

PENGUNAAN CANVA SEBAGAI INFOGRAFIS BAGI GURU-GURU DI SMKYAPINUH WILAYAH DESA PANTAI SEDERHANA KECAMATAN MUARA GEMBONG KABUPATEN BEKASI

Vina Oktaviani^{1*}, Rafiuddin Syam², Achmad Idris As-salam³,
Alyaa Fauziah⁴, Davin Fauzan Ibnu Alaudin⁵

¹² Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 13220,
Indonesia

vinaoktaviani@unj.ac.id, rafiuddinsyam@unj.ac.id

Abstract

Learning by using media images can attract students and increase students' understanding in learning. One of the image media that can be used as a learning medium is an innovative infographic-based learning media. This community service activity aims to provide training in increasing the knowledge and skills of teachers in making infographic-based learning media. Through this training, teachers are given infographic theoretical and practical material that can be used as learning media. The training participants were 31 teachers at the Yapinuh Vocational School in the Simple Beach Village, Muara Gembong, Bekasi Regency. Through the results of initial observations, it was found that only <10% of teachers knew about infographic-based learning media. The training was carried out in 3 stages, namely: socialization of activities and introduction of material, practice of making products and final evaluation. Based on the training provided, it can be concluded that there was an increase in the participants' ability to understand infographics as learning media by >80%. While the ability to manufacture products has increased by >80%. Therefore, this training had an impact in increasing the knowledge and ability of teachers to create infographic-based learning media.

Keywords: Learning Media; Infographics; Community service; Canva

Abstrak

Pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat menarik minat peserta didik dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar. Salah satu media gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah inovasi media pembelajaran berbasis infografis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam membuat media pembelajaran berbasis infografis. Melalui pelatihan ini, guru-guru diberikan materi teori dan praktik infografis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Peserta pelatihan merupakan 31 orang guru-guru SMK Yapinuh yang ada di Desa Pantai Sederhana, Muara Gembong, Kabupaten Bekasi. Melalui hasil observasi awal didapatkan data bahwa hanya <10% guru-guru yang mengetahui tentang media pembelajaran berbasis infografis. Pelatihan dilakukan dalam 3 tahap yaitu: sosialisasi kegiatan dan pengenalan materi, praktik pembuatan produk dan evaluasi akhir. Berdasarkan pelatihan yang diberikan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam memahami infografis sebagai media pembelajaran sebesar >80%. Sedangkan kemampuan dalam pembuatan produk mengalami peningkatan sebesar >80%. Oleh karena itu, pelatihan ini memberikan dampak dalam menambah pengetahuan dan kemampuan guru-guru untuk membuat media pembelajaran berbasis infografis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Infografis; Pengabdian Kepada Masyarakat; Canva

1. PENDAHULUAN (Introduction)

Pembelajaran online yang dilakukan selama pandemi Covid-19 menghadapi berbagai macam hambatan/kendala. Kendala yang ada membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan secara daring berdampak pada tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena masih terdapat kendala dalam melakukan proses belajar dan mengajar secara daring yang diantaranya adalah:

1. Kurangnya pemahaman guru mengenai pengembangan media kreatif untuk pembelajaran *online* yang bervariasi;

2. Kurangnya penguasaan guru mengenai pengembangan media kreatif untuk pembelajaran *online* yang bervariasi;
3. Rendahnya keterampilan guru dalam pembuatan media kreatif untuk pembelajaran *online* yang bervariasi.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber informasi yang diterima oleh guru-guru disana dan belum adanya bentuk-bentuk pelatihan mengenai media pembelajaran yang sampai di sekolah tersebut. Salah satu penyebab lainnya juga karena lokasi wilayahnya yang cukup jauh dari pusat.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dimiliki oleh guru masih kurang sesuai dan berinovasi untuk menyampaikan materi secara daring. Sehingga diperlukan sebuah media yang dapat menambah dan meningkatkan minat, motivasi, kreativitas untuk mengembangkan potensi dan rangsangan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media infografis merupakan salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat menarik minat dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengemukakan media yang sangat diperlukan oleh guru tersebut adalah sebuah media yang mampu menjelaskan proses di mana gambar yang dimunculkan lebih menarik dan mampu dipahami oleh siswa. Kurangnya pengetahuan guru dalam mengolah materi dalam sebuah media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang perlu dilakukan upaya-upaya terkait hal tersebut.

Melihat permasalahan yang ada, maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memberikan pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam membuat media pembelajaran berbasis infografis. Sehingga guru-guru mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis infografis yang menarik dan dapat terintegrasi dengan berbagai pembelajaran daring/online. Selain itu, diharapkan para guru mampu memberikan variasi media pembelajaran yang menarik bagi pembelajar serta sebagai upaya mengembangkan kualitas pembelajaran meskipun pembelajaran yang dilakukan secara online.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Media pembelajaran adalah sebuah sarana atau perantara, sedangkan pembelajaran merupakan materi yang di ajarkan sesuai pelajaran yang ada. Jadi, media pembelajaran adalah suatu alat sebagai sarana atau perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik yang berupa media cetak ataupun elektronik. Fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk memperlancar pemahaman materi pada anak serta memberikan ilmu pengetahuan yang banyak. Media diartikan sebagai perantara penyampaian informasi dari sumber ke penerima (Arsyad, 2013). Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan informasi terkait dengan maksud-maksud pengajaran. AECT dalam Arsyad (2013) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media disebut sebagai mediator yang berfungsi sebagai pengatur 10 hubungan yang efektif antara siswa dan isi pembelajaran. National Education Association dalam Arsyad (2013) mengartikan media sebagai bentuk-bentuk sarana komunikasi yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Landasan teori

digunakannya media dalam proses pembelajaran adalah kerucut pengalaman Dale. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung kemudian melalui benda tiruan dan sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Pujiriyanto (2005) mengemukakan bahwa rangsangan melalui indera visual lebih efektif untuk membantu seseorang dalam proses belajar. Sisi grafis sebagai ilustrasi visual mampu memuat informasi pembelajaran yang memberikan rangsangan. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad (2013) yaitu: 1) Memperjelas penyajian informasi yang diberikan oleh guru sehingga memperlancar proses pembelajaran; 2) Meningkatkan motivasi, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, proses belajar mandiri, dan perhatian siswa; 3) Mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu; 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajar dalam menguasai materi pembelajaran baik untuk pembelajaran di kelas ataupun daring/online. Teknologi informasi mampu memberikan akses yang lebih luas serta memberikan pengalaman yang lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi pembelajar dalam belajar. Meningkatkan motivasi pembelajar demi mencapai tujuan dari suatu proses pembelajaran merupakan tugas utama seorang pengajar. Dengan demikian dapat diketahui bahwa seorang pengajar perlu memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang berbasis animasi.

Penguasaan teknologi pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi sangat diperlukan terlebih pada domain pelajaran yang menekankan penjelasan proses yang intensif dan pembelajaran online. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi sangat membantu dalam proses penyerapan materi pada pembelajar, seperti apa yang telah diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Mardani (2012) tentang penggunaan media visual (berbasis ICT) untuk meningkatkan kemampuan menulis huruf Hiragana dan Katakana. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa media visual dapat membantu pembelajar dalam membedakan goresan dalam penulisan huruf Jepang, karena dengan menggunakan media visual memungkinkan terlihatnya bentuk goresan dan urutan dalam penulisan. Efektifitas media visual tersebut terlihat dari peningkatan kemampuan menulis dan respon positif dari pembelajar terhadap penggunaan media visual tersebut.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada bulan Juli tahun 2022 dengan sasaran pengabdian adalah guru-guru sekolah daerah Kecamatan Muara Gembong baik guru sekolah dasar, guru sekolah menengah maupun guru sekolah menengah umum/kejuruan.

Metode yang digunakan dalam penyelesaian permasalahan pada pengabdian masyarakat ini termasuk metode analisis. Menurut Ardhana¹² (dalam Lexy J. Moleong, 2002) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Tahapan yang digunakan pada metode ini adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Penyelesaian Permasalahan

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan masyarakat adalah sebagai berikut: 1) observasi lapangan; 2) identifikasi permasalahan dan kelemahan mitra; 3) penawaran solusi pada mitra; 4) perancangan materi pelatihan; 5) implementasi rancangan materi pelatihan; 6) integrasi materi yang diberikan dengan yang ada pada mitra.

2. Metode Pelaksanaan

Setelah proses observasi lapangan dan identifikasi permasalahan dilakukan, maka akan dilakukan perancangan solusi. Selanjutnya solusi yang sudah direncanakan akan ditawarkan kepada masyarakat tempat melakukan pengabdian.

3. Partisipasi Mitra

Mitra yang merupakan peserta pelatihan diharapkan dapat berpartisipasi dengan menyediakan laptop/komputer masing-masing. Selain itu, peserta memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas kemampuan yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemahaman tambahan dalam membuat media pembelajaran.

4. Evaluasi Pelaksanaan

Pelaksanaan akan dievaluasi dengan melihat desain hasil dari pelatihan ini. Produk hasil dari karya masing-masing peserta akan dilakukan penilaian untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman dan kemampuan peserta setelah diberikan pelatihan. Kegiatan ini akan dianggap berhasil apabila produk yang dihasilkan oleh peserta memenuhi semua standar penilaian dari rubrik yang telah dibuat.

5. Keberlanjutan Program

Dalam keberlanjutan program pengabdian kepada masyarakat ini, akan diadakan kegiatan, yaitu membuat sebuah media sosial baik berupa Instagram/akun Youtube terkait dengan dengan media pembelajaran berbasis infografis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Hasil yang telah dicapai dalam pelaksanaan kegiatan tersebut dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu

1. Persiapan administrasi

Persiapan administrasi dilakukan mulai dari penyusunan jadwal, penyusunan modul, rekrutmen peserta hingga pengurusan izin. Penyusunan jadwal dilakukan melalui koordinasi tiga pihak, yaitu ketua pengabdian, ketua/wakil mitra, dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian. Koordinasi dilakukan dengan dua bentuk yaitu tatap muka (offline) dan daring melalui platform zoommeeting. Penyusunan jadwal ini diperlukan untuk menyesuaikan ketersediaan waktu peserta pelatihan yaitu guru-guru. Pendaftaran peserta dilakukan secara luring dan dihadiri sebanyak 31 orang guru.

2. Pelaksanaan pelatihan

Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2022. Pelaksanaan kegiatan dapat dilihat melalui Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No.	Tanggal Kegiatan	Keterangan
-----	------------------	------------

1 13 Juli 2022

Pembukaan dan sosialisasi rangkaian kegiatan, serta pengenalan mahasiswa ke kelompok guru.

- (1) Pemberian pre-test kepada kelompok guru.
- (2) Pemberian modul
- (3) Pemberian materi (canva) oleh mahasiswa kepada kelompok guru
- (4) Pemberian tugas pertama
- (5) Pengambilan absen peserta kegiatan.

Mengarahkan para peserta pelatihan dalam membuat *project* sederhana yang sesuai dengan materi dan modul yang telah diberikan.

Penutupan kegiatan pengabdian yang dilakukan di kelas sekolah SMKS Yapinuh yang tetap menjunjung tinggi protokol kesehatan. Sebelumnya telah dilakukan *post-test* kepada peserta pelatihan untuk mengetahui hasil yang maksimal. Kemudian penyerahan *output* pelatihan dari peserta kepada panitia kegiatan, dan peserta mendapatkan sertifikat. Penyerahan plakat kepada mitra kegiatan PkM.

3. Hasil pelatihan

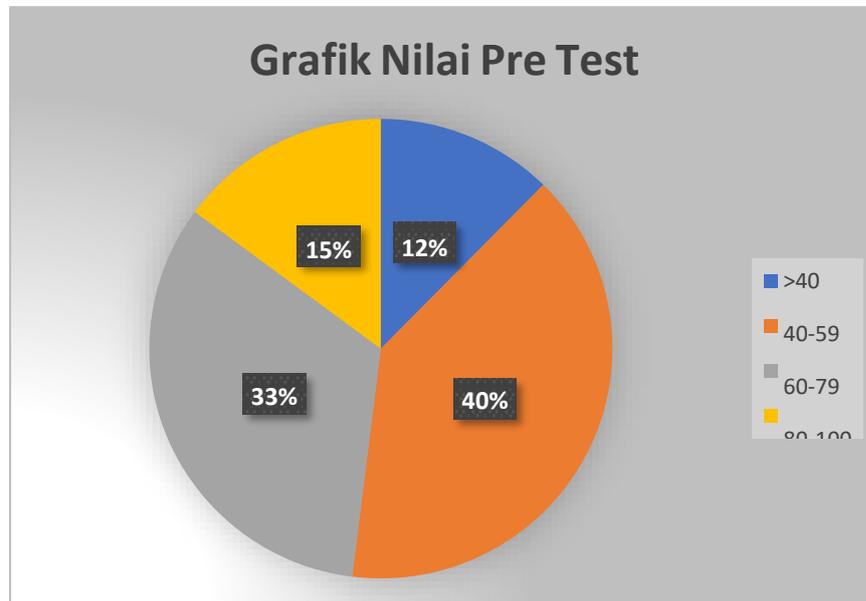
Hasil pelatihan yaitu produk infografis mengenai sosialisasi PPDB guru-guru Yapinuh yang dibuat oleh peserta yang dapat dilihat pada Gambar 1.



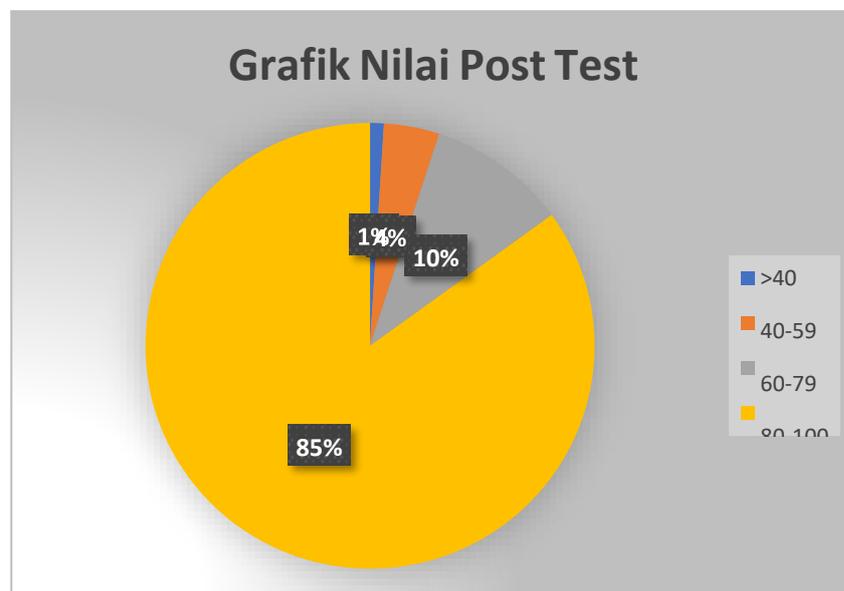
Gambar 1. Hasil Desain Infografis Peserta Pelatihan

Berdasarkan Gambar 1 dapat diketahui bahwa guru-guru mulai memiliki keterampilan dalam media infografis berbasis canva. Kemampuan awal peserta

pelatihan ditunjukkan oleh Gambar 2, sedangkan peningkatan kemampuan peserta ditunjukkan oleh Gambar 3. Berdasarkan Gambar 2 dan 3 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan guru-guru mengenai media infografis berbasis canva.



Gambar 2. Grafik Pretest Peserta



Gambar 3. Grafik Posttest Peserta

Secara umum dapat dinyatakan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran beranimasi telah terselenggara dengan baik. Guru-guru peserta pelatihan yang dilatih telah memahami dan menyelesaikan tahapan kegiatan pelatihan, dan mengimplementasikannya dalam praktik pembuatan media pembelajaran. Target luaran kegiatan ini telah tercapai dengan baik dengan diperolehnya capaian sebagai berikut:

1. Guru-guru peserta pelatihan mengetahui tentang media pembelajaran berbasis

animasi

2. Guru-guru peserta pelatihan memahami pengembangan media pembelajaran berbasis animasi
3. Guru-guru peserta pelatihan terampil dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi
4. Guru-guru peserta pelatihan terampil dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi

Untuk membuktikan bahwa peserta pelatihan memahami materi pelatihan dan terampil dalam pembuatan media pembelajaran beranimasi, maka beberapa peserta perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil karyanya. Hasil presentasi menunjukkan bahwa secara prinsip semua peserta pelatihan sudah memahami materi pelatihan. Walaupun begitu, tim pemateri diminta memberikan umpan balik bagaimana tingkat kreatifitas peserta dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan infografis. Keberhasilan pelatihan ini sangat dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain antusias peserta pelatihan untuk mengikuti dengan saksama semua materi yang diberikan, berperan aktif dalam kegiatan pelatihan, serta menyelesaikan semua tugas yang diberikan dengan baik.

5. KESIMPULAN (*Conclusion*)

Berdasarkan hasil kegiatan pada setiap tahap dapat diidentifikasi bahwa:

- a. Meningkatnya pemahaman guru >80% mengenai pengembangan media kreatif untuk pembelajaran online yang bervariasi;
- b. Meningkatnya penguasaan guru >80% mengenai pengembangan media kreatif untuk pembelajaran online yang bervariasi;
- c. Meningkatnya keterampilan guru dalam pembuatan media kreatif untuk pembelajaran *online* yang bervariasi, yang ditunjukkan dengan kemampuan >80% benar sesuai dengan teknik dan prosedur yang benar.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat/PKM yang telah dilakukan di SMK Yapinuh di Muara Gembong, Kabupaten Bekasi, telah berhasil mengedukasi Guru-guru yang berada disekolah tersebut untuk memanfaatkan media kreatif seperti canva dalam proses pembelajaran secara daring demi terciptanya metode pengajaran yang bervariasi dan kreatif sehingga para peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan. Diharapkan setelah kegiatan ini selesai, Guru-guru disekolah tersebut dapat mengimplementasikan Media Kreatif seperti canva ke dalam proses pembelajaran yang dilakukan dan terus belajar mengenai perkembangan dunia digital juga teknologi-teknologi yang dapat membantu memberikan variasi dalam penyampaian materi pembelajaran

6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Ed. Rev. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.

- Diana Novita ARH. (2020). Plus Minus Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19. Medan: Unimed Medan.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publisher, New York.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis komputer)*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Santoyo. (1998). *Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sriwihajriyah, N., Ruskan, E. L., & Ibrahim, A. (2012). Sistem Pembelajaran dengan e-Learning untuk Persiapan Ujian Nasional pad SMA Pusri Palembang. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 4(1), 450-449.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.