

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GURU DI SLB NEGERI PEMBINA MENGGUNAKAN APLIKASI VISME

Yogi Ersan Fadrial¹, Yogi Yunefri², Sutejo³, Pandu Pratama Putra⁴

^{1,2,3,4}Universitas Lancang Kuning

email (yogiersan@unilak.ac.id¹, yogiyunefri@unilak.ac.id², sutejo@unilak.ac.id³, pandupratamaputra@unilak.ac.id⁴)

Abstrak: Perkembangan teknologi dirasa begitu cepat dewasa ini, baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak. Berbagai macam teknologi merupakan salah satu dampak perkembangan ini. Berbagai jenis aplikasi untuk mempermudah kerja manusia. Salah satu aplikasi tersebut adalah visme. Visme adalah salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk keperluan desain grafis, seperti membuat poster, banner, pamflet, dan konten visual dan bahkan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Untuk membuat media pembelajaran dengan desain grafis butuh keahlian khusus agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa apabila aplikasi Visme dimanfaatkan secara positif dan benar akan memberikan daya tarik yang berbeda ketika menyampaikan materi pembelajaran. Namun masih banyak *user* yang tidak mengetahui aplikasi ini, Setelah diamati hampir keseluruhan para guru di SLB Negeri Pembina tidak mengetahui aplikasi ini, bahkan belum ada kita-kita signifikan yang menunjukkan bahwa guru SLB Negeri Pembina sudah pernah menggunakan aplikasi ini sebagai media ajar ataupun media presentasi. Sehingga perlu dilakukan sosialisasi dan pelatihan penggunaan Visme, agar SLB Negeri Pembina memahami bagaimana memanfaatkan aplikasi ini secara benar untuk berbagai kepentingan. Disamping itu guru diajarkan bagaimana agar tampilan media pembelajaran yang akan mereka buat semenarik mungkin. Agar terlihat berbeda dari *slide* presentasi yang biasanya dibuat dengan *PowerPoint*.

Kata Kunci: *Web Visme, Media Pembelajaran, PowerPoint.*

Abstract: *Technological developments are felt so fast today, both in terms of hardware and software. Various kinds of technology is one impact of this development. Various types of applications to facilitate human work. One such application is vism. Visme is an application that is widely used for graphic design purposes, such as making posters, banners, pamphlets and visual content and is often used to create learning media. To make learning media with graphic design requires special skills in order to produce interesting learning media. This shows that if the Visme application is used positively and correctly it will provide a different appeal when delivering learning material. However, there are still many users who do not know about this application. After observing that almost all of the teachers at the State SLB Pembina are not aware of this application, there are not even significant studies that show that SLB Negeri Pembina teachers have used this application as teaching media or presentation media. . So it is necessary to carry out socialization and training on the use of Visme, so that the State SLB Trustees understand how to properly use this application for various purposes. Besides that, teachers are taught how to display the learning media they will make as attractive as possible. So that it looks different from the presentation slides that are usually made with PowerPoint.*

Keywords: *Web Visme, Learning Media, PowerPoint.*

1. Pendahuluan

Pendidikan sebagai bagian dari sistem kehidupan di masyarakat tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dan perubahan yang terjadi di masyarakat itu sendiri. Perubahan struktur dunia kerja yang diakibatkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta diberlakukannya era global menuntut lembaga

pendidikan untuk benar- benar menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing kuat.

Perubahan struktur dunia kerja yang begitu cepat seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut tersedianya tenaga kerja yang berkualitas, mandiri dan produktif. Perguruan tinggi sebagai bagian dari pendidikan memiliki peran strategis dalam menunjang pengembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Namun demikian dalam menjalankan misi sebagai lembaga pendidikan tinggi harus mampu mengikuti perkembangan teknologi dan informasi dan teknologi sangat penting mengingat setiap tahun atau bahkan setiap bulan ilmu pengetahuan dan informasi selalu berkembang.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil – hasil teknologi dalam proses belajar. Media yang dapat menunjang pembelajaran diantaranya adalah Visme. Visme adalah salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk keperluan desain grafis, seperti membuat poster, banner, pamflet, dan konten visual dan bahkan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Untuk membuat media pembelajaran dengan desain grafis butuh keahlian khusus agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa apabila Visme dimanfaatkan secara positif dan benar akan memberikan daya tarik yang berbeda ketika menyampaikan materi pembelajaran.



Gambar 1. Gerbang Depan SLB Negeri Pembina

Setelah diamati hampir keseluruhan para guru di SLB Negeri Pembina tidak mengetahui aplikasi ini, bahkan belum ada kita-kita signifikan yang menunjukkan bahwa guru SLB Negeri Pembina sudah pernah menggunakan aplikasi ini sebagai media ajar ataupun media presentasi. Sehingga perlu dilakukan sosialisasi dan pelatihan penggunaan Visme, agar guru di SLB Negeri Pembina memahami bagaimana memanfaatkan aplikasi ini secara benar untuk berbagai kepentingan. Disamping itu guru diajarkan bagaimana agar tampilan media pembelajaran yang akan mereka buat semenarik mungkin. Agar terlihat berbeda dari *slide* presentasi yang biasanya dibuat dengan *PowerPoint*.

2. Metode

Metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah dengan menggunakan metode praktek. Pada tahapan awal, narasumber akan menjelaskan tentang materi dan topik Pengabdian Kepada Masyarakat kepada peserta pelatihan.

Kemudian akan dijelaskan aplikasi pendukung yang digunakan dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran digital adalah

1. Komputer
2. Jaringan Internet

Diawal pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat peserta diminta mengisi angket untuk melihat tingkat pemahaman peserta terhadap tema Pengabdian Kepada Masyarakat. Kemudian diakhir peserta juga mengisi angket tentang tingkat pemahaman terhadap materi Pengabdian Kepada Masyarakat.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang akan dicapai dari pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk guru di SLB Negeri Pembina menggunakan aplikasi Visme adalah meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan aplikasi Visme. Selain itu, diharapkan juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di SLB Negeri Pembina.

Media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan siswa di SLB Negeri Pembina akan lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini juga dapat memperluas pengetahuan guru tentang teknologi pembelajaran sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi secara lebih efektif dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk guru di SLB Negeri Pembina menggunakan aplikasi Visme dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Saat melakukan pelatihan cara membuat media pembelajaran dengan Visme untuk guru di SLB Negeri Pembina, tim terlebih dahulu memberikan pemahaman tentang konsep website Visme kepada 9 (sembilan) orang guru. Pada kesempatan ini, Bpk. Yogi Ersan Fadrial, M.Kom. MTA. Visme merupakan aplikasi grafis online yang mudah digunakan, bahkan untuk pemula sekalipun. Visme tidak hanya dapat diakses di desktop dan perangkat seluler. Dengan cara ini kita bisa berkreasi kapan saja, di mana saja. Aplikasi web ini sebenarnya memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis. Namun, berbagai fitur sudah bisa kita nikmati tanpa harus membeli versi premiumnya.



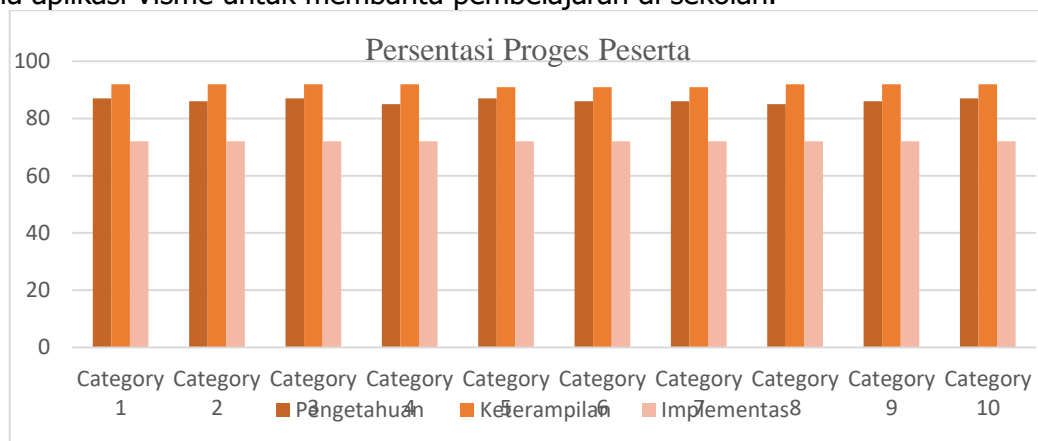


Gambar 2. Foto kegiatan Penyampaian Materi Oleh Narasumber

Luaran yang dicapai dari pelatihan tersebut adalah meningkatnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif menggunakan aplikasi Visme. Hal ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran bagi siswa dengan kebutuhan khusus di SLB Negeri Pembina dan meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar siswa.

Selain itu, luaran dari pelatihan ini juga meliputi peningkatan pemahaman guru tentang teknologi pembelajaran sehingga mereka dapat memanfaatkannya secara lebih efektif dalam pembelajaran. Selain itu, luaran dari pelatihan ini juga dapat berupa media pembelajaran yang beragam dan menarik, sehingga siswa di SLB Negeri Pembina dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mudah memahami materi pembelajaran. Dalam jangka panjang, diharapkan pelatihan ini dapat memperluas wawasan guru tentang pembelajaran berbasis teknologi dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih inklusif bagi siswa dengan kebutuhan khusus di SLB Negeri Pembina. Hal ini dapat membawa dampak positif dalam peningkatan mutu pendidikan dan kemajuan di masa depan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mitra mengalami banyak perubahan saat membuat media pembelajaran berbantuan komputer. Kuesioner digunakan untuk mengetahui hasil pelaksanaan layanan yang meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan, penerapan media dengan aplikasi Visme. Mitra menjadi ahli dan mahir membuat media pembelajaran. Dari 10 yang melakukan perubahan pengetahuan menjadi lebih baik mengalami peningkatan pengetahuan, keterampilan dan implementasi dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Visme. 80% telah berhasil menggunakan media aplikasi Visme untuk membantu pembelajaran di sekolah.



Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Pemahaman Peserta Pascapelatihan

Grafik tersebut menunjukkan bahwa 80% dari 10 peserta pelatihan memenuhi kriteria pengetahuan, 80% memenuhi kriteria keterampilan, dan 80% memenuhi kriteria implementasi setelah mengikuti pelatihan menggunakan aplikasi Visme. Selain itu, grafik tersebut juga menunjukkan bahwa pengetahuan merupakan aspek yang paling tinggi, sedangkan implementasi merupakan aspek yang paling rendah, yang menunjukkan bahwa peserta masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam menerapkan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam pelatihan ke dalam praktik di kelas.

Pengetahuan dan keterampilan juga diukur dari hasil media pembelajaran yang dibuat oleh mitra, kesesuaian materi yang dibuat, perkembangan animasi dan media rendering. Aspek-aspek yang tercantum dalam angket pasca pelaksanaan hingga urutan komentar meliputi persentase data media pembelajaran yang kurang digunakan.

Motivasi siswa untuk mengikuti kelas menggunakan aplikasi Visme juga diamati. Yang menarik untuk diteliti lebih lanjut adalah terdapat 7% siswa dari setiap kelas yang tidak senang belajar menggunakan media aplikasi Visme. Siswa yang sangat puas berkisar dari 7% hingga 12%. Rata-rata 83% siswa kelas 3 merasa senang dan percaya diri belajar ketika pembelajaran menggunakan media aplikasi Visme. Sehingga dengan menggunakan media aplikasi Visme dalam pembelajaran dapat membuat siswa senang dan dapat diandalkan untuk belajar jarak. Hal ini terjadi karena media aplikasi Visme.

4. Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat ini memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah SLB Pembina Pekanbaru. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sebanyak 7 guru. Tidak kurang dari 80% volume media yang dibuat dari segi isi, animasi, tampilan dan penggunaan memenuhi kriteria. Rata-rata pendidik atau mitra mampu menggunakan media aplikasi Visme dalam proses implementasinya. Selain itu, siswa bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis dan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning dan SLB Negeri Pembina Pekanbaru yang telah memberi dukungan sarana dan prasarana terhadap pengabdian ini, sehingga bisa berjalan dengan baik dan terimakasih kepada fakultas yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Daftar Pustaka (Tahoma, 11 pt, Bold)

- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>
- Dawolo, A., Zulafwan, & Saputra, H. T. (2018). Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science. *STMIK Indonesia Padang*, 7(1), 92–100.
- Efendi, Y., Rio, U., Syaifullah, M., & Imardi, S. (2020). *J-PEMAS STMIK Amik Riau Pelatihan Multimedia Learning Dalam Pembuatan Konten Media Kreatif*. 1(1), 1–3.
- Kurnia, R., & Kurnia, R. (2020). *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, No 1, Oktober 2020. 4(1), 32–41. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura>.

- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika the Effectiveness of E-Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic in Mathematics. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Pramudyani, A. V. R. (2020). The Effect of Parenting Styles for Children's Behaviour on Using Gadget at Revolution Industry. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.520>
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258-2267.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of android based mobile Learning application as a flexible learning Media. *International Journal of Computer Science Issues (IJCSI)*, 11(3), 168.
- Guspriadi, Y., & Suhaili, N. (2021). Pelaksanaan layanan informasi dengan metode blended learning dan presentation tools visme untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik. *Counseling and Humanities Review*, 1(2), 44-51.
- Paryono, T., Huda, B., Hananto, A., & Khaerudin, M. (2022). PEMANFAATAN DAN PENGEMBANGAN GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENUNJANG GURU DAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Abdimas: Sistem dan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-8.

t