

## **PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIS DAN INTERAKTIF UNTUK GURU SMP KABUPATEN BONE**

**Andi Baso Kaswar<sup>1</sup>, Nurjannah<sup>2</sup>, Fathahillah<sup>3</sup>, Dyah Darma Andayani<sup>4</sup>**

<sup>1,4</sup>Program Studi Teknik Komputer, Universitas Negeri Makassar  
Jalan Daeng Tata Raya, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

<sup>2</sup>Program Studi Tadris Matematika, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai  
Jalan Sultan Hasanuddin No.20, Sinjai, Sulawesi Selatan

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Informatika & Komputer, Universitas Negeri Makassar  
Jalan Daeng Tata Raya, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

<sup>2</sup>e-mail: nurjannah310807@gmail.com

### **Abstrak**

Pesatnya kemajuan teknologi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa tidak sebanding dengan literasi digital guru. Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang ada pada sekolah mitra adalah kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran dan sulitnya narasumber untuk sampai ke sekolah karena terletak di daerah pelosok daerah Kabupaten Bone. Adapun tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang praktis dan interaktif. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut adalah metode ceramah, tanya jawab dan praktik. Kegiatan ini memberikan dampak yang positif kepada peserta. Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan bantuan aplikasi *Canva* dan *Prezi*. Pengetahuan ini akan menjadi dasar bagi guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran dan bahan ajarnya sesuai dengan bidang ilmu masing-masing. Para peserta merasa puas dengan pengabdian yang dilakukan sehingga meminta agar kegiatan pengabdian dilakukan secara berkelanjutan.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *Canva*, *Prezi*, kreativitas

### **Abstract**

*The rapid advancement of technology as a source of learning for students is different from teachers' digital literacy. Based on the results of observations and discussions with partners of SMP Negeri 2 Kahu, there are several problems, one of which is the lack of teacher knowledge about learning media and the absence of resource persons who can be used as training speakers because access to schools is limited and located in remote areas of Bone Regency. The purpose of this activity is to increase the ability and creativity of teachers in making practical and interactive learning media. The methods used to implement the service activities are lectures, question and answer, and practice. This activity has a positive impact on the participants. After attending the training, teachers can create interactive learning media with the help of Canva and Prezi applications. This knowledge will be the basis for teachers to develop learning media and teaching materials following their respective fields of science. The participants were satisfied with the training and mentoring and asked for continuous activities to be carried out to update their knowledge.*

**Keywords:** learning media, *Canva*, *Prezi*, creativity

## **PENDAHULUAN**

Pada akhir tahun 2019, virus baru yang mematikan muncul. Virus tersebut dikenal dengan nama virus *Covid-19*. Virus mematikan ini menyebar dengan cepat hampir ke seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia. Pemerintah Republik Indonesia berusaha sekuat tenaga untuk mencegah virus ini masuk ke Indonesia, namun pada akhirnya virus mematikan ini tetap mampu menembus dinding pertahanan yang dibangun oleh pemerintah (Nurjannah et al., 2021). Penyebaran virus di dalam negeri akhirnya memaksa pemerintah untuk melakukan berbagai jenis dan level pembatasan aktivitas sosial termasuk di sektor pendidikan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, aktivitas tatap muka secara langsung dalam proses pembelajaran diubah menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Akan tetapi, perubahan cara belajar dari tatap muka di kelas menjadi tatap muka secara *online* tersebut memunculkan beragam permasalahan baru seperti proses pembelajaran yang tidak efektif dan efisien akibat berbagai faktor internal dan eksternal. Mulai dari permasalahan infrastruktur telekomunikasi yang tidak memadai hingga siswa yang kehabisan paket data (Kaswar & Nurjannah, 2021).

Selama pandemi, secara umum guru menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar (Vianty et al., 2021). Pandemi *Covid-19* ini menjadikan kebanyakan guru, tidak hanya di wilayah perkotaan, bahkan guru di pelosok daerah, sudah mulai terbiasa menggunakan media digital dalam proses belajar mengajar. Selain diakibatkan karena kondisi pandemi yang memaksa, pesatnya kemajuan teknologi dalam media pembelajaran juga menjadi salah satu factor pendukung (Nafsi & Trisnawati, 2021).

Jauh berbeda dengan kondisi puluhan tahun lalu, ditandai dengan perkembangan teknologi baru data sains, kecerdasan buatan, *internet of things* dan pengguna internet yang tumbuh pesat, saat ini perkembangan teknologi informasi semakin maju dan terus berkembang termasuk dalam teknologi pembelajaran (Farolai & Nurjannah, 2022; Purba & Harahap, 2022). Pesatnya kemajuan teknologi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa tidak sebanding dengan literasi digital guru. Menurut temuan para ahli, banyak guru di Indonesia

menghadapi banyak hambatan untuk menguasai teknologi yang mendukung proses belajar mengajar di kelas (Fran et al., 2022). Saat ini telah banyak muncul berbagai jenis platform media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Salah satunya adalah *Canva* dan *Prezi*.

*Canva* adalah sebuah aplikasi desain yang penggunaannya secara *online*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti poster, *banner*, bahan presentasi dan masih banyak lagi (Alfian et al., 2022; Supradaka, 2022). Sedangkan *Prezi* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk melakukan presentasi dimana aplikasi ini memungkinkan penggunanya untuk melakukan *zooming* terhadap bahan presentasi. Aplikasi ini juga dilakukan dengan berbasis internet (Vidiasti, 2019; Wulandari, 2006).

Aplikasi *Canva* dan *Prezi* memiliki banyak kelebihan, diantaranya: 1) Bisa diakses menggunakan web dan android, 2) *Interface* sederhana namun lengkap, 3) Menyediakan banyak *template*, 4) punya banyak fitur, 5) Hemat waktu dan praktis, dan 6) meningkatkan kreativitas (Purba & Harahap, 2022; Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Akan tetapi, kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini belum diketahui oleh guru-guru SMP negeri 2 Kahu.

Guru-guru SMP 2 Kahu pada dasarnya sudah mulai menggunakan media pembelajaran digital. Media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah aplikasi *PowerPoint*. Akan tetapi, fitur dan *template* yang terbatas dan berbayar mengakibatkan desain media pembelajaran yang dihasilkan kurang menarik. Hal tersebut kemudian berdampak kepada tidak meningkatnya kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran menarik dan interaktif yang berdampak pada menurunnya minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi terhadap mitra SMP Negeri 2 Kahu, permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam membuat media pembelajaran menarik dan interaktif adalah sebagai berikut: (1) Aplikasi Microsoft *PowerPoint* cukup mahal dan fitur terbatas; (2) kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran lain selain *Microsoft PowerPoint*; (3) kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan menarik; (4) tidak

adanya narasumber yang dapat dijadikan pemateri pelatihan karena akses sekolah yang terbatas dan terletak di daerah pelosok daerah Kabupaten Bone.

Oleh karena itu, adapun solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru SMP Negeri 2 Kahu yang telah di bahas sebelumnya adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan materi berikut (1) Memperkenalkan media pembelajaran lain selain Power Point dalam hal ini *Canva* dan *Prezi*; (2) Pelatihan penggunaan fitur *Canva* dan *Prezi* dalam membuat media pembelajaran; (3) Materi terkait *tips* dan trik membuat desain media pembelajaran interaktif dan menarik.

Oleh karena itu, dilaksanakan pengabdian berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif untuk guru SMP Negeri 2 Kahu Kabupaten Bone. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru di SMP Negeri 2 Kahu Kabupaten Bone sehingga minat siswa dalam belajar dapat meningkat.

## **METODE**

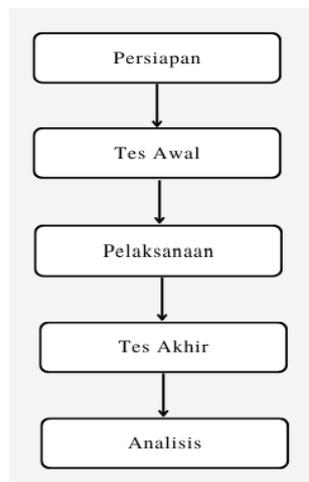
Metode pelaksanaan kegiatan ini berupa pelatihan kepada para guru SMP Negeri 2 Kahu Kabupaten Bone. Setelah diberi pelatihan selanjutnya mereka dibimbing untuk menerapkan hasil pelatihan dalam rangka meningkatkan profesionalitas dan karier mereka.

Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah metode ceramah, metode tanya jawab, dan latihan/praktik. Metode ceramah dipilih untuk menyampaikan pengetahuan tentang bagaimana cara penerapan, penggunaan *Canva* dan *Prezi*. Metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta pelatihan. Metode ini memungkinkan kesulitan-kesulitan ataupun masalah-masalah yang dihadapi guru dalam mengikuti proses pelatihan dapat dipecahkan. Metode latihan atau praktik ini penting diberikan kepada para peserta pelatihan untuk memberikan kesempatan mempraktikkan materi, cara penerapan, dan penggunaan aplikasi yang diperoleh dan untuk mengetahui tingkat kemampuan penggunaannya.

Adapun teknik yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas guru dalam pelatihan ini adalah dengan memberikan tes awal sebelum pelatihan

dimulai dan pemberian tes akhir setelah pelatihan berlangsung. Tes tersebut diberikan dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*.

Pelatihan ini dimulai dengan persiapan, pemberian tes awal, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi dengan mengombinasikan antara ceramah, tanya jawab dan praktik Latihan. Setelah itu, barulah diberikan tes akhir untuk mengetahui peningkatan kreativitas guru-guru yang mengikuti pelatihan. Adapun diagram alir metode pelaksanaan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1 Diagram Alir Metode Pengabdian**

Pada materi pertama terlebih dahulu guru akan diperkenalkan dengan berbagai jenis aplikasi pembuatan media pembelajaran selain *Microsoft Office* yang umum dikenal. Pengenalan ini akan membuka wawasan para guru sehingga diharapkan akan meningkatkan semangat guru dalam membuat media pembelajaran. Selanjutnya pada materi kedua, secara spesifik para guru akan diberi materi pelatihan terkait bagaimana menggunakan *Canva* dan *Prezi* untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dari materi ini diharapkan guru dapat menguasai fitur atau *tools* dari 2 aplikasi tersebut. Kemudian materi terakhir berupa *tips* dan trik membuat desain media pembelajaran yang menarik interaktif disajikan. Materi ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam belajar di kelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelatihan pembuatan media pembelajaran praktis dan interaktif dilaksanakan secara *offline* yang dihadiri oleh 15 guru di SMP Negeri 2 Kahu. Kegiatan ini dibagi menjadi dua sesi, yaitu pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Canva* dan juga *Prezi*. Kegiatan pelatihan diawali dengan pembuatan akun *Canva Education* yang dapat digunakan secara gratis dengan fitur premium. Setelah semua guru memiliki akun *Canva*, selanjutnya narasumber memberikan penjelasan mengenai apa saja fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Canva*. Setelah menjelaskan tentang fitur yang terdapat pada aplikasi *Canva*, narasumber kemudian menjelaskan manfaat yang dapat diperoleh setelah mengikuti pelatihan ini. Manfaat itu diantaranya, guru dapat membuat materi ajar dengan praktis. Selain itu, guru dapat membuat poster, sertifikat dan berbagai macam media pembelajaran lain hanya dengan menggunakan 1 aplikasi, yaitu *Canva*. Materi *Canva* ini diberikan mulai dari pembuatan akun hingga pada tahap publikasi. Peserta diajarkan cara untuk membagikan hasil kerja berupa media pembelajaran atau bahan ajarnya dalam bentuk *link* atau dalam bentuk dokumen dengan *ekstension pdf* untuk melakukan publikasi.

Sesi kedua, materi pelatihan yang diberikan yaitu pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Prezi*. Seperti halnya *Canva*, materi awal untuk pelatihan *Prezi* yaitu pembuatan akun. Setelah itu, peserta diajarkan cara untuk membuat media pembelajaran dengan *Prezi*. *Prezi* dapat dibuat dengan aplikasi *online* yang nantinya hasilnya berupa file presentasi yang memungkinkan untuk melakukan *Zooming* baik *in* ataupun *out*.

Pelatihan yang dilakukan di SMP negeri 2 Kahu sekaligus bersifat sebagai pendampingan karena ketika narasumber menyampaikan materi, para peserta sekaligus mengikuti arahan oleh narasumber. Upaya tersebut memungkinkan terjadinya tanya jawab ketika peserta kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan atau ketika peserta kesulitan dalam membuat media pembelajarannya.

Hasil dari pelatihan ini adalah terjadinya peningkatan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang nantinya akan diterapkan pada mata pelajaran

masing-masing. Hal ini terlihat pada tes awal yang diberikan kepada guru, menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan awal guru sebelum diberikan pelatihan yaitu sebesar 64,34. Namun setelah pelatihan ini diberikan, hasil dari tes akhir menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru adalah sebesar 89,56. Selain itu, guru-guru yang tadinya hanya mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint*, kini mereka sudah mampu membuat media pembelajaran yang interaktif dengan bantuan *Canva*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat beberapa peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa *Canva* adalah aplikasi yang sangat bermanfaat karena dapat digunakan pada semua aspek kehidupan termasuk pada aspek Pendidikan (Mahardika et al., 2021; Wulandari & Mudinillah, 2022). *Canva* dapat meningkatkan *skill* dalam membuat bahan ajar dan media pembelajaran dengan waktu yang relatif singkat (Saman et al., 2021).

Angket diberikan untuk mengevaluasi pelatihan yang dilakukan. Angket ini diisi oleh seluruh peserta kegiatan. Adapun hasil evaluasi tersebut disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Evaluasi kepuasan Mitra PkM**

Butir Pernyataan	Respon			
	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Materi sesuai dengan kebutuhan mitra	-	-	-	14
Cara penyajian materi menarik	-	-	2	12
Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM	-	-	1	13
Anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan	-	-	-	14
Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan	-	-	4	10
Setiap keluhan/ pertanyaan/ permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian	-	-	2	12
Mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PkM yang dilaksanakan	-	-	1	13
Kegiatan PkM berhasil meningkatkan kesejahteraan/kecerdasan mitra	-	-	1	13
Secara Umum, mitra puas terhadap kegiatan PkM	-	-	1	13

Berdasarkan Tabel 1 tampak bahwa rata-rata peserta merasa bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman peserta dan juga materi yang diberikan sesuai dengan yang mereka butuhkan. Secara umum, peserta merasa puas dengan kegiatan PkM yang telah dilakukan.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang telah dilakukan memberikan dampak yang positif kepada peserta dalam hal ini guru-guru yang ada di SMP Negeri 2 Kahu Kabupaten Bone. Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan bantuan aplikasi *Canva* dan *Prezi*. Pengetahuan ini akan menjadi dasar bagi guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran dan bahan ajarnya sesuai dengan bidang ilmu masing-masing. Para peserta merasa puas dengan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dan meminta untuk dilakukan kegiatan yang berkelanjutan untuk mengupdate pengetahuan yang dimiliki.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Farolai, N., & Nurjannah, N. (2022). Pelatihan dasar-dasar komputer sebagai persiapan menyambut pelaksanaan asesmen nasional berbasis komputer pada siswa sd negeri 218 congkoe. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 43-47.
- Fran, F., Kiftiah, M., Pasaribu, M., Yudhi, Y., Huda, N. M., Helmi, H., Noviani, E., Yundari, Y., Kusumastuti, N., & Prihandono, B. (2022). pelatihan visualisasi materi ajar matematika dengan geogebra untuk mahasiswa pendidikan matematika stkip pamane talino landak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 327–337. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i2.3261>
- Kaswar, A. B., & Nurjannah, N. (2021). Pengembangan modul pembelajaran interaktif (mobelin) untuk meningkatkan mutu pembelajaran algoritma dan pemrograman. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(2), 143–153. <https://doi.org/10.25078/jpm.v7i2.2326>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan *canva* untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.

- <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>
- Nafsi, L. L., & Trisnawati, N. (2021). Efektivitas penggunaan google classroom sebagai media pembelajaran mata kuliah aplikasi komputer mahasiswa pendidikan administrasi perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 38–52. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1722>
- Nurjannah, I., Rahman, H., Islamiah, N., & Heriyanti, A. (2021, September). Microsoft office 365 as an alternative in online learning during the covid-19 pandemic. In *BIS-HSS 2020: Proceedings of the 2nd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Sciences*, BIS-HSS 2020, 18 November 2020, Magelang, Central Java, Indonesia (p. 223). European Alliance for Innovation.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran matematika di smkn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1325–1334.
- Saman, A., Umar, N. F., Bakhtiar, M. I., & Harum, A. (2021). Pemanfaatan aplikasi *canva* untuk membuat media bimbingan dan konseling bagi mgbk kabupaten gowa. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 270–276.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan *canva* sebagai media perancangan grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2021). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* for Education bagi guru Bahasa di Kota Palembang. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Vidiasti, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif *prezi* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (tik) kelas xi di sman 1 pakel. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), 88–94.
- Wulandari, N. A. (2006). Perbandingan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran *prezi* dengan powerpoint pada mata diklat akuntansi. *Eprints Universitas Negeri Surabaya*, 1–8.