

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Mahasiswa Teknik mesin FT UNM

A. Ramli Rasyid¹, Andi Muhammad Irfan², Ismail Aqsa³

¹Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

²Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

³Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Mitra Program Kemitraan Komunitas (PKM) ini adalah Mahasiswa Pendidikan Teknik Mesin FT UNM. Masalahnya adalah: (1) rendahnya pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif, (2) kurang terampil dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam membuat dan merancang media pembelajaran interaktif (3) kurang kreatif dalam pemilihan dan penggunaan platform atau software media pembelajaran (4) keterbatasan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan (5) tidak memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam memanfaatkan media teknologi khususnya *platform canva*. Metode yang digunakan adalah: ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, dan mitra pendamping. Hasil yang dicapai adalah (1) mitra memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran interaktif (2) mitra sangat terampil memanfaatkan teknologi informasi dalam membuat dan merancang media pembelajaran interaktif (3) mitra sangat kreatif dalam pemilihan dan penggunaan platform atau software media pembelajaran, (4) mitra memiliki pengalaman yang baik dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. dan (5) mitra memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan *platform canva*.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Platform Canva*.

Abstract. Partners of this Community Partnership Program (PKM) are Mechanical Engineering Education Students FT UNM. The problems are: (1) low knowledge of interactive learning media, (2) less skilled in utilizing information technology in making and designing interactive learning media (3) less creative in the selection and use of learning media platforms or software (4) limited experience in making interactive learning media and (5) lack of knowledge and experience in utilizing technology media, especially the Canva platform. The methods used are: lectures, demonstrations, discussions, questions and answers, and companion partners. The results achieved are (1) partners have knowledge and understanding of interactive learning media (2) partners are very skilled at utilizing information technology in creating and designing interactive learning media (3) partners are very creative in choosing and using learning media platforms or software, (4) partners have good experience in making interactive learning media. and (5) partners have knowledge and experience in using the Canva platform.

Keywords: Learning Media, Canva Platform.

I. PENDAHULUAN

Penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran kejuruan khususnya pada Bidang Keahlian Teknik Mesin, karena mata pelajaran produktif, memiliki konsep *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) yang harus bisa disajikan dan dipahami dengan baik oleh peserta didik secara langsung. Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan bermitra dengan Jurusan Pendidikan Teknik Mesin FT UNM, yang beralamat di kampus parang tambung Gedung EJ.



Gambar 1. UKM Mitra PKM



Gambar 2. Spanduk kegiatan PKM

Kondisi UKM mitra sebagai berikut:

- a. Lab multimedia atau komputer masih yang ada masih menggunakan spesifik yang belum terupdate.
- b. Software media yang terdapat pada lab multimedia atau komputer masih menggunakan Microsoft versi lama
- c. Koneksi internet pada Lab multimedia atau komputer masih terbatas
- d. Media pembelajaran yang biasa dibuat masih cenderung menggunakan media power point
- e. Keterbatasan mitra dalam Pengembangan media pembelajaran yang disebabkan sarana yang kurang memadai
- f. Kurangnya pengetahuan mitra tentang media pembelajaran Interaktif
- g. Kurangnya pengetahuan mitra tentang jenis software canva yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran
- h. Keterbatasan waktu mitra dalam melaksanakan kegiatan pembuatan media pembelajaran
- i. Mitra merasa kurang paham dalam proses instalasi software canva
- j. Mitra tidak memiliki pemahaman dan pengetahuan terkait penggunaan IT dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

Perkembangan dunia industri yang begitu pesat, memberikan dampak terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Berbagai tantangan dan peluang yang muncul menuntut terjadinya perubahan paradigma, khususnya pada peningkatan kualitas sumber daya manusia yang harus antisipatif terhadap berbagai perubahan serta kondisi baru diberbagai sektor. Oleh karena itu, salah satu upaya untuk

mengantisipasi perubahan tersebut adalah peningkatan skill. Peningkatan skill merupakan suatu upaya dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, professional dan berkualitas serta memiliki karakter daya saing dikancah global. Mukhadis (2004) mengemukakan dimensi karakteristik manusia sebagai sumberdaya dalam era global dituntut memiliki kemampuan: (1) berpikir kritis, peka, mandiri, dan bertanggung jawab, (2) bekerja secara tim, berkepribadian yang baik, dan terbuka terhadap perubahan, serta berbudaya kerja yang tinggi, dan (3) berpikir global dalam memecahkan masalah lokal, dan memiliki daya emulasi yang tinggi.



Gambar 3. Kondisi Lab Multimedi/Komputer

Pembelajaran yang efektif adalah yang prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam peroses pengajaran (Isman, 2011). Agar peserta didik dapat termotivasi maka ada empat prinsip-penting yang memainkan peran kunci (Reiser & Dick, 1996) yaitu, proses perencanaan diawali dengan mengidentifikasi tujuan yang akan di capai dalam pembelajaran, merencanakan kegiatan pengajaran untuk mencapai tujuan yang direncanakan sebelumnya, mengembangkan instrumen penilaian untuk mengukur pencapaian tujuan-tujuan tersebut, dan melakukan revisi berdasarkan capaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Sanjaya (2010:162) menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan



komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sering terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pembelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, dengan arti tidak seluruh materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa; lebih parah lagi peserta didik sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Media dan sumber yang dipakai guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menentukan keberhasilan suatu pembelajaran.

Terdapat beberapa ahli media pembelajaran, salah satunya Rossi dan Breidle (dalam Wina Sanjaya, 2013: 163) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Pentingnya media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran seringkali terabaikan oleh guru dengan berbagai alasan. Misalnya saja sebagaimana dikemukakan oleh Zainal Muttaqien (2011) bahwa muncul berbagai alasan belum digunakannya media pembelajaran yang tepat oleh guru. Diantaranya terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana.

Teknologi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran juga dikenal dengan istilah media (Mahnun, 2012). Manfaat yang besar dapat dirasakan apabila media yang digunakan optimal. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Audio visual diam dan audio visual gerak merupakan dua jenis media audio visual (Djamarah & Zain, 2010). Kelebihan Media Audio visual yaitu pesan lisan dan tulisan dapat disajikan dengan jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, bisa digunakan untuk pembelajaran tutorial. Konten audio visual adalah bagian penting dari sehingga presentase menjadi lebih menarik.

Penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran kejuruan khususnya pada Bidang Keahlian Teknik Mesin, karena mata pelajaran produktif, memiliki konsep Higher Order Thinking Skill (HOTS) yang harus bisa disajikan dan dipahami dengan baik oleh peserta didik secara langsung. Iklim pembelajaran yang masih bersifat konvensional akan berdampak pada kejenuhan dan pemahaman konsep dasar yang tidak maksimal. Sentuhan teknologi yang masih sangat kurang, sehingga mahasiswa kurang kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik, dan akan berdampak pada kurangnya kemampuan mahasiswa dalam merancang proses pembelajaran melalui pemanfaatan IT. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran (West et.al., 2016).

Berdasarkan dengan hal tersebut, untuk memfasilitasi tumbuh kembangnya keterampilan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang interaktif, maka perlu diadakan kegiatan pelatihan pemanfaatan IT melalui pembuatan media pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah canva.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

a. Metode tanya jawab;

Pada kegiatan ini, beberapa peserta pelatihan diminta untuk menyampaikan pengalaman selama membuat media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta pelatihan tentang media pembelajaran.

b. Metode Ceramah;

Metode ini dilakukan dengan cara berceramah dalam menyampaikan dan menjelaskan materi kegiatan kepada mahasiswa yang menjadi peserta. Adapun materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan ini adalah: (1) cara membuat mengakses dan membuat akun canva; (2)

penjelasan fungsi tools dan cara penggunaan fitur-fitur aplikasi canva; (3) penjelasan tentang membuat media pembelajaran melalui aplikasi canva; (4) penjelasan tentang menyimpan dan menshare media pembelajaran yang telah dibuat melalui aplikasi canva. Setelah penyampaian materi pelatihan tersebut, peserta diberi kesempatan untuk bertanya. Peserta diberi kesempatan untuk menyampaikan berbagai kendala yang kerap dirasakan saat mengikuti praktikum pneumatik termasuk ketidaksesuaian antara teori dan pengalaman yang didapatkan. Pada tahap ini tim pengabdian tidak sekadar memberikan jawaban, tetapi juga solusi berkaitan dengan persoalan yang dihadapi sehingga diharapkan peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan informasi dan teknologi.

c. Metode Diskusi;

Metode ini dilakukan dengan mendiskusikan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh peserta kegiatan dikaitkan dengan penggunaan *Software Canva* dalam membuat media pembelajaran.

d. Metode Demonstrasi;

Metode ini dilakukan dengan cara memberikan contoh pembuatan media pembelajaran dengan penggunaan *Software Canva* yang sering dihadapi mahasiswa selama membuat media pembelajaran.

e. Metode Penugasan;

Metode ini dilakukan dengan memberikan tugas kepada peserta yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran dengan penggunaan *Software Canva*, sehingga diharapkan melalui tugas ini, mahasiswa menemukan solusi permasalahan tersebut dan mampu mengaplikasikannya.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Cara membuat akun Canva

Pada tahapan ini, tim pengabdian memberikan penjelasan tentang cara membuat akun canva baik melalui website atau smartphone. Salah satu syarat

utama dalam membuat akun canva, harus memiliki email gogle yang aktif. Setelah mitra berhasil membuat akun canva, selanjutnya di lanjutkan dengan materi terkait fungsi dan fitur dari canva tersebut.



Gambar 4. Menjelaskan cara pembuatan akun Canva

B. Penjelasan fungsi tools dan cara penggunaannya pada fitur aplikasi canva;

Pada kegiatan ini tim pengabdian menjelaskan terkait fungsi tools dan cara penggunaannya pada aplikasi canva seperti membuat paper, sampul, makalah, mengedit video, menyimpan dan mempublish ke media social. Selain itu, mitra juga dapat menjadi editing pada artikel atau karya ilmiah yang dapat digunakan dalam memenuhi tugas-tugas dalam khususnya kegiatan pembelajaran. Setelah mitra memahami dari fungsi fitur – fitur aplikasi canva, selanjutnya mitra diminta untuk menentukan suatu topik atau bahan yang nantinya akan dibuatkan media pembelajaran melalui aplikasi canva.



Gambar 5. Penjelasan fungsi tools dan cara penggunaannya pada fitur aplikasi canva

C. Pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva

Pada kegiatan ini, tim pengabdian melatih dan mendampingi mitra untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Adapun topik atau bahan yang telah ditentukan berdasarkan hasil pembagian kelompoknya. Pada saat pembuatan media, mitra sangat antusias dan semangat, karena mereka merasa mendapatkan hal yang baru dan tidak pernah didapatkan sebelumnya. Akhir dari pembuatan media ini, tim pengabdian akan menyeleksi media yang terbaik dan akan memberikan reward bagi pemenang dalam bentuk akun Canva Pro selama satu tahun.



Gambar 6. Proses Instalasi Program *Fluidsim Pneumatic*

D. Menyimpan dan Mempublish/Menshare hasil desain media pembelajaran pada aplikasi Canva

Pada tahapan ini, tim pengabdian melatih dan mendampingi mitra untuk menyimpan hasil desain media pembelajaran yang telah dibuat baik secara online ataupun offline. Adapun hasil desain media

yang telah dibuat, mitra langsung mempraktikkan dari hasil demonstrasi yang telah dijelaskan.



Gambar 7. Menyimpan dan Mempublish/Menshare hasil desain media pembelajaran pada aplikasi Canva

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, maka kesimpulan hasil pelaksanaan program ini adalah:

- a. Mitra memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran interaktif;
- b. Mitra sangat terampil memanfaatkan teknologi informasi dalam membuat dan merancang media pembelajaran interaktif;
- c. Mitra sangat kreatif dalam pemilihan dan penggunaan platform atau software media pembelajaran;
- d. Mitra memiliki pengalaman yang baik dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.
- e. Mitra memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam penggunaan *platform canva*.



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan Jurusan Pendidikan Teknik Mesin FT UNM, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan meng-evaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

Aliyah. Artikel Ilmiah. Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Boholano, H. (2017). "Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills". *Research in Pedagogy*, 7(2), 21–29.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Isman, A. (2011). "Instructional Design In Education: New Model". *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(1), 136–142.
- Mahnun, N. (2012). "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)". *An-Nida'*, 37(1), 27–34.
- Reiser, R. A., & Dick, W. (1996). "Instructional planning: A guide for teachers". Allyn and Bacon.
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). "the Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. Language Circle". *Journal of Language and Literature*, 8(2), 143–149.
- Wina Sanjaya. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- West, R. E., Thomas, R. A., Bodily, R., Wright, C., & Borup, J. (2016). "An analysis of instructional design and technology departments". *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 869–888.
- Zainal Muttaqien. (2011). *Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar Alternatif Qur'an Hadits Tingkat Madrasah*