

"Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Interaktif untuk Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Samarang Kabupaten Garut

Asep Tutun Usaman ¹⁾, Ani Siti Anisah ²⁾, Sopa Siti Marwah ³⁾ Iis Komariah ⁴⁾ Jafar Amirudin ⁴⁾ Ade Holis ⁵⁾

Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut

e-mail: aseptutun@uniga.ac.id

Abstract: Abstrak- Dalam era digital, integrasi teknologi dalam pendidikan merupakan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) menekankan pentingnya teknologi dalam pengajaran efektif. Aplikasi Canva menjadi alat digital yang efektif untuk membuat materi pembelajaran menarik dan mudah dipahami, mendukung proses belajar mengajar yang lebih interaktif. Namun, banyak guru di Kecamatan Samarang belum terampil menggunakan aplikasi ini. Penggunaan Canva membantu membuat materi visual seperti infografis dan presentasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sebagaimana dinyatakan oleh Clark dan Lyons (2011). Program pendampingan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi digital guru, khususnya dalam penggunaan Canva, melalui pelatihan praktis yang bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar interaktif. Ryan dan Deci (2000) menekankan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Selain itu, program ini mendorong inovasi dalam metode pengajaran sesuai dengan kurikulum modern berbasis teknologi. Dengan Canva, guru dapat mengembangkan metode pengajaran yang variatif dan kreatif. Program ini juga menekankan pentingnya kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Keyword: Pendampingan, Video Interaktif

A. PENDAHULUAN

Dalam era digital, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Mishra dan Koehler (2006), integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pengajaran melalui pendekatan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). Aplikasi Canva, sebagai salah satu alat digital yang efektif, memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, sehingga mendukung proses belajar mengajar (KBM) yang lebih interaktif dan efektif. Namun, meskipun potensi teknologi ini besar, banyak guru di Kecamatan Samarang masih belum sepenuhnya terampil dalam memanfaatkan aplikasi tersebut dalam KBM. Penggunaan Canva memberikan berbagai manfaat dalam KBM. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat materi visual yang menarik, seperti infografis dan presentasi, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Clark dan Lyons (2011) menyatakan bahwa alat bantu visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa. Namun, untuk mencapai manfaat ini, guru perlu dilatih dalam penggunaan aplikasi ini secara efektif. Tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya tingkat literasi digital di kalangan guru, terutama di daerah yang kurang berkembang seperti Kecamatan Samarang. Banyak guru yang masih merasa canggung dalam menggunakan teknologi digital, sehingga menghambat mereka dalam mengoptimalkan pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan program pendampingan yang berfokus pada peningkatan kompetensi digital guru, khususnya dalam penggunaan Canva. Program pendampingan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan praktis dan berkelanjutan bagi guru dalam menggunakan Canva sebagai alat pendukung KBM. Melalui program ini, guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan untuk membuat bahan ajar yang lebih interaktif dan engaging, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Ryan dan Deci (2000), pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mendorong inovasi dalam metode pengajaran, yang sejalan dengan kurikulum yang lebih modern dan berbasis teknologi. Dengan menggunakan Canva, guru dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih variatif dan kreatif, membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat. Program ini juga menekankan pentingnya kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua. Epstein (2001) menegaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan

anak sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan alat seperti Canva, guru dapat lebih mudah berkomunikasi dengan orang tua mengenai perkembangan belajar siswa, memperkuat transparansi dan kolaborasi dalam mendukung pembelajaran siswa.

Dalam jangka panjang, diharapkan bahwa program pendampingan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru tetapi juga menciptakan budaya pembelajaran yang lebih kolaboratif dan inovatif di sekolah-sekolah dasar di Kecamatan Samarang. Hal ini penting dalam memastikan bahwa semua siswa, terlepas dari latar belakang mereka, memiliki akses ke pendidikan berkualitas yang mempersiapkan mereka untuk masa depan yang dinamis dan penuh teknologi. Seperti yang dikemukakan oleh Darling-Hammond et al. (2009), teknologi yang diintegrasikan dengan baik dalam pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Pengabdian dalam bentuk pelatihan pembuatan materi pembelajaran interaktif menggunakan Canva sangat penting untuk dilaksanakan bagi guru sekolah dasar. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga memperkaya metode pengajaran mereka, memungkinkan pembuatan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini esensial untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks dan berbasis teknologi.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian yang dirancang untuk meningkatkan kapasitas guru Sekolah Dasar di Kecamatan Samarang dalam menggunakan aplikasi digital Canva.

Tahap Persiapan dimulai dengan penentuan sasaran dan mitra, yaitu identifikasi sekolah-sekolah dasar di Kecamatan Samarang dan pemilihan guru-guru yang akan menjadi peserta program. Dilanjutkan dengan penyusunan kurikulum dan materi pelatihan yang mencakup dasar-dasar penggunaan Canva, pembuatan materi ajar interaktif, serta integrasinya dalam proses pembelajaran. Koordinasi dengan dinas pendidikan setempat dan pihak sekolah juga dilakukan untuk memastikan dukungan dan partisipasi yang optimal.

Tahap Pelaksanaan diawali dengan sosialisasi dan pembukaan, yang bertujuan untuk memperkenalkan tujuan, manfaat, dan rencana pelaksanaan program kepada peserta dan pihak sekolah. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka maupun daring, mencakup pengenalan Canva—termasuk pembuatan akun dan eksplorasi fitur-fitur utama, latihan desain materi pembelajaran seperti poster, infografis, presentasi, dan lembar kerja interaktif, serta diskusi mengenai implementasi dalam pembelajaran. Fasilitator memberikan pendampingan intensif, termasuk sesi konsultasi individu dan kelompok.

Evaluasi dan Follow-up melibatkan pengumpulan umpan balik dari peserta melalui kuesioner dan diskusi terbuka untuk menilai efektivitas pelatihan dan penguasaan materi. Tindak lanjut dilakukan dengan menyediakan akses berkelanjutan untuk konsultasi dan bimbingan melalui forum online atau grup diskusi, serta merencanakan pelatihan lanjutan jika diperlukan. Hasil kegiatan disusun dalam bentuk laporan dan dipublikasikan, termasuk praktik baik dan cerita sukses untuk menginspirasi guru-guru lain.

Monitoring dan Evaluasi Berkelanjutan mencakup pemantauan implementasi dengan kunjungan ke sekolah-sekolah untuk melihat penerapan keterampilan yang telah dipelajari dalam pengajaran sehari-hari. Selain itu, evaluasi dampak dilakukan untuk menilai jangka panjang pengaruh program ini terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

No	Metode Pelatihan	Tujuan	Kegiatan
1	Pelatihan Dasar Canva	Memperkenalkan dasar-dasar penggunaan Canva khususnya untuk video interaktif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan antarmuka Canva dan fitur video. 2. Pelatihan pembuatan video sederhana: penggunaan template video 3. penambahan elemen visual, teks, dan gambar. 4. Demonstrasi cara menyimpan dan 5. membagikan video interaktif.
2	Workshop Pembuatan Video	Menerapkan pengetahuan dasar untuk membuat video interaktif pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat video interaktif dengan dukungan fasilitator. 2. Sesi praktik pembuatan video 3. menggunakan tokoh pengajar (guru) dan elemen multimedia. 4. Umpan balik langsung dari fasilitator dan sesama peserta untuk meningkatkan kualitas video.
3	Pendampingan dan Bimbingan Intensif	Memberikan dukungan dalam proses pembuatan dan penyuntingan video interaktif.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesi pendampingan berkala, baik tatap muka maupun daring. 2. Bantuan dalam mengatasi tantangan teknis atau kreatif dalam pembuatan video. 3. Konsultasi mengenai integrasi video dalam KBM dan metode penyampaian materi yang efektif.
4	Pengembangan Modul dan Sumber Daya	Menyediakan referensi untuk pembuatan video interaktif yang dapat diakses secara mandiri.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyediaan modul pelatihan tentang pembuatan video di Canva, termasuk panduan langkah demi langkah. 2. Tutorial video tentang pembuatan video interaktif dan penggunaan fitur khusus. 3. Contoh video pembelajaran yang sukses digunakan oleh guru lain.
5	Evaluasi dan Refleksi	Mengukur efektivitas pelatihan dalam pembuatan video interaktif dan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesi refleksi di mana guru berbagi pengalaman dalam membuat dan menggunakan video interaktif.

		merencanakan perbaikan.	<ol style="list-style-type: none"> 2. Penilaian hasil video yang dibuat oleh guru. 3. Survei atau kuesioner untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta tentang pelatihan dan penggunaan video.
6	Forum Diskusi dan Kolaborasi	Membangun komunitas pembelajaran untuk berbagi praktik dan pengalaman pembuatan video.	<ol style="list-style-type: none"> 4. Pembentukan kelompok diskusi online atau pertemuan rutin untuk berbagi ide, teknik, dan video pembelajaran. 5. Pertukaran tips dan solusi terkait pembuatan video interaktif. 6. Diskusi tentang inovasi dan penggunaan video dalam KBM.
7	Penyediaan Akses dan Dukungan Teknis	Memastikan guru memiliki akses ke alat dan dukungan untuk pembuatan video.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyediaan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai untuk pembuatan video. 2. Layanan dukungan teknis untuk masalah terkait video dan Canva. 3. Pengaturan akun Canva dan akses ke fitur premium jika diperlukan untuk pembuatan video.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

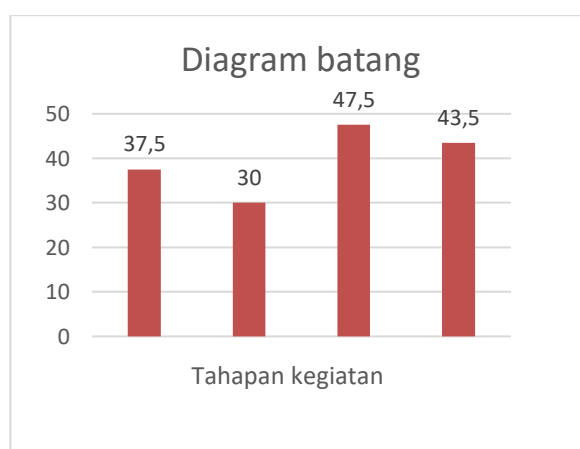
Hasil pengabdian kepada masyarakat disajikan dalam bentuk grafik, tabel, gambar. Analisis dan interpretasi hasil ini diperlukan sebelum dibahas. Tabel dituliskan di tengah atau di akhir setiap teks deskripsi hasil/perolehan penelitian. Bila lebar tabel tidak cukup ditulis dalam setengah halaman, maka dapat ditulis satu halaman penuh. Judul tabel ditulis dari kiri rata tengah, semua kata diawali huruf besar, kecuali kata sambung. Kalau lebih dari satu baris dituliskan dalam spasi tunggal (*at least 12*). Sebagai contoh, dapat dilihat tabel 1. Berikut

Tabel 1. Skor kemampuan kemampuan guru ... membuat media

No.	Aspek	Skor
-----	-------	------

1	Saran kegiatan	70
2	Tahapan pelaksana	70
3	Proses pelaksana	50
4	Teknik analisis	80
5	Pengolahan data	60
6	Hasil olahan data	70
Mean		70

Hasil berupa gambar, atau data yang dibuat gambar/skema/grafik/diagram/sebangsanya, pemaparannya juga mengikuti aturan yang ada; judul atau nama gambar ditaruh di bawah gambar, dari kiri, dan diberi jarak 1 spasi (*at least 12*) dari gambar. Bila lebih dari 1 baris, antarbaris diberi spasi tunggal, atau *at least 12*. Sebagai contoh, dapat dilihat pada gambar 1. berikut.



Gambar 1. Aktivitas kegiatan guru membuat media.....

PEMBAHASAN (12pt, Times New Roman)

Pembahasan difokuskan pada mengaitkan data dan hasil analisisnya dengan permasalahan atau tujuan pengabdian dan konteks teoretis yang lebih luas. Menurut (I Nyoman Sudiana, P. E, 2021; Artkinson, C.J. and F.M. Morrison, 2011; Hernawati, D., & Amin, M, 2017) bahwa pembahasan ditulis melekat dengan data yang dibahas. Pembahasan diusahakan tidak terpisah dengan data yang dibahas (Gronlund, N.E. & Linn, R.L., 2019).

D. KESIMPULAN (12pt, Times New Roman)

Kesimpulan menyajikan ringkasan dari uraian mengenai hasil analisis dan pembahasan, mengacu pada penyelesaian masalah pengabdian kepada masyarakat. Saran dapat berupa masukan bagi kegiatan pengabdian berikutnya, dapat pula rekomendasi implikatif dari temuan hasil kegiatan

pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA (11pt, Times New Roman)

Ditulis dalam spasi tunggal (atau at least 12pt), antar daftar pustaka diberi jarak 1 spasi. Penulisan daftar pustaka menggunakan aturan American Psychological Association (APA) Style Versi 6. Jumlah sumber rujukan yang dijadikan daftar pustaka literatur ilmiah (80% referensi primer seperti: jurnal, makalah prosiding dan 20% referensi sekunder seperti: buku dengan tahun rujukan tidak boleh melebihi 10 tahun terakhir. Banyaknya rujukan dalam daftar pustaka minimal 10. Gunakan Referensi Manager untuk menyusun daftar pustaka, misalnya: Mendeley, Turnitin, Gramerally dll.

a. Contoh jika berasal sumber dari buku teks:

Gronlund, N.E. & Linn, R.L. (2019). *Measurement and evaluation in teaching*. (6thed.). New York: Macmillan. .

Contoh Sumber dari jurnal:

I Nyoman Suidiana, P. E. (2021). Studies on the bread-improving mechanism of fungal alpha-amylase. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1),14-17. <http://dx.doi.org/10.36710/jpm.v1i1.1992>

Artkinson, C.J. and F.M. Morrison. (2011). Protein Measurement with the Phenolreagent. *J. Chem.* 56 (2), 73-84.

Hernawati, D., & Amin, M. (2017). Analisis self efficacy mahasiswa melalui kemampuan presentasi di kelas. *Education and Human Development Journal*, 2(1), 26-33 <https://doi.org/10.33086/ehdj.v2i1.379>

Putra, H. P., & Yuriandala, Y. (2010). Studi pemanfaatan sampah plastik menjadi produk dan jasa kreatif. *Jurnal Sains & Teknologi Lingkungan*, 2(1), 21-31. <https://doi.org/10.20885/jstl.vol2.iss1.art3>

Ragaert, K., Delva, L., & Van Geem, K. (2017). Mechanical and chemical recycling of solid plastik waste. *Waste Management*, 69, 24-58. <https://doi.org/10.1016/j.wasman.2017.07.044>

Setiyawan, P. E. (2016). Penyuluhan tentang pengelolaan sampah dan pembuatan tempat sampah unik dari pipa PVC untuk masyarakat Desa Srigading Kecamatan Lawang. *Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 1(1), 30-35. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v1i1.1172>

Sholihah, F. A., Normaladewi, A., & Laksono, P. T. (2019). Pengolahan plastik bekas menjadi bantal hias di Desa Ngempit Kecamatan Kraton Kabupaten Pasuruan. *JIPEMAS: Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 9-17. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v2i1.1640>

Singh, J., & Ordoñez, I. (2016). Resource recovery from post-consumer waste: important lessons for the upcoming circular economy. *Journal of Cleaner Production*, 134, 342-353. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2015.12.020>