

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA MGMP EKONOMI

M. Iqbal Lubis¹, Bukhori², Dedy Wahyudi³, Mahdar Ernita⁴, Fatimah Depi Susanty Harahap⁵

¹ Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
m.iqbal.lubis@uin-suska.ac.id

² Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
bukhori@uin-suska.ac.id

³ Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
dedy.wahyudi@uin-suska.ac.id

⁴ Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
mahdar.ernita@uin-suska.ac.id

⁵ Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
fatimah.depi.susanty@uin-suska.ac.id

Abstrak

Tujuan pengabdian masyarakat ini untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru yang tergabung dalam MGMP ekonomi dengan memberikan pelatihan dan penguatan penggunaan media pembelajaran digital untuk pembelajaran ekonomi. Metode pengabdian menggunakan metode Service Learning dengan beberapa tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan akhir. Hasil pengabdian masyarakat adalah a. Tahap persiapan. Pada tahap ini pihak kemitraan yaitu Dinas Pendidikan wilayah 2 melakukan sosialisasi kepada guru-guru yang tergabung ke dalam MGMP ekonomi untuk memberikan informasi bahwa ada pelatihan dan terkumpul sejumlah 15 peserta yaitu guru ekonomi yang berasal dari kabupaten Bengkalis. b. Tahap pelaksanaan, pada tahap ini dilakukan pelatihan dan penguatan kepada guru-guru MGMP ekonomi tentang implementasi media pembelajaran digital yaitu aplikasi pembelajaran Canva dan game edukasi woldwall. c. Tahap akhir pengabdian adalah dengan memberikan pelatihan ini guru-guru merasa antusias, mengikuti dan dapat menerapkan pelatihan media pembelajaran sampai selesai. Diharapkan setelah pelatihan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah.

Kata kunci : *Media pembelajaran digital, canva, woldwall*

Abstract

The aim of this community service is to provide training to teachers who are members of the economics MGMP by providing training and strengthening the use of digital learning media for economics learning. The service method uses the Service Learning method with several stages, namely preparation, implementation and final stages. The results of community service are a. Preparatory stage. At this stage, the partnership, namely the Region 2 Education Office, conducted outreach to teachers who were members of the economics MGMP to provide information that there was training and gathered 15 participants, namely economics teachers from Bengkalis district. b. Implementation stage, at this stage training and strengthening is carried out for MGMP economics teachers regarding the implementation of digital learning media, namely the Canva learning application and the Woldwall educational game. c. The final stage of service is by providing this training, teachers feel enthusiastic, follow and can implement the learning media training until completion. It is hoped that after the training it can be implemented in learning at school.

Keywords: *Digital learning media, Canva, Woldwall*

1. PENDAHULUAN

Revolusi industri adalah suatu keadaan dimana semua kegiatan dituntut lebih efisien dan efektifitas yaitu dalam hal penggunaan teknologi yang begitu berperan besar dalam kehidupan manusia sehingga dikenal dengan era digitalisasi. Era digital ditandai dengan perkembangan pesat pada teknologi informasi dan komunikasi. Dunia digital, berbasis pengetahuan modern telah mengubah segalanya, mulai dari masalah bisnis dan perdagangan, hingga hal-hal terkecil dari kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga bagian dari perubahan tersebut. Sebagai pendidik, kita tidak hanya perlu memahami perubahan ini, pendidik harus berada di garis depan dalam memanfaatkannya perubahan untuk kepentingan pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi berupa televisi, telepon, komputer, dan internet mengalami perkembangan yang luar biasa. Adanya perubahan abad 21 menuntut pula perubahan paradigma pembelajaran (Mukminan, 2014)

Pada abad 21 ini sebuah revolusi pengetahuan terjadi, dimana dunia sudah semakin go digital. Media digital didefinisikan sebagai konten digital yang dapat ditransfer melalui internet, jaringan komputer dan berbagai perangkat elektronik. Ini termasuk situs web, gambar digital, video dan audio, serta permainan video dan media sosial. Media digital adalah konten digital yang dapat ditransmisikan melalui internet atau jaringan komputer. Ini dapat mencakup teks, audio, video, dan grafik. Ini berarti bahwa berita dari jaringan TV, surat kabar, majalah, dan lain-lain. Perkembangan media digital terlihat dari semakin banyak buku yang telah diubah ke dalam format digital book dan dapat dengan mudah diakses melalui situs seperti ibiblio, Google Scholar dan Questia. Situs-situs mesin pencari seperti Google dan Yahoo! Sudah tersedia, bahkan sudah mulai meluncurkan versi mobile yang dapat diakses melalui telepon genggam (pribadi, dkk, 2019). Media digital dapat dipakai dalam media pembelajaran. Saat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) diintegrasikan dalam

pembelajaran, maka TIK memiliki tiga fungsi sebagai berikut: 1) berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran misalnya mengolah data dan angka, membuat elemen grafik, pembuatan database, pembuatan administrasi sekolah; 2) teknologi salah satu bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai siswa; 3) teknologi sebagai alat bantu pembelajaran seperti media atau fasilitator, motivator, transmitter dan evaluator (Anshori, 2019).

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran dan game edukasi yaitu *wordwall*. Menurut Arsyad (Amrina, Mudinillah, Nur Isnain, et al., 2021), bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik dalam belajar. Menurut Yuniastuti, dkk (2021), canva merupakan sebuah platform yang bisa dipergunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran berupa slide presentasi, video, ataupun infografis interaktif. Walaupun media canva bukanlah media khusus untuk pembelajaran, tetapi media canva memiliki kelebihan yang bagus untuk pendidik. Menurut Mulyani, dkk (Widyatnyana, 2021), canva memiliki kelebihan antara lain; 1) bisa memudahkan seorang pendidik dalam mendesain pembelajaran yang menarik seperti poster pembelajaran, template video pembelajaran, powerpoint untuk presentasi diskusi serta lain-lain yang telah tersedia di dalam aplikasi canva. 2) canva juga menyediakan aneka macam template sehingga pendidik mudah untuk menghasilkan desain yang menarik. Hanya menyesuaikan saja seperti tulisan, warna atau pun ukuran dan gambar sehingga media pembelajaran yang akan digunakan lebih menarik. 3) aplikasi canva juga mudah dijangkau oleh semua kalangan bahkan bisa diakses melalui smartphone juga. Hanya tinggal mendownload atau membuka website canva, pendidik atau pun siswa sudah bisa memakai aplikasi ini (Safrianti, 2022). Selanjutnya, media yang

digunakan adalah wordwall. Wordwall merupakan sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Amrina, Mudinillah, & Hafiz, 2021). Menurut Lestari wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. *Game* ini dapat digunakan melalui laptop atau smartphone. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik. Wordwall menyediakan berbagai templates untuk game pembelajaran, seperti drag and drop, seating plan, hangman, brainstorm, plane, maze chase, dan unjumbled maze chase (Harahap et al., 2023; Lestari et al., 2022; Sitohang et al., 2024). Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai beragam jenis template yang dapat dibuat dan digunakan oleh guru. Namun kelemahan dari aplikasi ini adalah hanya bisa menggunakan 5 template untuk pilihan yang tidak berbayar. Permainan yang selesai dibuat bisa langsung dibagikan dengan tautan yang dikirimkan melalui aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email (Rosdiani et al., 2021).

Dari hasil wawancara ketua MGMP Ekonomi Kabupaten Bengkalis bahwa perlu adanya penguatan kompetensi guru dalam memanfaatkan sumber belajar/media berbasis digital. Dalam memanfaatkan sumber belajar berbasis digital, tentu berimplikasi pada pelaksanaan pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan melakukan pelatihan dan penguatan pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk mata pelajaran ekonomi.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Media pembelajaran digital merupakan alternatif sumber informasi dan sumber belajar bagi guru guru SMA. Dengan demikian, jika SMA ingin memiliki legitimasi akademik yang tinggi serta memiliki relevansi dengan tuntutan masyarakat dan juga *stake holder*, maka pembelajaran harus selalu melakukan inovasi agar tidak ketinggalan jaman. Berdasarkan analisis situasi dan

kebutuhan di atas dapat disimpulkan bahwa media konvensional seperti ceramah, buku teks masih menjadi pilihan utama guru-guru SMA, hal ini tidak sejalan dengan perkembangan industri digital saat ini. Disamping itu kompetensi guru SMA memanfaatkan media berbasis digital dalam pembelajaran masih belum maksimal

3. METODE PELAKSANAAN

Tahap pelaksanaan Pengabdian Masyarakat ini adalah :

1. Tahap Persiapan : Dalam hal ini pihak mitra pengabdian yaitu Dinas Pendidikan Wilayah 2 mendapatkan data guru-guru yang tergabung dalam MGMP mata Pelajaran ekonomi untuk ikut kegiatan. Setelah itu adalah permohonan perizinan kepada pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan pelatihan. Dan mempersiapkan pelatihan yang di lakukan di SMA 1 Bukit batu sei pakning.

2. Tahap Pelaksanaan. Pelatihan dilakukan di SMA 1 Bukut batu Sei Pakning pada tanggal 7 september 2024. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan :

1. Pengenalan Aplikasi Canva

Kegiatan tim pengabdian memberikan wawasan dan pengetahuan secara teoritis mengenai aplikasi Canva. Kegiatan ini dimaksudkan agar guru-guru mengetahui manfaat dari aplikasi Canva, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran digital. Adapun materi yang disampaikan yaitu pengenalan aplikasi canva, fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi canva, manfaat dari aplikasi canva, serta kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada aplikasi Canva. Serta cara membuat video pembelajaran melalui aplikasi canva dengan materi Ketenagakerjaan

Pengenalan Canva

Canva merupakan platform desain grafis online yang mudah digunakan. Platform ini menyediakan beragam template untuk berbagai kebutuhan seperti konten media sosial, presentasi, dan video.

by M IqbalLubis



Tips dan Trik Membuat Video Pembelajaran yang Efektif di Canva

- Jaga Durasi Video**
Usahakan video pembelajaran tidak terlalu panjang agar penonton tetap fokus.
- Gunakan Narasi yang Jelas**
Pastikan narasi dalam video mudah dipahami dan tidak membosankan.
- Tentukan Tujuan Pembelajaran**
Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari video tersebut.
- Buat Video yang Menarik**
Gunakan warna, musik, dan animasi yang menarik untuk membuat video lebih interaktif.

Made with Gamma

Memasukkan Video dan Audio

Video

Anda dapat menambahkan video pendek untuk mengilustrasikan konsep ekonomi, seperti video demonstrasi, animasi, atau cuplikan berita.

Audio

Tambahkan narasi atau musik latar yang mendukung konten video pembelajaran Anda.

Pilih musik yang bebas royalti atau rekam narasi Anda sendiri.




Made with Gamma

2. Hasil Penerapan Canva pada materi Ketenagakerjaan

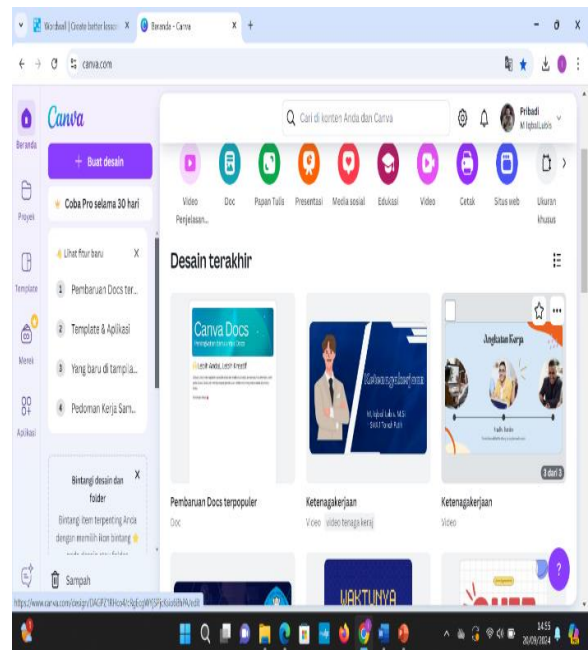
Pada kegiatan ini, peserta dilatih dan dibimbing untuk dapat membuat media pembelajaran digital pada aplikasi Canva yaitu membuat video pembelajaran. Melalui kegiatan ini, peserta pelatihan diharapkan

Membuat Desain Video Pembelajaran di Canva

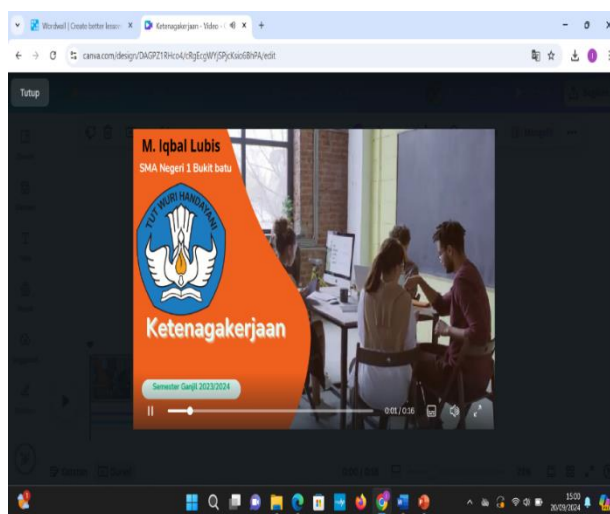
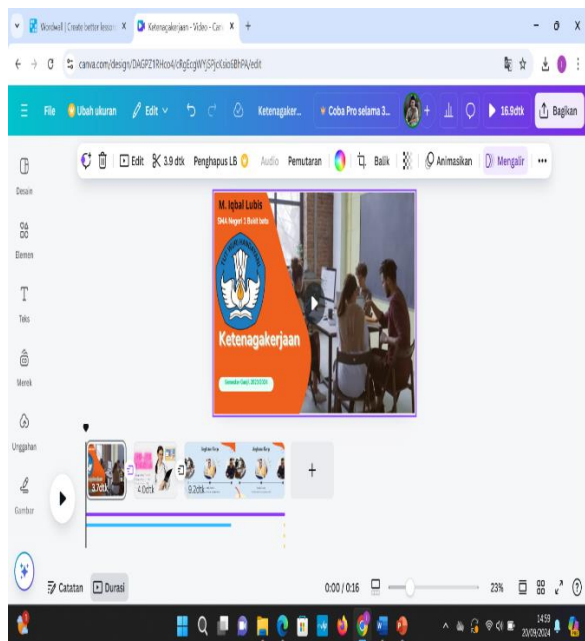
- Pilih Template**
Pilih template video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tema.
- Tambahkan Konten**
Masukkan teks, gambar, video, dan audio yang relevan dengan topik video pembelajaran.
- Atur Tata Letak**
Atur tata letak elemen video, seperti teks, gambar, dan video, agar tampilannya menarik dan mudah dipahami.
- Tambahkan Animasi dan Transisi**
Tambahkan animasi dan transisi untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan penonton.
- Revisi dan Simpan**
Revisi video pembelajaran dan simpan hasilnya dalam format yang diinginkan.

orientation=vertical twosided=false

Made with Gamma



dapat membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat tertarik dan termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran.



3. Tahap Pengenalan Game edukasi Worldwall

Pada tahap ini tim memberikan wawasan dan pengetahuan secara teoritis mengenai Game Edukasi Worldwall. Kegiatan ini dimaksudkan agar guru-guru mengetahui manfaat dari aplikasi, khususnya dalam pembuatan untuk evaluasi pembelajaran digital. Adapun materi yang disampaikan yaitu pengenalan aplikasi worldwall, fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi, manfaat, serta kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada aplikasi worldwall. Serta cara membuat game

edukasi melalui aplikasi worldwall dengan materi Persamaan Akuntansi.



Pengertian Media Wordwall


- Wordwall merupakan media berbasis internet yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik yang dapat digunakan secara gratis.
- Menurut Sari dan Yarza, mengemukakan Wordwall adalah salah satu media pembelajaran berupa kumpulan games yang dapat digunakan sebagai media belajar dan bertujuan sebagai alat bantu evaluasi penilaian yang menarik bagi guru.

Kelebihan Media Wordwall

1. Gratis untuk pilihan dasar dengan beberapa template
2. Game ini dapat dishare secara langsung melalui Whatsapp, Google Classroom maupun aplikasi lainnya
3. Model penugasan ada pada software Wordwall yang dapat diakses melalui ponsel yang dimiliki oleh siswa.
4. Media Wordwall dapat memberikan data hasil rata-rata nilai siswa.
5. Permainan yang dibuat bisa di cetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala jaringan.
6. Wordwall cocok digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dan memberikan stimulasi kepada siswa.

Langkah-langkah media Wordwall

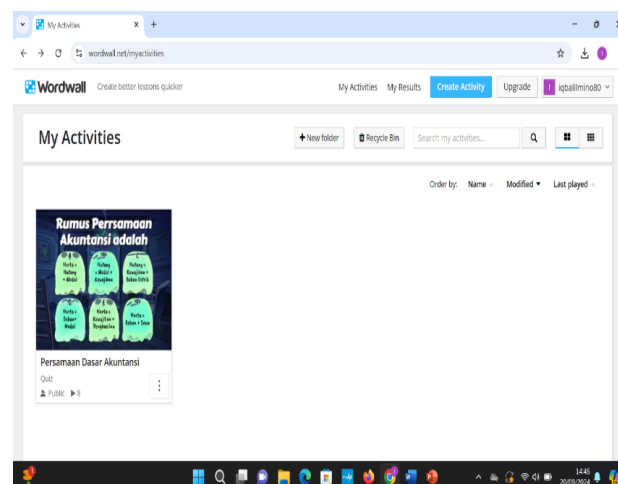
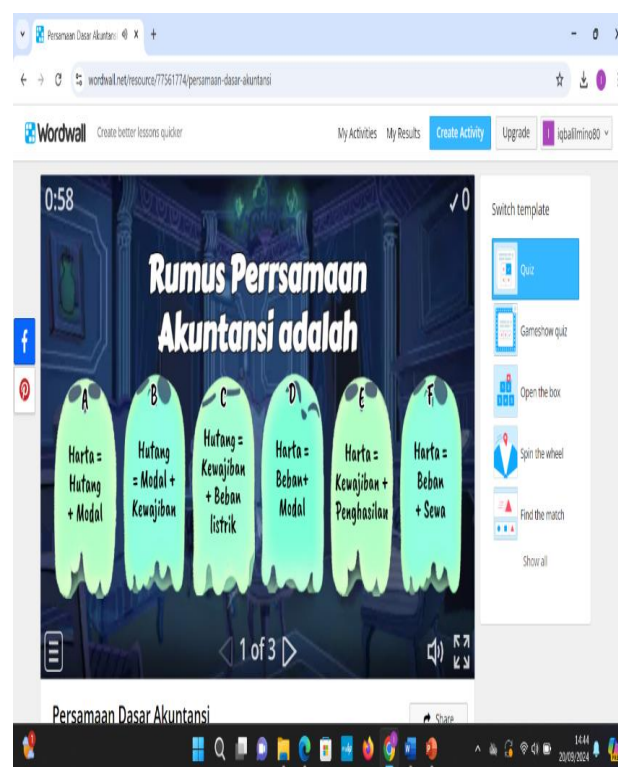
1. Silahkan masuk pada laman berikut <https://wordwall.net/> dan akan muncul tampilan awal dari wordwall pada Gambar berikut

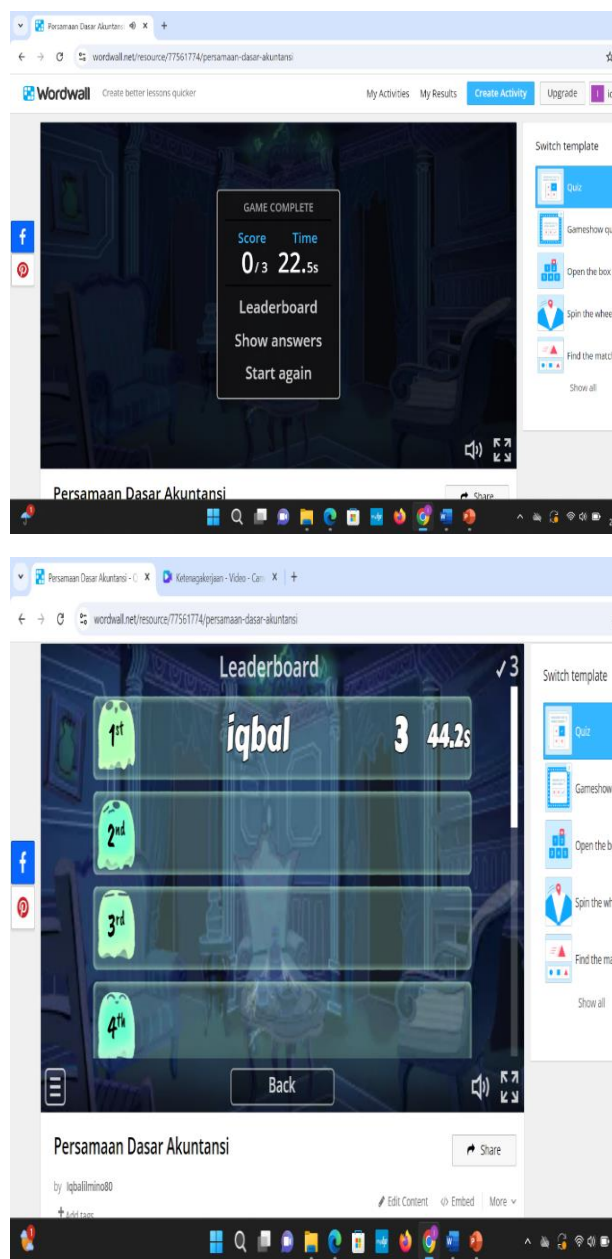


4. Hasil penerapan Wordwall pada materi Persamaan Akuntansi

Pada kegiatan ini, peserta dilatih dan dibimbing untuk dapat membuat media pembelajaran digital pada aplikasi wordwall yaitu membuat game edukasi dengan pilihan template Quiz. Melalui kegiatan ini, peserta pelatihan diharapkan dapat membuat media game edukasi yang lebih kreatif dan menarik dengan menggunakan template yang tersedia baik yang gratis maupun berbayar. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat tertarik dan termotivasi dalam melaksanakan

pembelajaran serta sebagai bahan evaluasi pembelajaran.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan canva dan Wordwall dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi merupakan bentuk kegiatan untuk mendukung program digitalisasi di sekolah. Berdasarkan hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan dari guru peserta pelatihan mengenai pemanfaatan canva dan wordwall sebagai media pembelajaran inovatif. Guru dapat memaksimalkan pelaksanaan proses pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur

yang dimiliki oleh canva dan wordwall sehingga produk yang dihasilkan ini dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap kehadiran peserta selama kegiatan pelatihan, peserta telah mengikuti sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Ditinjau dari tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disajikan disimpulkan peserta telah memahami media pembelajaran berbasis digital dengan baik, sebagai salah satu usaha peningkatan kinerja guru. Setelah selesai mengikuti kegiatan, masing-masing peserta membuat laporan tertulis tentang rancangan pembelajaran media berbasis digital yaitu canva dan wordwall. Dalam hal ini peserta telah merampungkan laporan tertulis tentang rancangan pembelajaran media berbasis digital yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran ekonomi di sekolah masing-masing. Pelatihan dilaksanakan dengan tujuan output yang dihasilkan adalah guru-guru memiliki pemahaman dan keterampilan baru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya berkaitan dengan pembelajaran inovatif dan pemanfaatan aplikasi canva dan wordwall untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Sesi pelatihan dan pendampingan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung. Guru dilatih dan didampingi oleh tim pengabdian dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan canva dan wordwall.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan memaksimalkan penggunaan fasilitas yang tersedia sebagai wujud dari perkembangan revolusi industri 5.0. Kontribusi pengabdian diharapkan para guru mampu menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, membantu dalam penyampaian materi, dan memaksimalkan fasilitas yang ada dalam menghadapi perkembangan Revolusi Industri

5.0. Kontribusi dari pelatihan ini terletak pada pemahaman dan penguasaan baru para guru dalam memanfaatkan teknologi guna mendukung pembelajaran inovatif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Keberhasilan kegiatan pelatihan ini tentu tidak lepas dari berbagai faktor pendukung antara lain adalah tersedianya tempat kegiatan yang memadai di SMA Negeri 1 Bukit batu sei pakning. Adanya dukungan kepala sekolah dan tersedianya kesempatan dan kemauan para guru merupakan salah satu penunjang keberhasilan kegiatan ini.

REFERENSI

Amrina, Mudinillah, A., Nur Isnain, D., Bahasa Arab, P., Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, F., Agama Islam, P., Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, S., & Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55–65.

Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.

Harahap, L. Y., Hilda, L., Rangkuti, A. N., & Nasution, M. (2023). Introduction to Educational Game Learning Media through Word Wall at SD Negeri 200118 Padangsidimpuan. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 3492–3497. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i2.6914>

Khasanah, B. A., Nurmitasari, N., Astuti, R., Istiqomah, N. A., Darma, W. P. A., Sari, W. P., Saputra, D. I., & Syahputra, R. K. (2023). Workshop Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Wordwall, Quizizz, Dan Kahoot! Untuk Mewujudkan Guru Muhammadiyah Melek Digital. *JMM*

(*Jurnal Masyarakat Mandiri*), 7(5), 4111. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.16633>

Lestari, B. B., Widyatama, P. R., Seleq, A. S. D., & Listanto, P. (2022). Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran: Pelatihan Guru Di Sma Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. 3(1).

Mukminan. (2014). “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendetayagunaan Teknologi Pendidikan” Makalah Disajikan dan dibahas pada Seminar Nasional Teknologi Pendidikan 2014 Diselenggarakan oleh Prodi. Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana- Universitas Negeri Surabaya 29 November 2014

Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2),247–255.

<https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138>

Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. 2(1).

Widyatnyana, K. N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva For Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229–236.

https://doi.org/10.23887/Jurnal_Bahasa.V10i2.695