

Pelatihan Software Design Bagi Pendidik di Lingkungan TKIT Mekar Insani Untuk Meningkatkan Pembelajaran Interaktif

Arita Witanti¹, Triana Noor Edwina D.S², Supatman³

^{1,3}Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Informatika, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

²Fakultas Psikologi, Program Studi Psikologi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: ^{1*} arita@mercubuana-yogya.ac.id, ² edwina@mercubuana-yogya.ac.id,
³ supatman@mercubuana-yogya.ac.id

Abstrak—Pembelajaran pasca pandemi menuntut persiapan lebih bagi para guru. Media pembelajaran meningkatkan konsentrasi anak dalam waktu yang lebih lama dibandingkan tanpa media pembelajaran. Selain itu keterbatasan interaksi antara guru dan murid setelah pandemic, menuntut guru memiliki bekal pengetahuan pendekatan yang cukup untuk siswanya nyaman dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan pihak sekolah memberikan solusi dari permasalahan pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini yaitu melalui capacity building bagi para pendidik dan karyawan TKIT Mekar Insani. Para Pendidikan dan karyawan membutuhkan pelatihan software design pembelajaran interaktif seperti canva. Berdasarkan analisis situasi kondisi kebutuhan maka dibuatlah Kegiatan ‘Peningkatan Kapasitas Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD/TKIT Mekar Insani Minggiran Mantrijeron Yogyakarta’. tema ‘Pelatihan Canva : Platform Pembuatan Desain Grafis dan Konten Publikasi’. Adapun materi terdiri atas proses instalasi, login dengan account, pengenalan fitur, praktek pembuatan karya dan tanya jawab. Untuk menghasilkan satu karya dengan canva kita bisa menerapkan prinsip ATM atau Amati Tiru dan Modifikasi. Dari kegiatan capacity building ini diambil kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) berupa Peningkatan Kapasitas Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD/TKIT Mekar Insani Minggiran Mantrijeron Yogyakarta ini memberikan peningkatan pengetahuan bagi peserta. Peserta yang awalnya belum bisa membuat design karya bisa menghasilkan lebih dari satu desain. Peserta yang sebelumnya sudah bisa semakin mahir.

Kata Kunci: Aplikasi Design , Guru PAUD, Media Interaktif,

Abstract— The education post-pandemic needs more preparation for the teachers. One of the preparation tools is instructional media. Using instructional media increases students' concentration during the transformation of educational material. This fact is the opposite of education without instructional media. On the other hand, less interaction between the teacher and student after the post-pandemic force the teacher to know about building bonding during the learning process. From the previous interview with stakeholders, a solution to solve the problem was making training of canva to upgrade the knowledge of making interactive learning media. There was some materials have been transformed. There were canva installation, login, account use, feature introduction, practice session, and Q and A. For the production one design, we should ATM rules. That was observed imitation modifications. This activity concluded that teachers could make some designs using canva.

Keywords: Design application, Instructional media, canva

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pasca pandemi menuntut persiapan lebih bagi para guru. Guru yang dipersiapkan dengan baik akan membantu meningkatkan pembelajaran. Salah satu kesulitan yang dialami guru adalah keterbatasan pengetahuan yang berkaitan dengan teknologi.[1]

Saat ini pembelajaran sudah bergeser dari online ke offline dimana guru didorong untuk lebih kreatif memberikan pembelajaran bagi siswa , paska pandemi covid 19. Salah satu media interaktif yaitu melalui media digital. Hal ini dikarenakan interaksi dengan *gadget* saat pandemi lebih banyak dibandingkan saat pembelajaran paska pandemic. [2][3]

Salah satu sekolah yang bergelut dibidang Pendidikan anak usia Dini adalah TKIT Mekar Insani di Minggiran Mantrijeron Yogyakarta. Pada tahun saat pelaksanaan pengabdian TKIT Mekar Insani memiliki 4 jenjang pembelajaran dari mulai Baduta, Playgroup, TK A dan TK B. Jumlah murid 42 anak dengan kondisi murid dari orang tua menengah ke bawah. Jumlah tenaga pengajar dan tenaga pendukung sejumlah 13 orang. Permasalahan yang dihadapi oleh TKIT Mekar Insani

adalah tantangan guru untuk memberikan pembelajaran interaktif baik dalam kondisi online ataupun offline terbatas. Guru dituntut untuk bisa menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

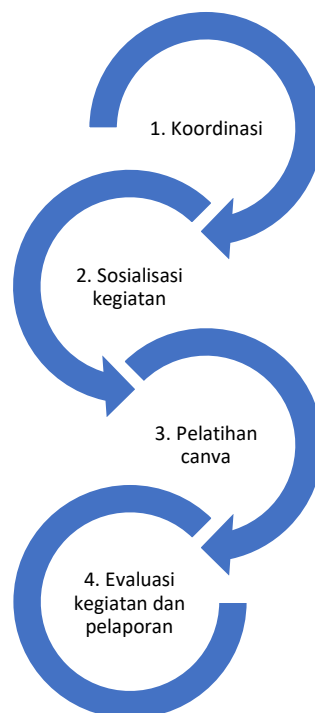
Media pembelajaran interaktif salah satunya bisa memanfaatkan multimedia. Dukungan pembelajaran interaktif memerlukan *software design* untuk menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang menarik akan merangsang perasaan, perasaan, minat dan perhatian peserta didik. Selain itu media pembelajaran bisa mengalihkan perhatian anak sehingga tidak segera bosan ketika belajar.[4]. Media pembelajaran meningkatkan konsentrasi anak dalam waktu yang lebih lama dibandingkan tanpa media pembelajaran. Selain itu keterbatasan interaksi menuntut guru memiliki bekal pengetahuan pendekatan yang cukup untuk siswanya nyaman dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan pihak sekolah memberikan solusi dari permasalahan pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini yaitu melalui *capacity building* bagi para pendidik dan karyawan TKIT Mekar Insani. Para Pendidik dan karyawan butuh pelatihan *software design* pembelajaran interaktif seperti canva.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode Pelaksanaan untuk menjawab rumusan masalah dan solusi permasalahan dilakukan melalui beberapa tahapan. Berikut ini adalah tahapan pelaksanaan pengabdian :

1. Koordinasi
2. Sosialisasi Kegiatan
3. Pelatihan Canva
4. Evaluasi Kegiatan dan Pelaporan



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

2.1 Koordinasi

Koordinasi bertujuan untuk kelancaran pelaksanaan capacity building berupa kegiatan pelatihan software design canva design. Pelaksanaan koordinasi meliputi persiapan acara, survey awal materi apa yang dibutuhkan oleh pihak sekolah dan teknis pelaksanaan serta pelaporan.

Hasil survey awal dengan mitra pengabdian menunjukkan sejumlah kebutuhan design multimedia diantaranya berupa: buku, majalah, media gambar, jadwal, flyer/leaflet, story, foto collage, spanduk dan stimulus pembelajaran. Untuk stimulus pembelajaran berupa kertas kerja dan media gambar siswa. Obyek pelatihan bukan Cuma guru paud akan tetapi termasuk pegawai administrasi serta bagian pendukung lain seperti marketing dan dapur siswa sehingga kemanfaatan hasil dari produk pelatihan bisa digunakan secara lebih luas.

Koordinasi dilaksanakan secara online melalui media whatsapp dan offline melalui kunjungan langsung ke sekolah TKIT Mekar Insani. Dari hasil analisis situasi, sebelum pelaksanaan perlu dipersiapkan hal hal teknis terutama persiapan dari sisi peserta. Diantara persiapan yang harus dilakukan adalah persiapan perangkat seperti laptop/handphone yang sudah terinstall dengan canva, persiapan account email untuk didaftarkan, konsumsi, tempat serta setting perangkat pendukung di hari pelaksanaan. Adapun persiapan teknis pelaksanaan dan pelaporan diantaranya persiapan dokumen seperti presensi, slide presentasi, undangan serta leaflet acara.

2.2. Sosialisasi Kegiatan

Sosialisasi kegiatan dilaksanakan sejak sepekan sebelum agenda acara dan dilanjutkan dengan reminder untuk masing masing kelas. Untuk keperluan sosialisasi ini dibuatlah undangan personal. Mitra pengabdian mendistribusikan undangan bagi peserta pelatihan. Sehari dan di hari pelaksanaan peserta diberikan reminder agar bisa hadir tepat waktu dan mengikuti rangkaian kegiatan dengan tertib. Kegiatan diberi judul : 'Peningkatan Kapasitas Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD/TKIT Mekar Insani Minggiran Mantrijeron Yogyakarta'. Sedangkan untuk tema pelatihan diberi tajuk 'Pelatihan Canva : Platform Pembuatan Desain Grafis dan Konten Publikasi'.

2.3. Pelaksanaan Pelatihan Canva

Kegiatan ini dibuat seperti mini workshop. Paparan materi berupa step by step dari mulai instalasi sampai menghasilkan karya project masing masing. Peserta akan diberikan waktu untuk membuat desain masing menggunakan hanphone atau laptop lalu mempresentasikan karyanya pada saat pelatihan.

2.4. Evaluasi kegiatan dan Pelaporan

Pada tahap setelah pelaksanaan acara dilakukan evaluasi kegiatan dari mitra dan tim pengabdian. Evaluasi ini dari sisi project peserta maupun dari keseluruhan acara. Evaluasi bertujuan untuk mempertahankan yang baik dan memperbaiki yang kurang. Selanjutnya dibuatlah laporan kegiatan sebagai bentuk pertanggung jawaban kegiatan pada semua pihak yang berkepentingan. Dilakukan juga publikasi media dan jurnal sebagai publikasi hasil kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan diberi tajuk 'Pelatihan Canva : Platform Pembuatan Desain Grafis dan Konten Publikasi' ini dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 28 Juni 2022, dimulai pukul 09.00 sd 11.30 WIB. Acara dihadiri oleh 14 peserta pengajar dan karyawan TKIT Mekar Insani. Acara digelar di ruang pertemuan sekolah TKIT Mekar Insani.

Acara diisi oleh tim pengabdian dengan materi yang disampaikan meliputi:

1. Instalasi Canva

Materi ini menjelaskan proses instalasi software baik di laptop maupun di handphone.

2. Login dan Account

Materi ini menjelaskan cara login dan pembuatan account untuk login ke aplikasi. Setelah itu dibimbing untuk bisa masuk kedalam tim project.

3. Pengenalan Fitur

Materi ini menjelaskan fitur apa saja yang ada di aplikasi canva serta peserta diminta untuk melihat contoh contoh template.

4. Pembuatan karya dan project

Sesi ini memberikan step by step membuat project. Peserta berkesempatan untuk membuat langsung karya media interaktif sesuai dengan kebutuhan sehari hari mereka. Pada sesi ini pemateri mengecek satu persatu hasil karya peserta.

5. Tanya Jawab

Sesi tanya jawab ini dilakukan saat sesi praktek dimana kendala peserta langsung ditanyakan dan dijawab saat itu juga. Peserta yang berhasil membuat proyek bisa saling membantu rekannya.

Selama acara berlangsung peserta mengikuti dengan antusias terutama saat sesi praktek. Peserta tidak hanya membuat satu karya bahkan lebih dari satu. Karena diskusi dan praktek dilakukan satu persatu sehingga membutuhkan tambahan waktu.

3.2 Pembahasan

Media pembelajaran meningkatkan konsentrasi anak dalam waktu yang lebih lama dibandingkan tanpa media pembelajaran. Selain itu keterbatasan interaksi menuntut guru memiliki bekal pengetahuan pendekatan yang cukup untuk siswanya nyaman dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan pihak sekolah memberikan solusi dari permasalahan pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini yaitu melalui capacity building bagi para pendidik dan karyawan TKIT Mekar Insani. Para Pendidikan dan karyawan butuh pelatihan software design pembelajaran interaktif seperti canva. Berdasarkan analisis situasi kondisi kebutuhan maka dibuatlah Kegiatan 'Peningkatan Kapasitas Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD/TKIT Mekar Insani Minggiran Mantrijeron Yogyakarta'. tema 'Pelatihan Canva : Platform Pembuatan Desain Grafis dan Konten Publikasi'. [2], [3]

Adapun materi terdiri atas proses instalasi, login dengan account, pengenalan fitur, praktek pembuatan karya dan tanya jawab. Untuk menghasilkan satu karya dengan canva kita bisa menerapkan prinsip ATM atau Amati Tiru dan Modifikasi. Para peserta menerapkan prinsip ini dengan step sebagai berikut :

- a. Kenali semua fitur. Canva memiliki banyak fitur, kebanyakan mudah untuk dipelajari bagi pemula. Beberapa fitur utama yang ada di aplikasi seperti template, elemen, text, upload, download/share karya.
- b. Pastikan tujuan proyek. Sebelum membuat proyek karya meliputi membuat apa , ukuran berapa dan nanti akan dishare dalam format apa.
- c. Cek template yang diinginkan. Setelah tau karya apa yang akan dibuat maka tinggal pilih template yang inginkan. Kita bisa melakukan pencarian template melalui menu seach. Disinilah diterapkan prinsip ATM atau Amati Tiru Modifikasi. Peserta tinggal memilih template lalu melakukan modifikasi.
- d. Membuat karya. Setelah menemukan template yang sesuai peserta bisa menambahkan, menghapus, menimpa, atau sekedar mengganti template sesuai dengan tujuan pembuatan proyek.
- e. Download dan share. Setelah karya jadi peserta bisa melakukan proses download dan share sesuai format yang diinginkan. Canva akan otomatis menyimpan dan mengarsipkan karya kita sesuai login masing masing.



Gambar 1. Penjelasan Materi Oleh Tim Pengabdi



Gambar 2. Sesi Project , Peserta Membuat Karya Masing Masing



Gambar 3. Sesi Penutupan acara pelatihan.

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan capacity building ini diambil kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) berupa Peningkatan Kapasitas Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD/TKIT Mekar Insani Minggiran Mantrijeron Yogyakarta ini memberikan peningkatan pengetahuan bagi peserta. Peserta yang awalnya belum bisa membuat design karya bisa menghasilkan lebih dari satu desain. Peserta yang sebelumnya sudah bisa semakin terbantu dengan masuk menjadi tim canva pro. Saran selanjutnya adalah upgrade kemampuan secara berkala dengan mengadakan kelas capacity building secara terprogram dan mengajak sekolah satu kecamatan mantrijeron. Hal ini akan memberikan nilai kemanfaatan yang lebih luas baik bagi masyarakat maupun civitas Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat terselenggara atas dukungan semua pihak. Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada :

1. Ketua LPPM Universitas Mercu Buana Yogyakarta
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Mercu Buana Yogyakarta
3. Kepala sekolah TKIT Mekar Insani beserta jajarannya.
4. Tim pengabdian, mahasiswa dan peserta yang telah berpartisipasi dalam kegiatan.

REFERENCES

- [1] A. Bastian, R. Reswita, and A. A. Putri, "Analisis Kesiapan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 5541–5548, Aug. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.2841.
- [2] Z. Nur, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PASCA PANDEMI COVID-19 DI MTs NEGERI 1 MAKASSAR," vol. 8, 2022.
- [3] H. Taulany, "Manajemen Proses Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Pasca Pandemi Covid-19".
- [4] N. K. Ayu and I. B. S. Manuaba, "Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *PAUD*, vol. 9, no. 2, p. 194, Jul. 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.35498.
- [5] D. Dariyatun, "Menjaga Mutu Pendidikan PAUD pada Masa Pandemi Covid-19 dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)".