

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PENGAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU SLB NEGERI 3 JAKARTA

Novario Jaya Perdana¹, Valencia², Jane Syahwalina Kaprica Sandra³ & Gilang Samudro⁴

¹Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: novariojp@fti.untar.ac.id

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: valencia.825220108@stu.untar.ac.id

³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: jane.825220141@stu.untar.ac.id

⁴Program Studi Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: gilang.535229202@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

Education is very important for every generation in Indonesia. Good education is one that keeps up with the development of science and technology. With the advancement of technology today, education in Indonesia should also develop, especially with the entry of the era of evolution 4.0 which relies on technology as a medium for any activity, including learning. Learning media is a tool to help the teaching and learning process between educators and students in realizing good and technology-based learning. Good learning media will support a creative, innovative and collaborative learning process. The creation of good learning media can utilize current technological developments. The use of the latest information technology requires teachers' skills to be more honed. This community service activity was carried out in collaboration with SLB Negeri 3 Jakarta to provide training in creating interactive learning media using the Canva application. This application was chosen because of its abundant features to help the process of creating learning media, besides that its use is relatively easier compared to similar applications. The activity has been successfully carried out with fifty participants, teachers from partner schools and schools in the same environment. Based on the evaluation, it was found that this training succeeded in providing additional knowledge for the participants.

Keywords; learning media, interactive, teacher

ABSTRAK

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi di Indonesia. Pendidikan yang baik adalah yang tetap mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kemajuan teknologi saat ini, seharusnya pendidikan di Indonesia juga berkembang terutama dengan telah masuknya era evolusi 4.0 yang mengandalkan teknologi sebagai media dari kegiatan apapun, tak terkecuali pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat dalam membantu proses belajar mengajar antara pendidik dengan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang baik dan berbasis teknologi. Media pembelajaran yang baik akan mendukung proses belajar yang kreatif, inovatif dan kolaboratif. Pembuatan media pembelajaran yang baik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Penggunaan teknologi informasi terkini menuntut keterampilan guru agar lebih terasah. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan bekerja sama dengan SLB Negeri 3 Jakarta untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi ini dipilih karena fitur yang berlimpah untuk membantu proses pembuatan media pembelajaran, selain itu juga penggunaannya yang relatif lebih mudah dibandingkan dengan aplikasi sejenis. Kegiatan sudah berhasil dilaksanakan dengan peserta sebanyak lima puluh orang guru yang berasal dari sekolah mitra dan sekolah-sekolah di lingkungan yang sama. Berdasarkan evaluasi, didapatkan bahwa pelatihan ini berhasil memberikan pengetahuan tambahan bagi para peserta.

Kata kunci; media pembelajaran, interaktif, guru

1. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, salah satu metode mengajar yang baik, kreatif, inovatif dan kolaboratif adalah dengan adanya media pembelajaran sebagai rujukan dari kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran adalah seluruh alat bantu yang digunakan sebagai upaya untuk memudahkan proses pelaksanaan pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang ikut memberikan pengaruh pada kondisi, iklim serta lingkungan

belajar yang diciptakan di dalam kelas. Kehadiran media pembelajaran yang dikembangkan oleh pengajar nantinya menjadi media yang memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk menerima pelajaran yang diberikan. Selain itu juga mampu meningkatkan pemahaman siswa secara mudah dan cepat (Mukarromah & Andriana, 2022).

Saat ini sudah banyak alat bantu untuk membuat media pembelajaran yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat materi pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan pengajar berbagai pilihan dalam membuat materi ajar. Penyusunan materi ajar pun menjadi lebih mutakhir dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi (Hutapea, 2020). Terdapat beberapa penelitian dan kegiatan pengabdian masyarakat yang memiliki kesamaan ataupun terkait dengan kegiatan pengabdian ini. Kegiatan pertama adalah yang dilaksanakan oleh (Rahmatullah dkk., 2020). Kegiatan yang dilakukan adalah penelitian penggunaan media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva* untuk kegiatan belajar mengajar pada siswa SMA Negeri 5 Makassar. Pada penelitian ini, para responden penelitian diberikan akses materi pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut berperan penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, baik secara luring maupun daring.

Kegiatan kedua adalah yang dilaksanakan oleh Harsiwi & Arini (2020). Pada kegiatan ini, dilakukan penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif untuk melihat respon pada responden. Objek penelitian ini adalah siswa SD Negeri 06 Ngringo dan siswa SD Negeri 07 Ngringo. Penelitian yang dilakukan adalah dengan memberikan materi pembelajaran yang dibuat secara interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Dari penelitian tersebut, didapatkan hasil peningkatan pengetahuan yang signifikan pada responden penelitian.

Kegiatan dengan konsep yang sama dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat juga pernah dilakukan Perdana dkk., (2023), dengan sasaran kegiatan adalah para siswa SMA Kalam Kudus Jakarta. Pada kegiatan ini, para siswa dibekali pengetahuan pembuatan *website* dan pengolahan data. Pada praktiknya, kegiatan dilaksanakan dalam bentuk praktikum dan para siswa ditunjukkan cara membuat *website* menggunakan *WIX* dan pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel*. Pelatihan berjalan dengan baik dan berhasil meningkatkan keterampilan para siswa.

Kegiatan lainnya yang dilaksanakan dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan oleh Monoarfa & Haling (2021). Kegiatan pengabdian ini dikhususkan untuk para guru di SMP 1 Pattalassang, Gowa. Para guru tersebut diberikan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* untuk membuat bahan ajar yang interaktif. Kegiatan pengabdian berjalan dengan baik dan berhasil memberikan keterampilan tambahan kepada para guru. Terdapat juga ebook yang diberikan kepada para peserta kegiatan pengabdian untuk dipelajari lebih lanjut.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi pada pembuatan bahan ajar adalah dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* bersifat gratis dengan pilihan kostumisasi berbayar (Jamaludin & Sedek, 2023). Aplikasi ini mudah digunakan termasuk untuk pembuatan bahan ajar. *Canva* tersedia secara daring. Merujuk dari halaman web *Canva* (*Canva*, 2019), aplikasi ini menyediakan fasilitas melalui beragam fitur juga untuk pendidikan. Berdasarkan analisis kondisi di SLB Negeri 3 Jakarta, ditemukan bahwa salah satu tantangan utama yang dihadapi sekolah adalah kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi terkini untuk membuat materi ajar. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun teknologi terus berkembang dan menawarkan berbagai solusi untuk mendukung pembelajaran, implementasinya masih menghadapi kendala di tingkat praktis. Para guru mengalami kesulitan

dalam mempelajari dan mengoperasikan aplikasi-aplikasi terbaru yang dirancang untuk membantu mereka menyusun bahan ajar secara lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Kendala ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan pelatihan, minimnya waktu untuk mempelajari aplikasi baru, atau kurangnya akses terhadap panduan teknis yang memadai.

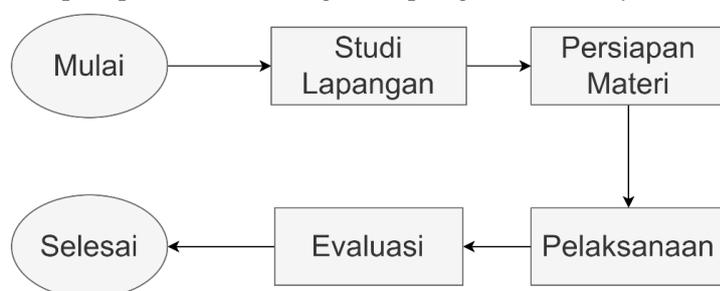
Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan suatu program pelatihan yang dirancang khusus untuk meningkatkan kompetensi para guru dalam menggunakan teknologi informasi terkini. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan praktis dalam memanfaatkan aplikasi modern yang mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan mereka. Salah satu aplikasi yang direkomendasikan adalah *Canva*, sebuah platform desain grafis berbasis daring yang menawarkan berbagai fitur untuk membuat materi ajar yang menarik secara visual. Dengan *Canva*, guru dapat dengan mudah membuat bahan ajar seperti poster, infografik, presentasi, dan lembar kerja yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu menarik perhatian siswa. Implementasi pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis para guru tetapi juga mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam mengadopsi teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dengan observasi dan pelatihan menggunakan aplikasi. Mitra pada kegiatan ini adalah SLB Negeri 3 Jakarta, dengan populasi sasaran kegiatan adalah para guru di sekolah tersebut. Kegiatan dimulai dengan studi lapangan di mitra kegiatan pengabdian masyarakat, persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan diakhiri dengan evaluasi, seperti yang terlihat pada Gambar 1.

Gambar 1

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat



Studi lapangan

Tahap pertama yang dilakukan adalah melaksanakan studi lapangan di mitra kegiatan. Pada tahap ini, tim melakukan observasi terhadap kondisi pada mitra, serta melakukan wawancara kepada pihak-pihak terkait seperti kepala sekolah, dan guru. Selanjutnya, tim melakukan analisis kebutuhan berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut.

Persiapan kegiatan

Tahap berikutnya adalah melakukan persiapan. Pada tahap ini, tim melakukan penentuan jenis kegiatan dan perencanaan terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan tersebut. Tim mempersiapkan materi yang akan disampaikan saat kegiatan serta bahan dan alat yang diperlukan. Hal berikutnya yang dilakukan adalah melakukan sosialisasi kegiatan kepada pihak mitra termasuk kepada subyek sasaran.

Pelaksanaan kegiatan

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan. Kegiatan dilaksanakan dalam 3 hari, dengan bertempat di lingkungan SLB Negeri 3 Jakarta. Bertindak sebagai fasilitator adalah mahasiswa Universitas Tarumanagara, yang merupakan bagian dari tim pengabdian masyarakat UNTAR.

Evaluasi

Tahap berikutnya adalah melakukan persiapan. Pada tahap ini, tim melakukan penentuan jenis kegiatan dan perencanaan terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan tersebut. Tim mempersiapkan materi yang akan disampaikan saat kegiatan serta bahan dan alat yang diperlukan. Hal berikutnya yang dilakukan adalah melakukan sosialisasi kegiatan kepada pihak mitra termasuk kepada subyek sasaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari, dimulai pada tanggal 20 Juni 2024 sampai 22 Juni 2024, dengan peserta sejumlah 54 orang. Kegiatan bertempat di SLB Negeri 3 Jakarta. Daftar materi dan jadwal penyampaiannya selama 3 hari pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1

Jadwal pelaksanaan kegiatan

Hari	Waktu	Materi
1	20 Mei 2024	1. Pengenalan <i>Canva</i> 2. Menu utama
2	21 Mei 2024	1. Penggunaan template presentasi yang sudah disiapkan dari <i>Canva</i> 2. Pemilihan layout, style, elemen dan gambar
3	22 Mei 2024	1. Pengaturan elemen dalam presentasi: teks, gambar, dan video 2. Pemanfaatan AI pada <i>Canva</i> 3. Pengisian kuesioner

Gambar 2

Suasana sesi pemberian materi pelatihan hari 1



Gambar 3

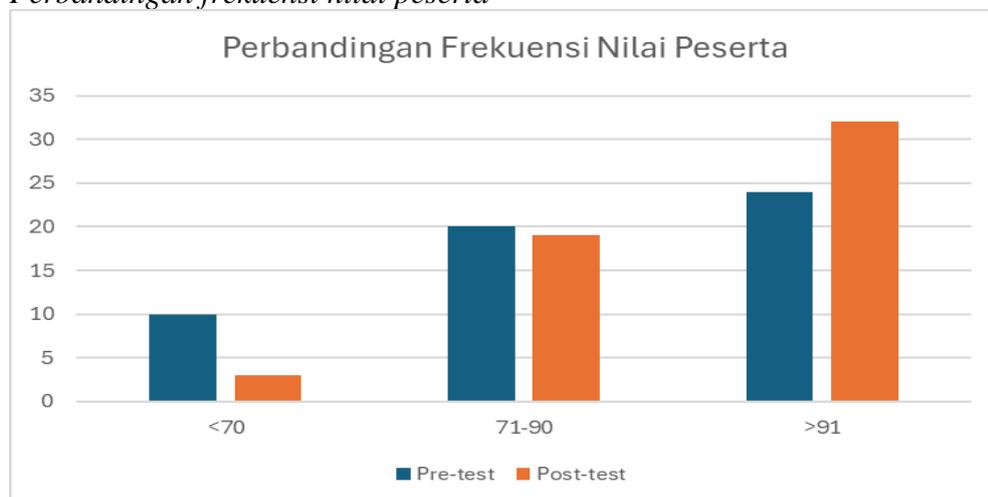
Suasana sesi pemberian materi pelatihan hari 2



Pada awal dan akhir kegiatan, setiap peserta diminta untuk mengerjakan sebuah tes yang telah dirancang khusus. Tes ini digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan dan pemahaman para peserta terhadap materi yang telah disampaikan selama kegiatan berlangsung. Dengan melakukan tes pada dua waktu yang berbeda, yaitu di awal sebelum kegiatan dimulai dan di akhir setelah semua kegiatan selesai, diharapkan dapat diperoleh data yang komprehensif mengenai perkembangan kemampuan peserta. Hasil pengukuran yang diharapkan adalah adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan para peserta, yang ditandai dengan perbandingan nilai tes yang menunjukkan peningkatan dari setiap individu. Peningkatan ini tidak hanya diharapkan pada aspek pengetahuan yang diukur oleh tes, tetapi juga mencerminkan pemahaman yang lebih mendalam serta kemampuan untuk menerapkan materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, pelaksanaan tes ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan, serta memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan di masa mendatang. Perbandingan nilai peserta dapat dilihat pada Gambar 4.

Gambar 4

Perbandingan frekuensi nilai peserta



Pada Gambar 4 terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam jumlah peserta yang berhasil memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan dengan nilai yang mereka dapatkan sebelum pelatihan dilaksanakan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan memiliki dampak positif terhadap kemampuan peserta, dimana semakin banyak individu yang mampu mencapai hasil yang lebih baik setelah mendapatkan bimbingan dan pembelajaran dari program pelatihan. Grafik atau data yang ditampilkan dalam gambar ini memberikan bukti konkret bahwa tujuan pelatihan, yaitu meningkatkan kompetensi dan pengetahuan peserta, berhasil dicapai. Hal ini juga dapat menjadi indikator keberhasilan metode yang digunakan dalam pelatihan, serta motivasi dan usaha yang telah ditunjukkan oleh para peserta selama proses berlangsung.

Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini juga sejalan dengan kegiatan pelatihan yang mirip yang dilakukan oleh Harsiwi & Arini (2020), Monoarfa & Haling (2021), Perdana dkk. (2023), Rahmatullah dkk. (2020). Hasil kegiatan pelatihan ini membuktikan teori yang dikemukakan oleh Zhang dkk., (2024), yang mengatakan bahwa program pelatihan guru memiliki efek sedang hingga besar dalam meningkatkan kompetensi global guru, terutama dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Program pelatihan *in-service* yang didukung oleh koordinasi penyelenggaraan dan bantuan teknologi informasi dan komunikasi terbukti sangat efektif, sementara program pra-layanan menjadi lebih optimal dengan adanya bimbingan profesional serta kegiatan pengembangan pengetahuan.

4. KESIMPULAN

Tim pelaksana kegiatan telah berhasil melaksanakan kegiatan pelatihan bagi para guru di SLBN 3 Jakarta dengan hasil yang memuaskan. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, pelatihan ini berjalan lancar dan mendapat sambutan yang sangat antusias dari para peserta. Fokus utama pelatihan adalah pengenalan aplikasi *Canva* sebagai salah satu alat berbasis teknologi informasi yang dapat membantu guru dalam menyusun materi ajar secara kreatif dan menarik. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar tentang teknologi informasi kepada para guru, sehingga mereka dapat lebih percaya diri dan kompeten dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran siswa berkebutuhan khusus.

Materi pelatihan disampaikan secara sistematis dan didukung dengan praktik langsung, memungkinkan peserta memahami penggunaan aplikasi secara aplikatif. Untuk memperkuat pembelajaran, tim juga menyusun buku saku sebagai panduan praktis yang dapat digunakan oleh para peserta setelah pelatihan. Buku saku ini dirancang sebagai referensi mudah diakses, berisi langkah-langkah pembuatan materi ajar dengan *Canva*, sehingga peserta dapat terus mengembangkan keterampilannya secara mandiri. Dengan pelatihan ini, diharapkan para guru dapat lebih produktif dan kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para civitas akademika SLB Negeri 3 Jakarta, kepada Bapak Kepala Sekolah, Ibu dan Bapak Wakil Kepala Sekolah yang telah membantu di seluruh rangkaian pelaksanaan kegiatan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu Guru yang telah berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara yang telah memberi dukungan finansial terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

REFERENSI

- Canva: *The ultimate design tool for non-designers*. (2019). Learn. <https://www.Canva.com/learn/ultimate-design-tool/>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hutapea, R. H. (2020). Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen Di Masa Covid-19. *Didache: Journal of Christian Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v1i1.287>
- Jamaludin, N. F., & Sedek, S. F. (2023). CANVA as a Digital Tool for Effective Student Learning Experience. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*, 33(1), Article 1. <https://doi.org/10.37934/arca.33.1.2233>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1085–1092.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Perdana, N., Suwardy, R., & Gavrilla, L. (2023). Peningkatan Literasi Teknologi Informasi Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Pelatihan Pembangunan Aplikasi Berbasis Internet. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, 4(2), Article 2. Retrieved from <https://jurnal-pharmaconmw.com/jmpm/index.php/jmpm/article/view/229>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Zhang, Y., Zhou, S., Wu, X., & Cheung, A. C. K. (2024). The effect of teacher training programs on pre-service and in-service teachers' global competence: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 45, 100627. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100627>