

SOSIALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS ICT MENGGUNAKAN APLIKASI 2C ERA SOCIETY 5.0 DALAM MENINGKATKAN MINAT SISWA KELAS V UPT SDN 064992 MEDAN AMPLAS

Nurhanifa Tamba¹⁾, Mariani²⁾ & Kharisma Wati Tamba³⁾*

Program Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality
nifatamba26@gmail.com

Abstrak

Pelatihan pengembangan ICT dengan menggunakan aplikasi 2C yaitu canva dan capcut bertujuan untuk memberikan keterampilan dalam pembuatan video yang menarik dengan cara yang relatif mudah. Dengan digunakannya teknologi oleh guru diharapkan akan pemicu minat siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran di era ini. Penulis membagi kegiatan dalam tiga tahap, yaitu (1) Persiapan, (2) Pelaksanaan dan (3) Evaluasi dan Pelaporan. Adapun hasil dari pengabdian ini bagi guru dan siswa di UPT SDN 064992 Medan Amplas adalah sebagai berikut ini: 1) Guru mampu memahami konsep pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Capcut dengan menghasilkan media pembelajaran berupa video pendek animasi, 2) Guru mampu menggunakan aplikasi Canva dan Capcut dengan menghasilkan media pembelajaran berupa video pendek animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Sosialisasi;ICT;2C;5.0

Abstract

ICT development training using 2C is Canva and Capcut applications aims to provide skills in making interesting videos in a relatively easy way. With the use of technology by teachers, it is hoped that it will trigger students' interest to be more enthusiastic and active in participating in learning in this era. The author divides the activity into three stages, namely (1) Preparation, (2) Implementation and (3) Evaluation and Reporting. The results of this service for teachers and students at UPT SDN 064992 Medan Amplas are as follows: 1) Teachers are able to understand the concept of learning using Canva and Capcut applications by producing learning media in the form of short animated videos, 2) Teachers are able to use Canva and Capcut applications by producing learning media in the form of animated short videos to increase student interest in learning.

Keywords : socialization;ICT;2C; 5.0

PENDAHULUAN

Kondisi saat ini yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara konvensional, guru SD harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, banyak guru yang masih

menghadapi kesulitan dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Masalah yang sering terjadi yaitu guru belum terbiasa menggunakan teknologi yang berkembang di era digital ini. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memahami sepenuhnya proses belajar siswa. Dalam merencanakan pembelajaran, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar dan media yang sesuai agar proses

pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah ini adalah dengan membuat video pembelajaran yang interaktif. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaanya (Prastowo, 2014:370). Sedangkan menurut Indah, (2019: 18) Video interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang berisi media atau berupa cerita bergerak disertai dengan adanya suara. Media pembelajaran tersebut mengandung banyak pengetahuan dan keterampilan yang secara sederhana dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio- visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012:302), antara lain: (a). memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, (b). memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, (c). menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, (d). memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan (e). menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Guru harus dapat membuat video pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Aplikasi capcut dan Canva adalah dua aplikasi yang dapat digunakan guru SD. Namun, banyak guru di SD tersebut yang belum memahami serta menggunakan kedua aplikasi tersebut. Oleh karena itu adanya bimbingan teknologi, seminar serta sosialisasi sangat diperlukan dalam mengembangkan SDM guru. Jadi, sosialisasi ini sangat diperlukan untuk menambah wawasan guru.

METODE PELAKSANAAN

Sosialisasi digunakan sebagai metode yang tepat, sosialisasi adalah sebuah proses belajar berinteraksi dalam masyarakat sesuai dengan peranan yang dijalankan. Sosialisasi dapat menjadi metode yang tepat dalam penyelesaian masalah ini. Adapun pendekatan penelitian yang dilakukan adalah kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara holistik atau secara utuh. Penelitian kualitatif bertujuan memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Penelitian kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat atau kepercayaan orang yang diteliti dan kesemuanya tidak dapat diukur dengan angka. Sedangkan metode yang di gunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif. Sebagai penelitian deskriptif kualitatif, peneliti hanya memaparkan situasi atau peristiwa. Tidak mencari hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan diadakan secara luring di UPT SDN 064992 Medan Amplas pada Senin, 15 Januari 2024. Tim pengabdian diketuai oleh Nurhanifa Tamba, S.Pd., M.Pd, dengan anggota satu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yakni Mariani, S.Pd., M.Pd., serta satu mahasiswa Prodi PGSD. Kepala sekolah UPT SDN 064992 Medan Amplas mengungkapkan, sangat mengapresiasi kegiatan pengabdian ini dan mengharapkan guru dapat mengambil manfaat sebanyak-banyaknya untuk diterapkan di kelas masing-masing. “Kegiatan ini sangat bagus dijalankan. Selain itu, kegiatan seperti ini diharapkan rutin diadakan setiap semester atau tahun. Harapannya, para guru mampu membuat media pembelajaran berupa video pendek untuk bisa diterapkan di kelas,” ungkapnya. Hasil dari pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar khususnya dalam penggunaan IPTEK di dalam kelas.



Penulis membagi kegiatan dalam tiga tahap, yaitu (1) Persiapan, (2) Pelaksanaan dan (3) Evaluasi dan Pelaporan. Pada tahap pertama penulis menggali informasi kebutuhan pelatihan, kemudian menetapkan materi tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi canva dan capcut untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran yang menarik dan pada hari H menyiapkan materi dan alat peraga demi menunjang kelancaran kegiatan. Pada tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan penulis memberikan tes awal kepada peserta dalam merancang desain video tersebut, setelah peserta merancang desain awal masuklah kedalam pelatihan TOF (Training Of Facilitators), kegiatan dalam pelatihan ini fasilitator memasukkan materi kedalam video tersebut, dan dilanjutkan dengan Tes Akhir, dimana tes akhir ini peserta diberikan angket tertutup tentang pelaksanaan kegiatan hari ini. Kemudian pada tahap ketiga adalah Evaluasi dan Pelaporan.

Kegiatan pengabdian yang dilakukan mendapatkan tanggapan positif dari peserta. Peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Canva dan Capcut sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa era tekonologi ini.

Adapun hasil dari pengabdian ini bagi guru dan siswa di UPT SDN 064992 Medan Amplas adalah sebagai berikut ini:

1. Guru mampu memahami konsep pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Capcut dengan menghasilkan media pembelajaran berupa video pendek animasi
2. Guru mampu menggunakan aplikasi Canva dan Capcut dengan menghasilkan media pembelajaran berupa video pendek animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan mengenai pembuatan film animasi menggunakan aplikasi Canva dan Capcut sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa UPT SDN 064992 Medan Amplas dapat disimpulkan yaitu: Kegiatan pengabdian dapat menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran menarik dan kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kegiatan pengabdian yang dilakukan mendapatkan tanggapan positif dari peserta serta peserta antusias dalam mengikuti pelatihan pembuatan video pendek animasi menggunakan aplikasi Canva dan Capcut sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Proses kegiatan pengabdian yang dilakukan sesuai dengan yang direncanakan serta dapat dikatakan tujuan dari kegiatan pengabdian tercapai dapat dilihat dengan antusias guru dalam pembuatan video pendek animasi serta guru dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Capcut dengan menghasilkan video pendek animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo, 2014, Metode Penelitian Kualitatif Dalam Prespektif Rancangan Penelitian, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arifin, Zainal., 2012, Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT, Media Creative, Yogyakarta
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2012. Taksonomi Bloom Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. E-Jurnal Ikip Madiun, No.2 Vol 2 98-117, <http://ejournal.ikipgrimadiun.ac.id/index.php/PE/article/view/50>
- Sudiarta, I. G. P. & Sadra I. P., 2016, Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 49 (2): 48-58, (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/9009>)