

Community Service Journal Of Economic Education

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MAHASISWA PPG UIN SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN

Muhammad Rifqi Rijal¹⁾, Imas Mastoah²⁾

¹ Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
email: rifqirijal@uinbanten.ac.id

² Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
email: imas.mastoah@uinbanten.ac.id

Abstract [Times New Roman 11 Cetak Tebal dan Miring]

Abstrak : Pelatihan media pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan penting bagi mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) dalam menghadapi tuntutan profesionalisme pendidik di era transformasi digital. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi, serta respon mahasiswa PPG UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten terhadap pelatihan media pembelajaran digital. Metode yang digunakan adalah partisipatif melalui tahapan materi, pelaksanaan dan kegiatan mandiri. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai aplikasi digital video yang menggunakan aplikasi Canva. Peserta juga menunjukkan antusiasme yang tinggi serta mampu mempraktikkan pembuatan media secara mandiri. Secara keseluruhan, pelatihan ini berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi pedagogik mahasiswa PPG sehingga siap menerapkan media pembelajaran berbasis digital secara efektif di lingkungan sekolah dasar

Katakunci : *Pelatihan, Media , Digital, Mahasiswa PPG*

Abstract : Digital-based learning media training is an important requirement for Teacher Professional Education (PPG) students in facing the demands of professionalism in education in the era of digital transformation. This community service aims to improve the competence and response of PPG students at UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten to digital learning media training. The method used is participatory through material stages, implementation and independent activities. The results of the activity show that the training was able to improve students' understanding and skills in designing interactive learning media using various digital video applications, including Canva. Participants also showed high enthusiasm and were able to practise creating media independently. Overall, this training contributed to improving the pedagogical competencies of PPG students so that they are ready to effectively apply digital-based learning media in primary school environments.

Keywords: *Training, Media,,digital,PPG,Students*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan modern saat ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan perkembangan digital, hal ini menuntut pendidik (guru) harus mampu merancang, mendesain media pembelajaran yang inovatif, memiliki mutu, kreatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik di sekolah. Tentu dari kebutuhan Mahasiswa Pendidikan Profesi

Guru (PPG) sebagai calon guru yang profesional dituntut untuk mampu dan memiliki kompetensi dari segi pemanfaatan dalam menggunakan perangkat yang terhubung dari aplikasi berbasis digital sehingga hal ini sangat memberikan daya dukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Namun, pada kenyataannya fenomena di lapangan (sekolah) terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan dalam

Community Service Journal Of Economic Education

kompetensi kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi berbasis digital . berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan mahasiswa calon guru professional Uin Banten berupaya merancang, mendesain dan melaksanakan kegiatan pelatihan yang memfokuskan pada penggunaan dan penerapan pembuatan media pembelajaran berbasis canva, selain kompetensi yang dimiliki oleh para calon pendidik professional kegiatan ini salah satu untuk meningkatkan aspek keterampilan pedagogic yang tentu aspek ini merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh mahasiswa PPG. Sasaran kegiatan pelatihan ini difokuskan pada pembuatan perangkat pembelajaran canva digital, Dimana tujuan dari pelatihan ini harapannya calon pendidik, mampu menerapkan dan menggunakan media kreatif untuk menunjang keberhasilan pembelajaran

Hal ini menjadi tantangan pendidik dalam menerapkan dan memanfaatkan media digital, hal ini hasil penelitian¹ Hal ini disebabkan karena setiap pembelajaran memiliki karakteristik dan indikator-indikator pembeda yang menyebabkan suatu metode dan media tertentu tidak dapat disamaratakan. Setiap guru dituntut untuk bisa membuat proses pembelajaran memiliki suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Pemanfaatan aplikasi maupun sosial media untuk pembelajaran tidak dapat digeneralisasi. Selain juga Materi yang diajarkan karakteristik peserta didik, kondisi di lapangan, dan kompetensi pendidik merupakan indikator

¹ Andi Asrafiani Arafah and Ririt Riyanti, "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru Di SDN 021 Sungai Kunjang," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 6 (2023): 12600–606, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22018>.

² Junaidah and Laeli Qadrianti, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital (Android)," *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2023): 23–26, <https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i2.1807>.

³ Firdaus Firdaus et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Bagi Guru SD Di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 23–28, <https://doi.org/10.59562/abdimas.v1i1.298>.

atau dasar untuk melakukan analisis kebutuhan pembelajaran berteknologi digital. Selain itu juga pendidik Era Digital guru dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan menggunakan aplikasi tertentu. Guru diharuskan untuk dapat membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk digital². Lingkungan belajar digital terdiri dari tiga kata "media", "pembelajaran" dan "digital". Selain itu juga Guru perlu mengembangkan dan mendesiminasikan hasil pelatihan ini kepada guru yang lain Selain³

Konsep media menurut bahasa Adalah dari kata latin medius yang berarti mediator, kata ini mengandung arti sebagai perantara. Adapun Media merupakan sesuatu yang yang dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan dari yang mengirim pesan. Tidak hanya media sebagai alat atau bahan ,tetapi media merupakan yang memberikan keilmuan berupa pendapat, keterampilan maupun sikap⁴ .Media ini dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan keterampilan yang menunjang kompetensi pendidik dalam menguasai dan mengimplemtasikan pembelajaran yang menggunakan berbasis teknologi, Upaya yang dilakukan berdasarkan kebutuhan dan menunjang keberhasilan proses pembelajaran maka diperlukan melakukan berbagai inovasi seperti melakukan pelatihan⁵. Terdapat beberapa perangkat teknologi yang mendukung proses peningkatan pembelajaran seperti rencana pembelajaran yang sangat dibutuhkan salahsatunya media canva⁶ media

⁴ Junaidah and Qadrianti, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital (Android)."

⁵ Ummul Hasanah et al., "Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Virtual/Digital Sebagai Peningkatan Kompetensi Dosen," *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 151–60, <https://doi.org/10.24252/khidmah.v2i2.30189>.

⁶ Suparman, "Pelatihan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis IT Bagi Guru-Guru Sekolah Mts Muhammadiyah Enrekang," *Maspul Journal of Community Empowerment* 3, no. 1 (2021): 33–42; Sony Irianto and Sri Muryaningsih, "Pelatihan Penilaian Autentik Bagi Guru MI Muhammadiyah Sidabowa," *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 2021, 250–54; Abdussakir Abdussakir et al., "Pelatihan Pembuatan Konten Video Pembelajaran Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Se-KKM

Community Service Journal Of Economic Education

ini dapat menyesuaikan kebutuhan kelas seperti pada elemen canva berdasarkan kebutuhan seorang pendidik⁷. selain itu juga teknologi seperti canva tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar secara mendalam dan menyeluruh⁸ oleh karena itu berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan perlu dilakukan kegiatan pelatihan dalam mengembangkan media-media yang terintegrasi dengan teknologi, Dimana media ini dapat mempermudah selain membuat rencana pembelajaran, tapi membuat subtansi materi sehingga adanya kemenarikan bagi siswa dalam *tool* pembelajaran yang mudah digunakan selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi⁹

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi pelaksanaan pengabdian ini menggunakan beberapa strategi model kegiatan yang pada umumnya melalui tiga tahapan mulai dari perencanaan melalui pihak koodinasi, penyampaian materi dan pelaksanaan serta evaluasi. Adapun tahap pertama melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan penyusunan materi pelatihan. Selanjutnya tahap pelaksanaan dilakukan sebanyak 2 kali kegiatan yaitu pertemuan untuk penyajian materi oleh narasumber. Adapun rancangan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut: *Tahap I: Persiapan*. Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memetakan semua kebutuhan kegiatan pengabdian termasuk melakukan sosialisasi kepada semua guru-guru di lokasi pengabdian. *Tahap II: Pelatihan dan Pendampingan*, Kegiatan ini bertujuan memberikan pengetahuan tentang pelatihan pembuatan video media digital *Tahap III: Evaluasi Program*, pada tahap ini tim pengabdi mencari informasi mengenai ketercapaian target pelatihan sesuai dengan perencanaan

SuKroJen,” *Journal of Dedicators Community* 7, no. 3 (2023): 229–42, <https://doi.org/10.34001/jdc.v7i3.3650>.

⁷ Pelatihan Dan et al., *Laporan Akhir Program Pengabdian Kepada Masyarakat Non Reguler*, 2022.

⁸ W Gunawan et al., “Pelatihan Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Bagi Guru Sman 1 Buduran Sidoarjo,” *J-MAS: Jurnal* ... 1, no. 2 (2022): 241–46,

yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan dengan cara para mahasiswa mempraktikan membuat media digital dengan tahapan yang benar. Adapun Indikator Keberhasilan Kegiatan Pendampingan meliputi tiga keberhasilan pelaksanaan pengabdian ini meliputi kehadiran peserta pelatihan, yang dapat dilihat berdasarkan jumlah peserta selama pelatihan dan minimal mencapai 80 % dari total undangan peserta pelatihan, Respons peserta pelatihan melalui kegiatan seni kreasi merupakan cara yang efektif untuk mengajak para pendidik berpartisipasi dan memberikan respon dengan cara yang menyenangkan, dan adanya peningkatan kompetensi guru dapat dilihat dari kemampuan guru dalam mempraktikan dalam membuat video pembuatan media berbasis digital

Pembuatan media pembelajaran adalah suatu kemajuan penting dalam sistem Pendidikan modern. Pembuatan media pembelajaran ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) maupun sistemnya. Pembuatan media pembelajaran adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain. Pembuatan media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai upaya peserta didik dengan sumber belajarnya (basis data, pakar/guru, dan perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan. Pembuatan media pembelajaran atau electronic learning kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah Pendidikan melalui penerapan TIK (Nasution:2009)

Penerapan strategi belajar pembuatan media pembelajaran ini juga dapat membantu guru untuk mengantikan proses belajar mengajar yang ada di kelas dan dibawa

<https://melatijournal.com/index.php/jmas/article/view/122%0Ahttps://melatijournal.com/index.php/jmas/article/download/122/101>.

⁹ Mashud Syahroni, “Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh,” *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 3 (2020): 170–78, <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>.

menjadi interaksi dalam dunia maya melalui website pembuatan media pembelajaran edmodo ini pada siswa.¹⁰ Sehingga tidak ada alasan lagi bagi siswa akan tidak memiliki aktifitas dikelas ketika guru memiliki kesibukan atau acara di luar kelas pada saat jam pelajaran (Supriadin et al., 2021)

Pada kegiatan pengabdian ini tim PKM mengadakan sesi pelatihan secara daring, sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta, melibatkan ahli atau praktisi dalam bidang pembuatan video untuk memberikan materi dan panduan praktis dan langkah terakhir melakukan evaluasi dan pendampingan tahap yang terakhir tim melakukan evaluasi terhadap hasil video yang dihasilkan oleh peserta pelatihan, tujuannya untuk memberikan *feedback* konstruktif dan bimbingan lanjutan untuk meningkatkan kualitas video dan menyediakan sesi pendampingan bagi guru yang memerlukan bantuan tambahan dalam mengaplikasikan keterampilan yang baru dipelajari.

Adapun tindak lanjut dari kegiatan pengabdian dalam menerapkan media digital dalam pembelajaran salah satunya untuk mendorong guru untuk langsung menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, Membuat forum atau kelompok diskusi di mana guru dapat berbagi pengalaman dan saling memberikan masukan terkait penggunaan video dalam pembelajaran. Adapun hasil yang diharapkan setelah mengikuti pelatihan ini, diharapkan guru-guru Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Serang mampu memproduksi video pembelajaran berkualitas yang dapat diintegrasikan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, kompetensi guru dalam penggunaan teknologi digital akan meningkat, dan pada gilirannya akan berdampak positif pada kualitas pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah sehingga dengan kegiatan ini akan menargetkan khalayak untuk menciptakan ekosistem pen pendidikan yang mendukung, di mana semua pemangku kepentingan di Madrasah Ibtidaiyah, mulai dari guru hingga komunitas, terlibat dalam peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Dengan demikian, kompetensi guru

dalam pembuatan video akan berdampak luas, tidak hanya pada peningkatan kemampuan individu guru, tetapi juga pada kualitas pendidikan di madrasah secara keseluruhan. Adapun media digital yang sangat mendukung untuk membuat video pembelajaran melibatkan beberapa perangkat lunak atau sering dikenal menurut teknologi salah satunya adalah “*Tools*” alat ini bagian dari perangkat teknologi yang canggih, *tools* pembelajaran era digital Perkembangan media Pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Perkembangan media Pendidikan akan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dan juga akan mengikuti kebutuhan dan tuntutan saat ini serta trend pada masalah pembelajaran dimasa depan. Maka dari itu di dunia Pendidikan saat ini sudah semestinya memanfaatkan tools atau teknologi berbasis IT untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Berikut ini beberapa contoh tools dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Salah satunya *Canva*. *Canva* Adalah *platform* desain dan komunikasi visual yang diluncurkan tahun 2013 dengan tujuan memungkinkan orang diseluruh dunia untuk membuat desain dan mempublikasikannya dimanapun mereka suka. *Canva* merupakan *platform* untuk mendesain grafis dan konten publikasi yang lebih cepat dan mudah digunakan daripada software lainnya. Dengan penggunaan atau menggunakan *canva* dapat menggunakan untuk membuat desain gambar, video, *powerpoint*, *mindmap*, infografis, dan *planner*, dan bahkan pengguna yang baru pertama kali menggunakan akan merasa mudah membuat desain. Melalui *tools* yang diberikan oleh *canva*, seorang Pendidikan

Adapun Hasil Pelatihan Pembuatan Video Berbasis Digital untuk Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Serang, Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan video pembelajaran berbasis digital. Para guru kini mampu memproduksi video yang menarik dan edukatif, yang dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran di kelas. Peningkatan ini terlihat dari hasil evaluasi, di mana video yang dihasilkan

¹⁰ Nindy Dewi Iryanto, “Jurnal Basicedu,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3829–40.

Community Service Journal Of Economic Education

menunjukkan peningkatan kualitas dalam aspek teknis dan pedagogis. Guru juga lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan materi, yang pada gilirannya memperkaya pengalaman belajar siswa. Hasil pelatihan ini diharapkan dapat berdampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah 2 Kabupaten Serang.

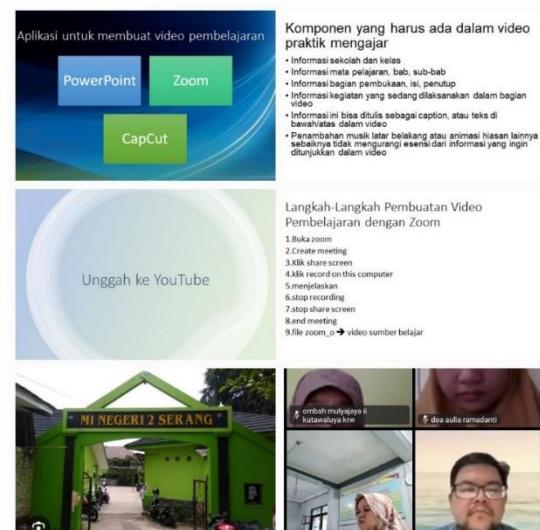


Berdasarkan hasil pelatihan pembuatan video pembelajaran bisa dilihat link rekaman sebagai berikut <https://drive.google.com/file/d/1c4IpcZIgSrdcwMkK-sDuHr9JVKfcXNkc/view?usp=sharing>. link ini merupakan materi dan video rekaman pelatihan pembuatan video pembelajaran (pembuatan sumber belajar dengan digital) dan materi pelatihan pembuatan video bisa diunduh pada laman

¹¹ K P Dewi et al., “Digitalisasi Guru & Konservasi Sociocultural: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Indigenous Knowledge,” ... *Seminar Nasional Hasil* ..., no.

berikut ini <https://drive.google.com/file/d/1c4IpcZIgSrdcwMkK-sDuHr9JVKfcXNkc/view?usp=sharing> (materi pelatihan berupa powerpoin)

Adapun pelatihan ini dimulai dengan online



Kegiatan di atas merupakan kegiatan pelatihan dalam pembuatan media digital. Media digital ini salah satu yang menjadi penunjang proses pembelajaran yang sangat memiliki nilai positif untuk peserta didik, sehingga pembelajaran yang berpusat pada anak dapat mencapai tujuan sesuai yang diinginkan¹¹. mengingat bahwa guru sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran di kelas, sehingga pendidik dituntut untuk mampu dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran sesuai

August (2021): 623–29, <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/senimas/article/view/7454>.

Community Service Journal Of Economic Education

karaktersistik dan sesuai kebutuhan siswa ¹² selain itu terdapat beberapa manfaat dalam penggunaan media pembelajaran salah satunya canva yang dapat mempermudah pekerjaan gujru dalam membuat media ynag inovatif mulai dari kemenarikan elemen, teks dan desain yang sangat menarik (Santi et al., 2020. Selain itu terdapat fitur-fitur untuk mengkases mengakses kembali, resolusi gambar yang jelas dan dapat dicetak (Sholeh et al., 2020). Jadi manfaat dari menggunakan media pembelajaran berupa video yhng menggunakan canva menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebagian besar guru belum mampu mendesai dan membuat sendiri media pembelajaran visual yang inovatif, kreatif dan menarik, selain itu juga menurut penelitian yang dilakukan oleh Mukaromah secara umum bahwa keutamaan dan kemanfaatan media canva meliputi memberikan pelatihan dalam pengambilan gambar, editing foto atau video yang menarik sebagai bagian dari konten kreatif promosi sekolah, Pemahaman terkait media *YouTube* dan monetisasi. Rangkaian kegiatan ini harapannya dapat menambah pengetahuan dan memberikan skill bagi sumber daya manusia yang tersedia terkait pengelolaan media promosi sekolah dengan optimalisasi laman digital *YouTube* dari segi pesan persuasif yang menarik stakeholder internal maupun eksternal¹³

Stategi selanjutnya dalam pelatihan pembuatan media ini Adalah tahap pelaksanaan, tahap ini merupakan inti dari kegiatan inti mulai dari mengecek kehadiran, menjelaskan materi secara langsung bagaimana cara membuat, mendesain, dan memberikan tugas secara mandiri, tahap yang terakhir Adalah tahap evaluasi yaitu dengan melalui proses praktik langsing dan mengisi kuisioner Bersama kelompk dan analisis kebutuhan

Pelatihan Pembuatan media digital
Pelatihan media pembelajaran digital berbasis

¹² Malatuny, Yakob Godlif, and Rahmat, "Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan," *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan* 5, no. 1 (2017): 56–68.

¹³ Mukaromah, Mutia Rahmi Pratiwi, and Egia Rosi Subhiyakto, "Pelatihan Pembuatan Video

canva dihadiri oleh 65 peserta yang terdiri dari mahasiswa PPG UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Pelatihan ini diadakan pada tanggal 20 Oktober 2024 secara daring. Panitia kegiatan ini terdiri dari pihak dosen dan mahasiswa PPG Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Hasanuddin Banten. Sebelum menyampaikan materi pelatihan, peserta diberikan pre-test terkait aplikasi canva untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman awal peserta pelatihan, Terdapat beberapa pertanyaan yang diberikan kepada peserta pelatihan dan berikut kesimpulan dari hasil pre-test:

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa pemahaman peserta pelatihan masih terbilang rendah karena rata-rata jawaban peserta masih salah dari total 15 pertanyaan. Sehingga diperlukan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi canva untuk membantu dalam pembuatan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik. Pemberian Materi Pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari dengan beberapa materi Pelatihan yang dibuka dengan materi pengenalan aplikasi *canva for education* dan fitur-fiturnya yang dilanjutkan dengan pembahasan terkait Implementasi Pembuatan Akun dan Fitur-fitur canva, Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif dan menarik. Peserta pelatihan ini sangat antusias dalam menyimak materi karena peserta mendapatkan pemahaman baru terkait penggunaan aplikasi canva for education dan fitur-fitur yang ada didalamnya. Di sela pembahasan materi,

Pelatihan (Praktik) Selain membahas secara teori, pemateri juga langsung mengarahkan cara menggunakan aplikasi canva khususnya dalam dunia pendidikan. Peserta pelatihan begitu antusias karena peserta bisa langsung mengimplementasikan apa yang dipelajari. Pada saat implementasi, peserta mulai dikenalkan secara langsung fitur-fiturnya kemudian fungsi dari setiap fitur

Pembelajaran Sebagai Media Publikasi Sekolah Melalui Media *YouTube*," *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 15–22, <https://doi.org/10.37802/society.v3i1.217>.

Community Service Journal Of Economic Education

tersebut. Setelah mengetahui semua fungsi fiturnya, peserta juga langsung diarahkan untuk membuat akun agar bisa langsung menggunakan aplikasi canva. Setelah memiliki akun, pemateri langsung mendemonstrasikan cara pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi canva.

Tugas Mandiri Pada tahap ini setelah mengikuti semua rangkaian pelatihan mulai dari penerimaan materi hingga praktik langsung penggunaan aplikasi canva, langkah selanjutnya yakni peserta diberikan tugas mandiri untuk mengembangkan bahan presentasi sendiri dengan menggunakan canva. Setelah membuat bahan ajar peserta langsung diarahkan untuk mengirim tugas tersebut Pemateri memberikan materi secara sistematis

Hasil ini didukung oleh hasil penelitian Media ini dapat membantu pendidik dalam memadukan pembelajaran melalui online dan tatap muka (konvensional) sehingga dapat saling melengkapi. Hal tersebut juga memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa sehingga proses belajar mengajar dapat lebih bervariatif dan inovatif¹⁴ Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan oleh¹⁵ hasil pengabdianya bahwa media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghasilkan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif

3. KESIMPULAN

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pengabdian, sampai kepada penyusunan laporan. Pelaksanaan kegiatan berjalan lancar terlihat dari tingkat kehadiran peserta, aktifnya saat berdiskusi dan banyaknya pertanyaan yang dilontarkan pada saat sesi tanya-jawab kepada tim pengabdi. Hal ini dikarenakan para peserta menyadari bahwa di era teknologi informasi, pembelajaran secara online

merupakan salah satu sarana penting dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sekolah.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan kelancaran pengabdian khususnya Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

7. REFERENSI

Abdussakir, Abdussakir, Imam Rofiki, Maryam Faizah, Guntur Kusuma Wardana, Asfira Zakiatun Nisa', and Putri Nur Faizah. "Pelatihan Pembuatan Konten Video Pembelajaran Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Se-KKM SuKroJen." *Journal of Dedicators Community* 7, no. 3 (2023): 229–42. <https://doi.org/10.34001/jdc.v7i3.3650>.

Asmara, Andes Safarandes, Anggy Giri Prawiyogi, Yulistina Nur DS, and Aang Solahudin Anwar. "Pelatihan Dan Pendampingan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Android Dan Web-Blog." *Jurnal Buana Pengabdian* 5, no. 1 (2023): 100–108. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdi.an.v5i1.4005>.

Asrafiani Arafah, Andi, and Ririt Riyanti. "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru Di SDN 021 Sungai Kunjang." *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 6 (2023): 12600–606. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22018>.

Dan, Pelatihan, Pendampingan Pengolahan, Ikan Gurame, and Menjadi Makanan Bergizi. *Laporan Akhir Program Pengabdian Kepada Masyarakat Non Reguler*, 2022.

Dewi, K P, P Probosiwi, K D Anggraeny, and

Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung," *Indonesian Community Service and Empowerment (ICoMSE)* 1, no. 1 (2020): 22–28, <https://doi.org/10.34010/icomse.v1i1.2792>.

¹⁵ Eka Sarofah et al., "Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Penyampaian Materi Di Sekolah," *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 3070–76.

Community Service Journal Of Economic Education

- ... “Digitalisasi Guru & Konservasi Sociocultural: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Indigenous Knowledge.” ... *Seminar Nasional Hasil* ..., no. August (2021): 623–29. http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/seni_mas/article/view/7454.
- Firdaus, Firdaus, Zulhajji Zulhajji, Sugeng A Karim, Muhammad Yusuf Mappeasse, and Andi Imran. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Bagi Guru SD Di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2023): 23–28. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v1i1.298>.
- Gunawan, W, M Subandowo, Y Wiyarno, and ... “Pelatihan Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Bagi Guru Sman 1 Buduran Sidoarjo.” *J-MAS: Jurnal* ... 1, no. 2 (2022): 241–46. <https://melatijournal.com/index.php/jmas/article/view/122%0Ahttps://melatijournal.com/index.php/jmas/article/download/122/101>.
- Hasanah, Ummul, Muh. Rapi, Syahriani, Suhardiman, Andi Tenri Ola Rivai, and Ayyub Ibrahim. “Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Virtual/Digital Sebagai Peningkatan Kompetensi Dosen.” *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2022): 151–60. <https://doi.org/10.24252/khidmah.v2i2.30189>.
- Irianto, Sony, and Sri Muryaningsih. “Pelatihan Penilaian Autentik Bagi Guru MI Muhammadiyah Sidabowa.” *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 2021, 250–54.
- Iryanto, Nindy Dewi. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3829–40.
- Junaidah, and Laeli Qadrianti. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital (Android).” *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2023): 23–26. <https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i2.1807>.
- Lubis, Riani, Sufa Atin, Tati Harihayati, Utami Dewi Widiyanti, and Rani Susanto. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Kader Pendidikan Anak Usia Dini Di Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung.” *Indonesian Community Service and Empowerment (IComSE)* 1, no. 1 (2020): 22–28. <https://doi.org/10.34010/icomse.v1i1.2792>.
- Malatuny, Yakob Godlif, and Rahmat. “Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan.” *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan* 5, no. 1 (2017): 56–68.
- Mukaromah, Mutia Rahmi Pratiwi, and Egia Rosi Subhiyakto. “Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Media Publikasi Sekolah Melalui Media YouTube.” *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 15–22. <https://doi.org/10.37802/society.v3i1.217>.
- Sarofah, Eka, Agustina Setyaningsih, Baso Intang Sappaile, Andi Muh Akbar Saputra, and Markus Asta Patma Nugraha. “Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Penyampaian Materi Di Sekolah.” *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 3070–76.
- Suparman. “Pelatihan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis IT Bagi Guru-Guru Sekolah Mts Muhammadiyah Enrekang.” *Maspul Journal of Community Empowerment* 3, no. 1 (2021): 33–42.
- Syahroni, Mashud. “Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh.” *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 3 (2020): 170–78. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>.