



PKM Media Digital 3D Bagi Guru Ekonomi

Syamsu Rijal

syamsurijalasnur@unm.ac.id

Univesitas Negeri Makassar

Andi Caesar To Tadampali

andi.caesar@unm.ac.id

Univesitas Negeri Makassar

Andi Tenri Ampa

a.tenriampa@unm.ac.id

Univesitas Negeri Makassar

Ratna, S

ratna.s@unm.ac.id

Univesitas Negeri Makassar

Andi Annisa Sulolipu

andi.annisa.sulolipu@unm.ac.id

Univesitas Negeri Makassar

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Univesitas Negeri Makassar

Korespondensi penulis: syamsurijalasnur@unm.ac.id

Abstrak. *Interesting learning must be supported by the use of interesting media, of course integrated with the use of technology, information and communication so that teachers can develop their digital literacy potential. Through information technology networks, teachers can create teaching materials practically and easily. The application of technology-based media products in learning in schools has a positive impact on student learning outcomes. Student learning outcomes are better when compared to learning without using technology. Technology network devices have helped teachers design digital-based teaching materials. In order to improve teachers' abilities in compiling digital modules, 3D digital media training is needed to create modules using the Canva application. The methods used in this study include lectures, questions and answers or discussions, and training. The results obtained are (1) The implementation of 3D digital media training activities for economics teachers focuses on training on how to create 3D digital media that can be used as learning tools in the teaching and learning process and are able to apply them in teacher activities, (2) The implementation of activities can run smoothly according to the previously prepared plan, and (3) Participants in the activity are greatly helped by this activity because participants gain additional knowledge about creating 3D digital media.*

Keywords: *Economic Learning, 3D Media, Canva*

Abstrak. Pembelajaran yang menarik harus didukung oleh penggunaan media yang menarik tentu saja terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi sehingga guru dapat mengembangkan potensi literasi digitalnya. Melalui jaringan teknologi informasi, guru dapat membuat bahan ajar dengan praktis dan mudah. Penerapan produk media berbasis teknologi dalam pembelajaran di sekolah menghasilkan dampak positif bagi hasil prestasi belajar siswa. Hasil belajar siswa menjadi lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan teknologi. Perangkat jaringan teknologi telah membantu guru merancang bahan ajar berbasis digital. Dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam penyusunan modul digital, maka diperlukan adanya pelatihan media digital 3D pembuatan modul dengan menggunakan aplikasi *canva*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi ceramah, tanya jawab atau diskusi, dan pelatihan. Adapun hasil yang didapatkan yaitu (1) Pelaksanaan kegiatan pelatihan media digital 3D bagi guru ekonomi berfokus kepada pelatihan bagaimana membuat media digital 3D yang dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan mampu mengaplikasikannya dalam aktivitas guru, (2) Pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, dan (3) Peserta kegiatan sangat terbantu dengan adanya kegiatan ini karena peserta mendapatkan tambahan pengetahuan tentang pembuatan media digital 3D.

Kata Kunci : Pembelajaran Ekonomi, Media 3D, Canva

PENDAHULUAN

Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan terutama media pembelajaran. Di era teknologi modern dengan terciptanya media pembelajaran yang aneka ragam untuk upaya memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan. Tujuan media pembelajaran yaitu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur (Rahmatullah, et al. 2020).

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada siswa. Manfaat media antara lain: menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan hasil prestasi belajar siswa dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber (Zahro, N. A. Q. 2023).

Media pembelajaran yang kurang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar ekonomi. Selama observasi ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional. Dengan menggunakan metode konvensional menyebabkan penggunaan media pembelajaran kurang optimal sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Auliya, et al. 2023).

Media pembelajaran yang biasanya digunakan hanyalah slide power point, LKS dan buku cetak. Padahal sekolah telah menerapkan kurikulum Merdeka dimana peserta didik dituntut untuk lebih aktif. Sarana dan prasarana juga cukup memadai untuk membantu proses belajar mengajar misalnya komputer dan smart phone. Sayangnya fasilitas yang telah ada kurang dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh media pembelajaran yang dibuat oleh guru sekolah. Pengetahuan siswa yang diperoleh melalui media pembelajaran selama belajar merupakan modal dasar yang dapat digunakan untuk hasil prestasi belajar. Media pembelajaran berupa modul digital yang dirasakan oleh siswa dapat mendorong tumbuhnya minat untuk belajar.

Namun dalam proses pembelajaran, salah satu kendala yang sering dihadapi oleh guru adalah masih kurangnya kemampuan pendidik dalam menyediakan bahan ajar digital yang dapat diakses oleh para peserta didik secara daring. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media digital 3D berupa modul digital, maka diperlukan adanya pelatihan pembuatan modul digital. Pelatihan ini akan diselenggarakan pada guru ekonomi yang bergabung dalam MGMP Ekonomi Kabupaten Barru Provinsi Sulawesi Selatan dalam bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

METODE PENELITIAN

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini digunakan metode ceramah, tanya jawab, latihan, dan diskusi. Kegiatan pelatihan ini difokuskan untuk mendesain media pembelajaran digital 3D menggunakan aplikasi *canva* bagi guru ekonomi dan guru IPS di Provinsi Sulawesi Selatan

Adapun sistematika pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut.

- a. Metode Ceramah

Peserta diberikan motivasi agar memiliki pemahaman tentang media digital 3D dan pentingnya membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

b. Metode Tutorial

Peserta pelatihan diberikan materi dan praktik membuat media digital 3D. Peserta pelatihan dipandu langsung untuk membuat desain modul digital melalui aplikasi *canva*.

c. Metode Diskusi

Peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk mendiskusikan permasalahan yang berkaitan dengan cara membuat desain pembelajaran melalui aplikasi *canva* dan permasalahan lainnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan di lakukan dengan beberapa tahapan yang telah dijadwalkan dan setiap anggota tim pengabdian secara bergantian menyampaikan materi pelatihan. Pelatihan media digital 3D ini menggunakan aplikasi Canva berhasil terlaksana dengan baik atas kerjasama antara tim pengabdian dengan mitra. Partisipasi mitra dalam hal ini mulai dari mengkoordinir peserta yang ikut dalam pelatihan dan mengatur pemberian materi.

Gambar 1. *Ketua MGMP Guru Ekonomi Kabupaten Barru memberikan kata sambutan pada kegiatan PKM.*



Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap pelaksanaan pelatihan media digital 3D dengan aplikasi Canva dapat dikemukakan bahwa pelatihan tersebut berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan oleh tim pengabdian. Hal ini ditandai dengan antusiasme dari peserta pelatihan dalam melakukan praktek secara langsung mendesain media digital 3D dengan menggunakan aplikasi Canva.

Dalam pelaksanaan pelatihan banyak guru yang tertarik dengan materi yang disampaikan. Beberapa guru cukup antusias dengan menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara luring, tim pengabdian berharap agar kegiatan pelatihan ini berkelanjutan sehingga bisa mengupdate pengetahuan baru tentang inovasi media pembelajaran bagi guru.

Gambar 2. Tim Pengabdian memberikan materi pelatihan



Gambar 3. Peserta saat menerima materi



Gambar 4. Tim Pengabdi dan Peserta Pelatihan Media Digital 3D



Pada sesi akhir pelatihan, tim pengabdi memberikan sebuah proyek modul digital sebagai bahan evaluasi bagaimana kemampuan peserta dan pemahaman materi yang telah diberikan setelah melakukan pelatihan. Setelah pelatihan ini dilaksanakan, maka dampak dari pelatihan media digital 3D bagi guru Ekonomi di kabupaten Barru, yaitu:

1. Manfaat yang didapatkan oleh peserta pelatihan terhadap materi yang diberikan.
2. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media digital 3D.

Indikator yang digunakan untuk mengukur motivasi dan antusias peserta mengikuti pelatihan, yakni: kehadiran, kedisiplinan, perhatian, partisipasi peserta mengikuti pelatihan dan kesungguhannya menyelesaikan proyek yang diberikan oleh tim pengabdi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa: (a) seluruh peserta hadir tepat waktu (sesuai jadwal) yang telah ditetapkan, (b) selama kegiatan berlangsung antusias peserta sangat tinggi, banyak peserta yang tertarik dengan materi yang dibawakan. Beberapa peserta pelatihan cukup antusias dengan menanyakan hal-hal yang belum dipahami.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKM, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan kegiatan pelatihan media digital 3D bagi guru ekonomi berfokus kepada pelatihan bagaimana membuat media digital 3D yang dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan mampu mengaplikasikannya dalam aktivitas guru
2. Pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.
3. Peserta kegiatan sangat terbantu dengan adanya kegiatan ini karena peserta mendapatkan tambahan pengetahuan tentang pembuatan media digital 3D

DAFTAR PUSTAKA

Rextiliana, Adelia Maya. Laporan Hasil Kewirausahaan "Puding Susu". Universitas Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital

- Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Auliya, A. F., Fitriasari, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953-968.
- Dalal, M. 2014. *Impact of E-modul Tutorials in a Computer Science Laboratory Course– An Empirical Study*. The Electronic Journal of e-Learning.
- Kuncahyono. 2018. Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2 (2) 2018, p-ISSN: 2580-0868, e-ISSN: 2580-2739.
- Muhammad Hasan, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran. CV Tahta Media Group. Klaten, Jawa Tengah. ISBN: 978-623-6436-51-6
- Rahmatullah dkk. 2020. Developing Thematic Economic Comic with Characters for Early Childhood. *Journal of Educational Science and Technology*. Volume 6 No. 3: 293-300.
- Rahmatullah, Inanna, Andi tenri Ampa. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Volume 12 no. 2: 317-327.
- Rahmatullah, Inanna. 2019. Pelatihan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. *Jurnal Dedikasi Masyarakat*. Volume 3 No. 1: 19-25.
- Rahmatullah. 2018. Pembelajaran Ekonomi Berjati Diri Bangsa. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Volume 1 No. 1: 10-16.
- Ramli, Anwar dkk. 2019. *Peran Media dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar*. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar.
- Syamsudin. 2005. Psikologi Pendidikan dan Perkembangan. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>
- Zahro, N. A. Q. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2),