

PKM Kelompok Guru- Guru TK Rambutan Tentang Pengenalan Aplikasi Canva untuk Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif

by Agus Darmawan

Submission date: 07-Jun-2024 09:44AM (UTC+0700)

Submission ID: 2397291310

File name: nal_Abdimas_Indonesia_-_VOLUME_2,_NO._2,_JUNI_2024_hal_74-82.pdf (853.53K)

Word count: 2288

Character count: 15089

PKM Kelompok Guru- Guru TK Rambutan Tentang Pengenalan Aplikasi Canva untuk Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif

PKM Group of Kindergarten Teachers An Introduction to the Canva Application for creating interactive learning videos

Agus Darmawan¹, Syamsiah Syamsiah², Nunu Kustian³ Siti Juleha⁴

¹⁻⁴ Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

Email: agay.unindra08@gmail.com¹, ncham.unindra08@gmail.com², kustiannunu@gmail.com³, nyooi.sholeha@gmail.com⁴

Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords: Canva, video, interactive learning and TK Rambutan

Abstract: In the ever-growing digital era, education plays an important role in utilizing technology to improve the quality of learning. Interactive learning videos have become an effective tool in delivering learning material in an interesting and competitive way. However, many kindergarten teachers still face challenges in producing interesting and interactive learning videos due to limited knowledge and skills in using appropriate software. TK Rambutan, teachers realize the importance of updating their skills in integrating technology in the learning process. In this context, the introduction of the Canva application as a tool for creating interactive learning videos is considered a progressive step that can help teachers create more interesting and relevant learning experiences for young children. Using Canva as an intuitive creative platform and the various features it offers, such as templates, graphics and animations, can help TK Rambutan teachers in creating learning video content that is interesting, easy to understand and interactive. Therefore, through this Community Service (PKM), TK Rambutan teachers aim to explore the potential of Canva in the context of early childhood education and improve their skills in utilizing this application to create a more interesting and effective learning experience for students.

Abstrak

Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan memainkan peran penting dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Video pembelajaran interaktif telah menjadi salah satu alat yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan berdaya saing. Namun, banyak guru TK masih menghadapi tantangan dalam menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan interaktif karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak yang tepat.

Di TK Rambutan, para guru menyadari pentingnya memperbarui keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pengenalan aplikasi Canva sebagai alat untuk membuat video pembelajaran interaktif dianggap sebagai langkah progresif yang dapat membantu guru-guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi anak-anak usia dini.

Penggunaan Canva sebagai platform kreatif yang intuitif dan beragam fitur yang ditawarkan, seperti template, grafis, dan animasi, dapat membantu guru-guru TK Rambutan dalam menciptakan konten video pembelajaran yang menarik, mudah dimengerti, dan interaktif. Oleh karena itu, melalui Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, para guru TK Rambutan bertujuan untuk menggali potensi Canva dalam konteks pendidikan anak usia dini serta meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan aplikasi ini untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Kata Kunci: Canva, video, media pembelajaran, interaktif dan TK Rambutan.

* Agus Darmawan : agay.unindra08@gmail.com

¹² PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan masyarakat yang berkualitas. Di era digital seperti saat ini, peran teknologi menjadi semakin penting dalam memajukan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, sebagai bagian dari upaya pengembangan profesionalisme dan inovasi dalam pendidikan, Kelompok Guru TK Rambutan dengan bangga memersempahkan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini.¹⁶

PKM ini bertujuan untuk memperkenalkan Aplikasi Canva kepada komunitas pendidik di TK Rambutan dengan fokus pada pembuatan video pembelajaran interaktif. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan media visual yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas Media pembelajaran.¹⁸

Media pembelajaran memiliki peranan yang begitu penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014, hlm. 29-30) menyatakan manfaat pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.¹⁰

Menurut Ramli (2018) dalam (Raaihani, 2021, hlm. 9) Media Pembelajaran ialah suatu bagian integral dari sebuah sistem pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.⁸

Menurut Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020), Pengembangan media pembelajaran adalah proses, merancang, membuat, menyempurnakan produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) guru sebagai pengirim dan siswa sebagai penerima.³

Melalui pengenalan Aplikasi Canva, kami bertekad untuk memberikan wadah bagi para guru TK Rambutan untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan Canva, mereka akan memiliki akses ke berbagai alat dan fitur yang memungkinkan pembuatan video pembelajaran dengan desain yang profesional tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit.¹⁹²⁰

Kami yakin bahwa dengan pengenalan Aplikasi Canva ini, para guru TK Rambutan akan mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, serta meningkatkan kualitas pendidikan di TK Rambutan secara keseluruhan.⁵

Dengan tekad yang kuat dan semangat inovatif, kami siap untuk melangkah maju dalam memperkenalkan Aplikasi Canva dan mendukung kemajuan pendidikan di TK Rambutan dan masyarakat sekitarnya.

Pendahuluan ini akan menjelaskan lebih lanjut tentang latar belakang proyek, tujuan, serta urgensi dari pengenalan video Interaktif berupa dengan menggunakan platform Canva oleh Kelompok Guru-guru TK Rambutan. Dalam era di mana teknologi informasi mengubah cara kita berinteraksi dan berkomunikasi, inisiatif ini diharapkan dapat memberikan manfaat besar bagi kelompok ini dan masyarakat sekitar, serta menjadi sebuah contoh positif dalam pemanfaatan teknologi informasi di tingkat komunitas TK Rambutan.

METODE

Dalam mengimplementasikan proyek Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "PKM Kelompok Guru-guru TK Rambutan Tentang Pengenalan Video Interaktif Dengan Platform Canva," kelompok ini memilih beberapa pendekatan yang terintegrasi untuk mencapai tujuan proyek ini. Pendekatan yang diambil mencakup:

Pendekatan Partisipatif:

Guru-guru TK Rambutan secara aktif terlibat dalam perencanaan, implementasi, dan evaluasi proyek. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk merasakan kepemilikan penuh terhadap proyek dan memastikan bahwa kebutuhan dan harapan mereka dipertimbangkan dengan baik.

Pendekatan Pelatihan:

Untuk memungkinkan guru-guru kelompok untuk menggunakan platform Canva dengan efektif, pendekatan pelatihan digunakan. Ini melibatkan serangkaian pelatihan praktis tentang cara membuat, mengedit, dan mengelola situs web menggunakan alat ini. Pelatihan juga mencakup pemahaman dasar tentang dan manajemen konten video.

Pendekatan Kolaboratif:

Kolaborasi dengan pihak luar, seperti ahli teknologi informasi lokal atau pemilik bisnis online, dapat digunakan untuk mendapatkan pandangan dan dukungan tambahan. Pendekatan ini memungkinkan akses ke sumber daya tambahan yang dapat memperkaya proyek.

Pendekatan Edukasi:

Selain menciptakan situs web, pendekatan ini mencakup edukasi tentang pentingnya video Interaktif dalam berkomunikasi dan berbagi informasi di era digital. Ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru-guru kelompok tentang peran teknologi informasi dalam pengembangan komunitas.

Pendekatan Pengukuran dan Evaluasi:

Pendekatan ini mencakup pengukuran kinerja situs web, seperti jumlah kunjungan, interaksi pengguna, dan efektivitas berbagi informasi. Data ini akan digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan proyek dan mengidentifikasi area perbaikan.

Pendekatan Berkelanjutan:

Proyek ini diarahkan untuk menjadi inisiatif berkelanjutan dengan pemeliharaan rutin dan pembaruan konten video secara berkala. Guru-guru TK Rambutan akan terus mengembangkan keterampilan mereka dalam penggunaan platform Canva.

Melalui kombinasi pendekatan di atas, proyek ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan di mana video Interaktif dengan platform Canva menjadi alat yang efektif dalam berkomunikasi, berbagi informasi, dan mempromosikan kegiatan Kelompok Guru-guru TK Rambutan. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi kelompok dan masyarakat setempat serta berkontribusi pada perkembangan teknologi informasi di tingkat komunitas desa.

HASIL

Hasil kegiatan Abdimas biasanya mencakup berbagai aspek, seperti pengembangan pengetahuan masyarakat, pemberdayaan, pengenalan teknologi dan pelatihan yang memberikan manfaat kepada masyarakat.

Abdimas ini yang Anda sebutkan mungkin merupakan sebuah proyek Penelitian Karya Ilmiah (PKM) yang dilakukan oleh kelompok guru-guru TK Rambutan tentang pengenalan video Interaktif dengan platform Canva. PKM adalah program penelitian yang biasanya dilakukan oleh dosen di perguruan tinggi atau oleh kelompok masyarakat dalam rangka menggali atau mengembangkan pengetahuan dalam berbagai bidang.

Mengenai topik pengenalan video Interaktif dengan platform Canva, ini adalah topik yang relevan dalam dunia digital saat ini. Canva adalah alat pembuatan video pembelajaran berbasis situs web sehingga mudah untuk diakses di mana saja. Dengan platform ini, individu dan kelompok dapat membuat video pembelajaran mudah dan bisa di mana saja.

Beberapa poin yang mungkin dibahas dalam penelitian tersebut meliputi:

1. Pengenalan tentang apa itu Canva dan bagaimana cara menggunakannya.
2. Manfaat dari penggunaan Canva dalam video pembelajaran pada TK Rambutan atau guru-guru nya.
3. Cara membuat dan mengelola konten video di Canva, termasuk cara menambahkan teks,

gambar, video, dan tautan.

4. Pengukuran dan evaluasi keberhasilan media pembelajaran atau yang dibuat dengan platform ini.

Hasil kegiatan abdimas yang dilakukan oleh tim tentang penyuluhan video Interaktif dengan platform Canva di TK Rambutan. Dalam pelaksanaannya, penyuluhan berlangsung selama satu hari. Adapun kegiatan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

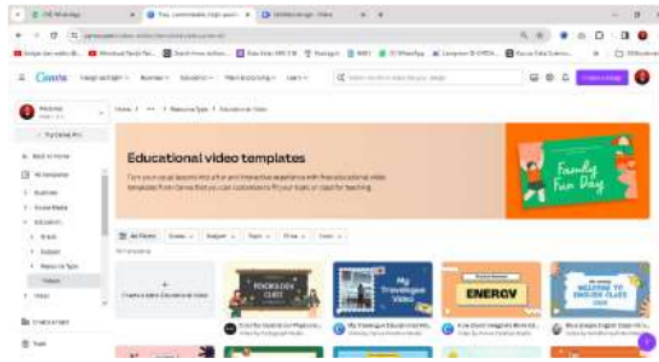
1. Sosialisasi akan diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penyuluhan vidio Interaktif dengan platform Canva di TK Rambutan.
2. Peninjauan lokasi tempat kegiatan penyuluhan kepada Guru-guru TK Rambutan
3. Identifikasi alat-alat yang dibutuhkan pada saat penyuluhan untuk Guru-guru yang berada di TK Rambutan.
4. Identifikasi materi yang sesuai dengan tema pada saat penyuluhan vidio Interaktif dengan platform Canva di TK Rambutan.
5. Mempersiapkan kegiatan penyuluhan kepada mitra tentang penyuluhan vidio Interaktif dengan platform Canva di TK Rambutan.
6. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat:
 - a. Pemaparan materi yang disampaikan kepada peserta untuk penyuluhan penyuluhan vidio Interaktif dengan platform Canva di TK Rambutan: Syamsiah, M, Kom
 - b. Pemberian pelatihan penerapan penyuluhan vidio Interaktif dengan platform Canva di TK Rambutan : Agus Darmawan, M.Kom
 - c. Peserta sangat antusias mendengarkan paparan dan mempraktekkan penyuluhan vidio Interaktif dengan platform Canva di TK Rambutan oleh tim Abdimas.
 - d. Mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh peserta pelatihan dan diberikan arahan sehingga para peserta dapat memahami materi yang telah disampaikan.

Setelah mendapatkan penyuluhan serta pelatihan peserta mulai memahami materi yang diberikan. Dan bagaimana penyuluhan vidio Interaktif dengan platform Canva di TK Rambutan

Tabel. 1 Implikasi dari Temuan

No.	Target Capaian	Hasil yang Diperoleh
1.	Menambah wawasan, pengetahuan, vidio Interaktif dengan platform Canva di TK Rambutan	Memberikan penyuluhan serta memberikan pelatihan yang menyenangkan sesuai dengan tema.
2.	Menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yangn memiliki hal kebaruan yang menjadikan mereka lebih	Memberikan pelatihan dan mempraktekkan yang mendukung guru-guru agar menjadikan mereka lebih aktif, mandiri, dan kreatif.

	aktif, mandiri, dan kreatif	
3.	Menumbuhkan rasa percaya diri dan pemahaman para guru-guru dalam hal peningkatan kreativitas dalam alternatif video Interaktif dengan platform Canva.	Pelatihan dan praktek terkait dengan membuat video Interaktif dengan platform Canva.



Gambar 1. Halaman Beranda



Gambar 2. Gambar memulai projet di canva



Gambar 3. Gambar Proses download Video



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat

Dampak Kegiatan

Mengenai dampak dan hasil penelitian yang dilakukan oleh PKM Kelompok Guru-guru TK Rambutan tentang Pengenalan Vidio Interaktif dengan Platform Canva, karena saya tidak memiliki akses langsung ke penelitian tersebut. Namun, berikut adalah beberapa dampak dan hasil yang mungkin diharapkan dari kegiatan semacam ini:

1. Peningkatan Literasi Digital:

Dampak positif yang diharapkan adalah peningkatan literasi digital di antara guru-guru. Mereka dapat menjadi lebih terampil dalam menggunakan platform Canva untuk membuat video pembelajaran mereka sendiri.

2. Penyebaran Informasi yang Lebih Efektif:

Melalui dan situs web yang mereka buat, guru-guru TK Rambutan dapat lebih efektif dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa- siswi.

3. Pemberdayaan Masyarakat:

Melalui pemahaman tentang cara membuat dan mengelola video pembelajaran, guru guru dapat merasa minat siswa didik lebih semangat dalam proses belajar..

4. Kemampuan Promosi dan Jaringan yang Lebih Baik:

Dengan penggunaan platform Canva, guru-guru TK Rambutan dapat mempromosikan membuat media pembelajar lebih menarik sehingga dapat menimbulkan minat belajar sangat besar.

5. Penciptaan Konten video Positif:

Pada media pembelajaran yang dibuat oleh guru- guru dapat digunakan untuk memanfaatkan media pembelajaran baru menghasilkan konten video positif yang pengembangan teknologi.

6. Dampak Ekonomi:

Jika media pembelajaran atau platform Canva yang dibuat oleh guru-guru menjadi lebih murah karena platform Canva terdaftar akun free, terutama yang memiliki akun belajar.id.dari dikti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan Pelatihan dan praktek terkait dengan vidio Interaktif dengan platform Canva di kalangan guru guru. Selain itu, dengan adanya kegiatan ini dapat membantu guru meningkatkan kreativitas. Keberhasilan ini dapat ditunjukkan dengan hal sebagai berikut:

1. Adanya respon positif yang ditunjukkan dengan antusias peserta yang hadir, tim abdimas memberikan undangan kepada kepala sekolah dan semua guru hadir dalam acara tersebut.
2. Guru-guru- guru-guru aktif dalam menanggapi serta mengikuti kegiatan abdimas dengan berbagai penyuluhan serta mempraktekkan yang disajikan para penyaji dan terlihat minimnya kecenderungan mereka bosan ketika acara tersebut berlangsung.

DAFTAR REFERENSI

- Analicia, T., Tenty, & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260-266.
- Arifin, J. (2017). *SPPS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Herman Dwi

Surjono.

Dengan urutan yang diperbaiki dan gaya kutipan yang sesuai dengan gaya AP

Japrizal, & Irfan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canvas Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo. *JAVIT*, 1(3), 100-107.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.

Raaihani, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. Skripsi. FKIP UNPAS.

Surjono, H. D. (2017). Multimedia pembelajaran interaktif. Yogyakarta: UNY Press.

PKM Kelompok Guru- Guru TK Rambutan Tentang Pengenalan Aplikasi Canva untuk Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.nusamandiri.ac.id Internet Source	2%
2	repository.uki.ac.id Internet Source	2%
3	journal.unm.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.stikes-ibnusina.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
7	journal-stiayappimakassar.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%

9	ejournal.utp.ac.id Internet Source	1 %
10	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
11	jist.publikasiindonesia.id Internet Source	1 %
12	digilib.mercubuana.ac.id Internet Source	<1 %
13	fe.unj.ac.id Internet Source	<1 %
14	m.tribunnews.com Internet Source	<1 %
15	pdffox.com Internet Source	<1 %
16	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
17	jyx.jyu.fi Internet Source	<1 %
18	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
19	retizen.republika.co.id Internet Source	<1 %
20	www.rumah123.com	

Internet Source

<1 %

21

ejournal.methodist.ac.id

Internet Source

<1 %

22

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

23

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

PKM Kelompok Guru- Guru TK Rambutan Tentang Pengenalan Aplikasi Canva untuk Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
