

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT DI DESA LUNU KECAMATAN NUNLEU KABUPATEN TIMOR TENGAH SELATAN

¹Andrian Wira Syahputra, ²Jonathan Leobisa, ³Yakobus Adi Saingo

^{1, 2, 3}Institut Agama Kristen Negeri Kupang, Indonesia

email: ¹andrian85@gmail.com, ²jonathan leo@gmail.com, ³y.a.s.visi2050@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran yang disajikan oleh guru harus menarik, sehingga mampu membangkitkan antusiasme dan minat belajar siswa sebab itu para guru perlu diperlengkapi untuk menciptakan kegiatan belajar kreatif, diantaranya dengan memanfaatkan IT yang terpusat pada penggunaan Canva dan video pembelajaran melalui Power Point. Pelatihan melalui kegiatan PkM bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru akan pentingnya media pembelajaran berbasis IT, sebagai upaya perbaikan proses dan kualitas pembelajaran di sekolah, serta tidak bisanya sekolah menghindari dalam menghadapi zaman modernisasi dan internet. Kegiatan PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat) dilakukan dalam bentuk edukasi serta pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Metode penyampaian materi pelatihan terdiri dari metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan praktek langsung pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Hasil Pelatihan menunjukkan bahwa pemahaman dan penguasaan materi tentang pembuatan media pembelajaran berbasis IT bagi peserta mengalami peningkatan setelah mengikuti pelatihan dibanding sebelumnya. Selain itu, peserta pelatihan sudah memiliki keterampilan dan kemampuan membuat sendiri media pembelajaran seperti pembuatan video pembelajaran menggunakan power point dan menggunakan aplikasi canva dalam membuat jadwal kegiatan mingguan serta bulanan untuk mendukung kelancaran berbagai kegiatan di sekolah.

Kata Kunci :

Pelatihan;
Media
Pembelajaran;
Era Digital;
Canva dan
Power Point.

ABSTRACT

The learning presented by teachers must be interesting, so that it can arouse students' enthusiasm and interest in learning, therefore teachers need to be equipped to create creative learning activities, including by utilizing IT which is centered on the use of Canva and learning videos via Power Point. Training through PkM activities aims to provide teachers with an understanding of the importance of IT-based learning media, as an effort to improve the process and quality of learning in schools, and how schools cannot avoid facing the era of modernization and the internet. PkM (Community Service) activities are carried out in the form of education and training in making IT-based learning media. The training material delivery method consists of lecture, question and answer, discussion and direct practice in creating IT-based learning media. The training results show that participants' understanding and mastery of the material regarding creating IT-based learning media has increased after attending the training compared to before. Apart from that, training participants already have the skills and ability to create their own learning media, such as making learning videos using Power Point and using the Canva application to create weekly and monthly activity schedules to support the smooth running of various activities at school.

Keywords:

Training;
Learning
Media;
Digital Era,
Canva and
Power Point.

PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) merupakan rangkaian kesatuan dari pendidikan dan penelitian yang terikat dalam Tridharma perguruan tinggi. Secara filosofis, PkM merupakan wujud konkrit dari penerapan ilmu yang bersifat siklus atau umpan balik (*feed back*), sehingga “jika dilaksanakan dengan baik, benar, sistematis dan konsisten (sesuai peta jalan dan rencana strategis)”, maka hasilnya bukan hanya memberdayakan dan memandirikan masyarakat serta menguatkan daya saing bangsa, tetapi akan semakin membangun (mengkonstruksi) dan menguatkan pendidikan dan penelitian. Secara teoretis maupun praktis, PkM potensial dilakukan dalam satu bidang ilmu

(monodisiplin), antar bidang ilmu serumpun (interdisiplin), ragam bidang ilmu terkait (multidisiplin) dan antar bidang ilmu yang berlainan (transdisiplin), sehingga dapat mengintegrasikan dan mensinergikan seluruh potensi institusi dalam ikatan kerja sama inter dan antar pelaku keilmuan.

Secara praktis, PKM bersifat umum, artinya dapat diterapkan dan dilaksanakan dalam berbagai ruang dan masyarakat (baik di perkotaan, di pinggiran perkotaan maupun di pedesaan, baik di dalam negeri maupun di luar negeri), dapat dilaksanakan secara mandiri atau melalui kerja sama dengan berbagai pihak terkait (mitra atau *stakeholders*), serta dapat dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa.

Idealnya, PKM dilaksanakan secara terencana, konsisten dan berkelanjutan, sehingga menghasilkan luaran (*outcome*) yang jelas bagi lembaga pendidikan tinggi, baik dalam internalisasi dan institusionalisasi ilmu pengetahuan dan teknologi maupun komersialisasi inovasi, baik dalam pengembangan pendidikan maupun penelitian, baik dalam integrasi ilmu maupun kolaborasi institusi. Kegiatan PKM yang terencana, konsisten dan berkelanjutan, baik bidang ilmu, pendekatan, sasaran maupun lokasi, diyakini akan berdampak nyata terhadap masyarakat yang diberdayakan. PKM yang terencana, konsisten dan berkelanjutan merupakan prasyarat bagi terbangunnya masyarakat yang berdaya dan mandiri, yang bukan hanya membuktikan fungsi tridharma, tetapi melekatkan institusi pendidikan tinggi pada seluruh dimensi masyarakat.

Mengingat pentingnya peran PKM yang dilaksanakan oleh sebuah Perguruan tinggi bagi masyarakat sebagaimana yang sudah digambarkan sebelumnya, maka Program Pascasarjana IAKN Kupang dalam kegiatan PKM IAKN Kupang tahun 2024 berinisiatif melakukan kolaborasi bersama SD Lunu dan SMTK Iman Posmanu TTS untuk melakukan kegiatan “Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT” dengan sasaran guru yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru akan pentingnya Penggunaan IT untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Berbagai materi yang berkaitan dengan sejarah masa lalu akan lebih konkrit dan mudah dipahami apabila disampaikan oleh guru dengan gambar-gambar foto, film dokumenter, atau animasi.

Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak menjadi media pembelajaran berbasis IT. Media pembelajaran berbasis IT yaitu media pembelajaran yang terdiri dari perangkat keras dan lunak serta segala kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data baik manipulasi, pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi/data dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi. Macam-macam media pembelajaran berbasis IT tersebut diantaranya: teknologi komputer, multimedia, telekomunikasi dan teknologi jaringan komputer. Fungsi IT dalam media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam media pembelajaran, sarana/tempat belajar, sebagai sumber belajar, dan sebagai sarana peningkatan profesionalisme. Terdapat banyak model Pengembangan media berbasis IT yang dapat digunakan karena itu diperlukan niat dan kesungguhan agar dapat mengembangkan media pembelajaran ini dengan maksimal (Hasana et al., 2021).

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi yang dilakukan dapat dilakukan dengan tatap muka atau jarak jauh. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran, untuk itu diperlukan strategi dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya. Banyak cara yang dilakukan pengajar dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran, terlebih lagi media pembelajaran inovatif supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan tetapi materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Kemajuan teknologi IT, khususnya perkembangan berbagai aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan untuk kelancaran berbagai kegiatan. Tanpa pemanfaatan teknologi IT di era modern seperti saat ini maka seseorang akan mengalami berbagai bentuk ketertinggalan, khususnya dalam hal penggunaan teknologi yang berbasis internet (Saingo, 2023). Semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi maka pengajar dituntut untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. Salah satunya adalah perkembangan teknologi komputer dan gawai. Perkembangan teknologi komputer dapat digunakan untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran, sedangkan gawai dapat digunakan untuk membantu dalam penerapan dari media pembelajaran tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, guna memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada serta hampir setiap siswa memiliki android perlu diterapkan media pembelajaran berupa aplikasi android untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Dibutuhkan kesiapan guru sebagai sumber daya pendidik yang memiliki kemampuan untuk merespon

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penguasaan model, metode dan media pembelajaran untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas, sebagai bagian dari peningkatan kemampuan profesionalitas guru. Selain itu, keberhasilan juga dapat dilihat sampai sejauh mana proses pembelajaran dapat merangsang keaktifan, kreatifitas dan imajinasi siswa. Termasuk dalam hal ini bagaimana seorang peserta didik mampu mengembangkan dirinya sendiri untuk melakukan suatu yang bermanfaat.

Pentingnya standar mutu profesional guru untuk menjamin proses belajar mengajar dan hasil belajar yang bermutu (Inson et al., 2024). Pengembangan standar kemampuan profesional guru memerlukan pemikiran yang mendasar, sistematis, sistemik, serta upaya yang konsisten dan berkesinambungan. Dengan demikian guru yang berkualitas mampu membangun pola pikir yang inovatif peserta didik sehingga berkontribusi sehingga menjadi generasi yang unggul. Sejak masa pandemi Covid 19 mengakibatkan pembelajaran sering kali dilakukan secara jarak jauh atau daring, sehingga masih terdapat beberapa sekolah yang menerapkan pembelajaran online, meskipun tidak terlalu sering dilakukan. Ketersampaian materi ajar menjadi rendah dikarenakan peserta didik hanya mengerjakan tugas saja tanpa diberi penjelasan oleh guru. Kendala paling besar adalah kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Mayoritas guru membutuhkan pelatihan pembuatan materi ajar berupa video guna pembelajaran jarak jauh.

Tim pengabdian masyarakat Institut Agama Kristen Negeri Kupang bersama Mahasiswa Pascasarjana IAKN Kupang berupaya menyelesaikan permasalahan di beberapa Sekolah Mitra melalui program pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT bagi guru PAUD, SD dan SMTK. Tujuannya agar keterampilan guru dalam membuat materi ajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi informasi dan internet menjadi kebutuhan yang utama ketika guru melaksanakan pembelajaran. Subjek pelatihan ini adalah guru-guru yang mengajar di SD Lunu dan SMTK Iman Posmanu.

Mempertimbangkan ketersediaan sarana prasarana dan kemampuan awal guru maka fokus pelatihan media pembelajaran yang diberikan yaitu penggunaan aplikasi Power Point dalam membuat video pembelajaran serta pengenalan *google form*, *google drive* serta *google Document* dan Pengenalan Aplikasi *Canva for education* dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi Power Point dan Canva merupakan aplikasi yang mudah diakses dan murah didapatkan. Media pembelajaran merupakan satu dari banyak hal yang menjadi penentu kesuksesan proses belajar mengajar. Pratiwi et al., (2023) menjelaskan, terdapat tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, yaitu; stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi penghubung antara guru dan peserta didik, informasi yang menaampikan penjelasan dari guru .

Canva sebagai media yang sering dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menunjang berbagai kegiatan guru, karena pembuatan bahan ajar yang menarik diperlukan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran (Rahmawati et al., 2021). Dalam pengabdian pada masyarakat kali ini, aplikasi *Canva for Education* terpilih sebagai aplikasi yang akan dipakai sebagai media yang membantu guru-guru membuat desain presentasi bahan ajar yang menarik. *Canva for Education* merupakan aplikasi gratis yang dapat diunduh gratis dan mudah diaplikasikan pada smartphone. Guru dapat memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran dalam rangka membuat materi ajar saat pembelajaran dilaksanakan merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, rencana belajar, jadwal kegiatan, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi canva. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, Canva menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan.

Penggunaan Canva yang menarik juga harus dikolaborasi dengan aplikasi Power Point untuk *performance* yang menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Power Point merupakan aplikasi bawaan dalam paket *microsoft office* yang tersedia di semua komputer maupun laptop. Salah satu penggunaan perangkat lunak yang mudah dipelajari adalah *microsoft Power Point*. Aplikasi Power Point (PPT) digunakan dan dioptimalkan fungsinya selain untuk membuat video pembelajaran juga dipergunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik untuk siswa. Dengan *microsoft Power Point* ini para guru dapat mengupayakan materi yang lebih interaktif seperti video animasi yang sederhana dan mudah.

Guru harus mengembangkan kompetensinya di era digital seperti saat ini sehingga mampu menyajikan kegiatan pembelajaran yang relevan dan meningkatkan antusiasme dalam belajar-mengajar (Koebanu & Saingo, 2024). Hasil dari pembuatan video ini dapat diunggah guru di media sosial atau kanal YouTube. Dengan adanya video yang kemudian diunggah pada channel YouTube, siswa dapat melihat video tersebut kapanpun, tanpa terbatas waktu dan tempat. Siswa akan lebih tertarik belajar menggunakan video dan dapat melakukan proses belajar mandiri. Guru perlu mengubah metode memberikan materi dengan video sebagai solusi bagaimana menyederhanakan materi yang sangat tekstual menjadi sebagian materi yang lebih visual. Pada penggunaan visualisasi menggunakan video, anak-anak akan lebih mudah membayangkan suatu peristiwa atau pengalaman visual dalam proses belajar mereka. Marlioni, (2021) menjelaskan, manfaat pembelajaran menggunakan video adalah untuk menumbuhkan motivasi belajar dan memudahkan penyampaian pesan atau materi belajar sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian.

Fokus pelatihan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat Institut Agama Kristen Negeri Kupang bersama mahasiswa Pascasarjana yang di adakan di SDN Lunu adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan Power Point dan *Canva For Education*, serta pengenalan pemanfaatan *google form*, *google drive* serta *google document*. Melalui fokus pelatihan tersebut maka keterbatasan kesiapan guru, keterbatasan sumber media, dan keterbatasan dana yang menjadi hambatan guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran dapat diatasi. Pelatihan mengakomodasi dua perangkat dalam pembuatan video pembelajaran yaitu Power Point dengan perangkat komputer atau laptop dan Canva dengan perangkat smartphone maupun laptop. Keterbatasan sumber media dan dana dapat teratasi. Sekaligus keterampilan guru membuat media pembelajaran meningkat.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan klasikal. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan pelatihan dan workshop. Pelaksanaan pengabdian berjalan dengan lancar. Tujuan kegiatan pengabdian dapat tercapai yaitu memperlengkapi guru memperoleh pengetahuan baru terkait pembuatan materi ajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet. Selain itu, para guru mampu membuat video pembelajaran sebagai materi ajar menggunakan media berbasis teknologi informasi dan internet. Terdapat peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet guna mendukung proses pembelajaran secara daring maupun luring. Guru-guru yang menjadi peserta pelatihan mampu membuat video pembelajaran sebagai materi ajar menggunakan media berbasis teknologi informasi yang didukung pengaplikasian layanan internet.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan PkM (Pengabdian kepada masyarakat) dilaksanakan menjadi 3 tahap yang dimodifikasi sesuai kebutuhan yaitu: sosialisasi, praktik pelatihan, monitoring dan evaluasi (Riduwan, 2018). Secara teknis, kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan sebagaimana tercantum pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

1. Sosialisasi
 Proses pemaparan Materi kepada para guru atau peserta pelatihan, materi yang disampaikan dalam pertemuan meliputi: Manfaat dan fungsi aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran, pemaparan tentang pembuatan video Power Point serta pengenalan dan pemanfaatan *google form*, *google drive* serta *google document*.
2. Pelatihan dan Praktek
 Pelatihan dilakukan langsung setelah pelaksanaan sosialisasi, dibantu oleh para mahasiswa pascasarjana para peserta pelatihan diarahkan untuk mulai memakai aplikasi Canva dalam membuat Agenda kegiatan sekolah, Jadwal Kelas, Rencana Pelajaran semuanya memanfaatkan Template yang telah disediakan oleh aplikasi Canva. Begitu juga sesi selanjutnya peserta mulai membuat video pembelajaran memakai microsoft Power Point untuk media pembelajaran berbasis IT. Setelah kedua sesi pelatihan ini selesai, pemateri mulai memperkenalkan cara pemanfaatan *google form*, *google drive* serta *google document* juga di bantu oleh para mahasiswa pascasarjana IAKN Kupang
3. Monitoring dan Evaluasi
 Monitoring dan Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana daya serap para guru terhadap materi yang telah diberikan, dengan menilai apa saja yang dapat guru lakukan setelah mendapat pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva, microsoft Power Point serta mengenal *google form*, *google drive* serta *google document*.

Pengabdian dilaksanakan di Kabupaten Kabupaten TTS tepatnya dilaksanakan di SD GMIT Lunu. Mitra pengabdian adalah guru-guru yang bertugas di SD GMIT Lunu, Guru PAUD, SD Impres Klone serta SMTK Iman Posmanu sebanyak 35 orang guru. Kegiatan pengabdian dilakukan selama 3 hari. Upaya mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi, maka dalam pelatihan ini digunakan metode Presentasi/sosialisasi, tanya jawab dan diskusi serta praktek langsung pembuatan Media pembelajaran Berbasis IT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan Pengenalan Aplikasi *Canva For Education* untuk para guru serta pembuatan video pembelajaran menggunakan Power Point bagi guru-guru Sekolah SD GMIT Lunu, PAUD, SD Inpres Klone dan SMTK Iman Posmanu telah dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Maret 2024. Kegiatan tersebut telah dilaksanakan di Ruang Kelas SD GMIT Lunu. Kegiatan ini telah diikuti oleh 35 orang guru maupun operator sekolah di SD GMIT Lunu. Kegiatan ini telah dilaksanakan dalam bentuk Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan Power Point, Pembuatan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva serta pengenalan manfaat serta fungsi dari *google form*, *google drive* serta *google document*. Adapun jadwal kegiatan PkM secara detail dapat dijelaskan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelatihan

| No | Waktu | Agenda Kegiatan | Penanggung Jawab |
|----|---------------|---|--|
| 1 | 08.00 – 08.30 | Registrasi Peserta | Panitia Mahasiswa Pascasarjana IAKN |
| 2 | 08.31 – 09.00 | Pembukaan dan Kata Sambutan | Rektor IAKN Kupang dan Kepala Sekolah SD GMIT Lunu |
| 3 | 09.01 – 10.00 | Materi 1. Pemaparan tentang manfaat Aplikasi Canva dalam Membuat Media Pembelajaran | Dr. Andrian Wira Syahputra. S.ST., M.Sc |
| 4 | 10.01 – 12.00 | Materi 2 dan 3. Pemaparan Materi Pembuatan Video Pembelajaran menggunakan Power Point dan Pengenalan Manfaat serta Fungsi <i>google</i> | Dr. Jonathan Leobisa, M.Pd.K |

| | | | |
|---|---------------|--|--|
| | | <i>form, google drive serta google document</i> | |
| 5 | 12.01 – 13.00 | Istirahat Makan Siang | Panitia Mahasiswa Pascasarjana IAKN |
| 6 | 13.01- 15.30 | Praktek Penggunaan Aplikasi Canva dan Pembuatan Vidio Pembelajaran Menggunakan Powerpoin | Dr. Yakobus Adi Saingo, M.Pd. |
| 7 | 15.31- 16 | Evaluasi dan Penutupan Kegiatan | Rektor IAKN dan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat |

Berdasarkan jadwal kegiatan PkM yang telah dirancang tersebut di atas, maka Tim IAKN Kupang dapat melaksanakan kegiatan sesuai urutan dan sesuai ketersediaan waktu pelatihan. Jadwal yang disusun secara rapi dan detail akan sangat membantu Tim PkM serta peserta untuk memahami dan dapat mengukur tujuan yang hendak dicapai setelah menyelesaikan kegiatan pelatihan. Secara umum, setiap pemateri dalam pelatihan kegiatan PkM difasilitasi oleh Tim dosen IAKN Kupang antara lain: Dr. Andrian Wira Syahputra. S.ST., M.Sc, Dr. Jonathan Leobisa, M.Pd.K, dan Dr. Yakobus Adi Saingo, M.Pd. setiap pemateri telah memperlengkapi diri secara baik dengan bahan-bahan yang disusun untuk meningkatkan kompetensi para guru di desa Lunu, Kecamatan Nunleu Kabupaten Timor Tengah Selatan. Kegiatan PkM dilangsungkan dengan penuh semangat dari para pemateri dan diikuti dengan antusiasme yang tinggi oleh para peserta sehingga nantinya dapat diimplementasikan oleh para guru secara utuh dan menyeluruh ketika telah kembali bertugas di lingkungan sekolah masing-masing terkait pemanfaatan IT dalam penggunaan aplikasi Canva serta Power Point.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pelatihan Oleh Bapak Rektor IAKN Kupang



Gambar 2. Pemaparan Materi Canva dan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Power Point

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tindakan tersebut perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan

menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan, hal tersebut membangkitkan motivasi serta minat belajar bagi para siswa untuk semakin antusias di kelas ketika materi yang dijelaskan guru (Audie, 2019).

Antusias belajar pada siswa bukan datang dengan sendirinya, namun guru harus kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, di antaranya yaitu dengan memanfaatkan Power Point. Saingo & Nenomnanu, (2023) menjelaskan, melalui Power Point, dapat dikreasi berbagai gambar serta video pembelajaran yang berkaitan dengan topik pembahasan untuk membangkitkan antusias belajar dari para siswa. Antusias belajar akan berdampak pada meningkatnya fokus dan konsentrasi siswa sehingga semakin dipermudah untuk memahami materi yang dibahas oleh guru.

Secara garis besar kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat berjalan dengan lancar tanpa terdapat kendala maupun hambatan. Tujuan kegiatan pengabdian tersebut dapat tercapai yaitu: memperlengkapi guru dalam memperoleh pengetahuan kognitif terkait pembuatan materi ajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet seperti pemakaian aplikasi Canva dan pembuatan video pembelajaran memakai microsoft Power Point. Selain itu guru mampu membuat video pembelajaran sebagai materi ajar menggunakan media berbasis teknologi informasi dan internet serta memahami fungsi dari *google form*, *google drive* dan *google document*. Kedua tujuan akhir kegiatan tersebut dapat dikategorikan berhasil tercapai. Hal tersebut berdasar pada hasil umpan balik atau evaluasi kegiatan oleh peserta yang berjumlah total 35 orang yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kesesuaian Minat Terhadap Materi Pelatihan

| Indikator | Jawaban | |
|--|---------|-------|
| | Ya | Tidak |
| Materi sesuai kebutuhan guru dilapangan untuk pengembangan Media pembelajaran berbasis IT | 100% | - |
| Pelatihan menambah Pemahaman Guru Tentang Pemanfaatan Aplikasi Kanva dan Pemahaman Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Power Point untuk Pembuatan Media Pembelajaran | 100% | - |
| Pelatihan Menambah Pemahaman Guru dalam Memanfaatkan <i>google form</i> , <i>google drive</i> dan <i>google documen</i> dalam dunia Pendidikan dan Pengajaran | 100% | - |
| Materi Yang Disampaikan Dapat Diterapkan dalam Pembelajaran Di Sekolah | 100% | - |

Indikator materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru di lapangan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis IT semua peserta menyatakan sepakat. Hasil tersebut dapat disimpulkan materi pelatihan yang diberikan sudah sesuai dengan harapan peserta. Selain sesuai dengan kebutuhan peserta, aplikasi yang digunakan juga sudah sangat dikenal oleh mayoritas peserta. Aplikasi Power Point merupakan aplikasi yang sudah sangat sering digunakan guru dalam membuat materi ajar. Dengan mempelajari kembali pemanfaatan aplikasi Power Point secara optimal dengan tujuan yang berbeda yang dapat mendukung pengembangan pembelajaran membuat pelatihan menarik bagi para guru. Penguasaan media pembelajaran yang berbasis IT akan sangat membantu para guru juga melakukan variasi dalam aktivitas pembelajaran yang diterapkan secara offline maupun online. Selain itu guru mampu mengembangkan kreativitasnya dengan menyajikan materi yang menarik bagi siswa di sekolah dengan pemanfaatan power Point.

Research yang pernah dilakukan oleh Mastura & Santaria, (2020) menunjukkan dampak yang menonjol pembelajaran di masa pandemi bagi guru yaitu tidak semua guru mahir dalam menggunakan teknologi terutama di lingkungan pedesaan. Guru harus diperlengkapi untuk mampu melaksanakan pembelajaran dengan metode daring sehingga mampu menjawab kebutuhan zaman. Selain itu kompetensi guru dalam penggunaan teknologi sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan hasil terhadap peserta didik. Oleh karena itu guru perlu untuk mengikuti pelatihan sebelumnya sehingga guru memiliki persiapan dalam melakukan pembelajaran daring maupun luring.

Berdasarkan hasil evaluasi dan *Feed Back* pelaksanaan kegiatan pelatihan dapat dikemukakan jika peserta pelatihan dalam hal ini guru-guru di Sekolah SD GMT Lunu, PAUD, SD Inpres Klone

serta SMTK Iman Posmanu Kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS) telah dapat memahami dan menguasai materi yang diperoleh selama mengikuti pelatihan. Pada umumnya guru tersebut telah memahami konsep dasar dari aplikasi Canva serta manfaat dari *google form*, *google drive* serta *google document*, guru-guru juga menjadi lebih mahir dalam membuat video pembelajaran menggunakan Power Point. Hal itu didasarkan pada penyelesaian tugas dalam pelatihan langsung yang dibantu oleh mahasiswa pasca sarjana IAKN Kupang, format yang dibagikan yaitu membuat video pembelajaran menggunakan PPT atau Power Point dan membuat jadwal kegiatan kelas serta rencana pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva for Education*.

Partisipasi peserta guru menunjukkan 100% dari guru-guru yang mengikuti pelatihan sudah mampu dan terampil membuat video pembelajaran menggunakan microsoft Power Point. Guru juga sudah memahami cara pengaplikasian canva untuk membuat jadwal kegiatan kelas, rencana pembelajaran dan jadwal kegiatan mingguan kelas dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di aplikasi canva. Para guru juga sudah memahami fungsi dan tujuan pemakaian *google form*, *google drive* serta *google document* untuk kepentingan belajar mengajar maupun untuk kepentingan sekolah.

Manfaat dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan ini yang bekerja sama dengan mitra sekolah dirasakan sangat baik, dimana kompetensi guru dalam menggunakan teknologi akan mempengaruhi kualitas program belajar mengajar di sekolah- sekolah. Kegiatan pengabdian yang dilakukan tim pengabdian Institut Agama Kristen Negeri Kupang sudah berupaya mengurangi dampak dari belum mampunya guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet tersebut.

KESIMPULAN

Era modern seperti saat ini mendorong setiap umat manusia dengan berbagai latar belakang profesi untuk harus menguasai penggunaan IT yang dapat dimanfaatkan bagi kelancaran berbagai aktifitas yang menjadi tugas dan tanggung jawabnya, termasuk profesi sebagai tenaga pendidik (guru). Kegiatan PkM yang dilaksanakan oleh Tim dosen dari IAKN Kupang sangat berdampak signifikan pada pengembangan kompetensi guru di desa Lunu, Kecamatan Nunleu Kabupaten Timor Tengah Selatan, khususnya peningkatan kemampuan dalam pemanfaatan IT bagi kelancaran proses belajar-mengajar maupun pengadministrasian sekolah. Materi yang disampaikan terdiri dari dua tema pokok di antaranya: Pengenalan Aplikasi *CANVA For Education*, pembuatan media video pembelajaran menggunakan Power Point dan pengenalan *google form*, *google drive* juga *google document*.

Kegiatan PkM ini telah meningkatkan kesadaran serta skill serta kompetensi para guru untuk memanfaatkan IT dalam membuat media pembelajaran yang relevan, mudah dan menarik. Kemampuan memanfaatkan IT tersebut juga sebagai upaya perbaikan kualitas pembelajaran dan pengadministrasian di sekolah. Para guru sebagai peserta yang berjumlah 35 orang merasa bahwa kegiatan PkM ini sangat bermanfaat sehingga perlu didukung senantiasa. Adapun beberapa ketercapaian dalam pelaksanaan kegiatan PkM kepada guru di desa Lunu, Kecamatan Nunleu Kabupaten Timor Tengah Selatan, yaitu: Memperlengkapi guru dalam memperoleh pengetahuan kognitif terkait pembuatan materi ajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti pemakaian aplikasi Canva dan pembuatan video pembelajaran memakai microsoft Power Point. Selain itu para guru dilatih untuk mampu membuat video pembelajaran sebagai materi ajar menggunakan media berbasis teknologi informasi dan internet serta memahami fungsi dari *google form*, *google drive* dan *google document*. Peningkatan kemampuan dan kompetensi guru dalam memanfaatkan perkembangan IT akan berdampak besar pada peningkatan kualitas mengajar di lingkungan sekolah.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih ditujukan kepada para guru yang bertugas di SD GMIT Lunu, Guru PAUD Lunu, SD Impres Klone serta SMTK Iman Posmanu di Kecamatan Nunleu yang telah mendukung kelancaran terwujudnya kegiatan PkM dengan melibatkan dosen IAKN Kupang sebagai narasumber. Selain itu ucapan terimakasih ditujukan kepada pemerintah Kabupaten Timor Tengah Selatan yang telah memfasilitasi dengan gedung yang memadai sehingga kegiatan PkM tersebut dengan tema pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT di desa Lunu Kecamatan Nunleu Kabupaten Timor Tengah Selatan, dapat terselenggarakan dengan lancar serta para guru dapat langsung merasakan kebermanfaatannya dari kegiatan PkM tersebut.

REFERENSI

- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Development Of An Ict-Based Audio-Visual Learning Media Model In PJOK For Elementary School Teachers In Seluma. *Sport Gymnastic : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60–69. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v2i1.14911>
- Inson, Rejokirono, & Mulyono, R. (2024). Manajemen Mutu Terpadu Pada Supervisi Pendidikan Sebagai Bidang Garap Manajemen Pendidikan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1), 1–23.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Koebanu, D. I., & Saingo, Y. A. (2024). Signifikansi Model Blended Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Kala Nea*, 5(1), 43–64. <https://doi.org/10.61295/kalanea.v5i1.148>
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Mastura, & Santaria, R. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pengajaran bagi Guru dan Siswa Pendahuluan. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(2), 289–295. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020.293>
- Pratiwi, R., Amilia, W., & Masnur, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25831–25838.
- Rahmawati, F., Idam, R., & Atmojo, W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Riduwan, A. (2018). Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Perguruan Tinggi. *Ekuitas: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan*, 2(1), 1–8.
- Saingo, Y. A. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Kristiani Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Shanan*, 6(1), 89–110. <https://doi.org/10.33541/shanan.v6i1.3652>
- Saingo, Y. A., & Nenomnanu, N. Y. (2023). Penggunaan Video Dan Power Point Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *DIDASKO: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(2), 107–119. <https://doi.org/10.52879/didasko.v3i2.88>