

## Rancangan Produk Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Kursus

Fitri Alia Lestari<sup>1</sup>, Fitriatul Husna<sup>2</sup>, Meliya Safitri<sup>3</sup>, Novia Dwi Hapsari<sup>4</sup> dan Nurmala Sari<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Departemen Pendidikan Non Formal, Universitas Negeri Padang  
email: fitriaulia545289@gmail.com

<sup>2</sup>Departemen Pendidikan Non Formal, Universitas Negeri Padang  
email: fitriatulhusna12@gmail.com

<sup>3</sup>Departemen Pendidikan Non Formal, Universitas Negeri Padang  
email: meliyasafitri52@gmail.com

<sup>4</sup>Departemen Pendidikan Non Formal, Universitas Negeri Padang  
email: noviadwihapsari@gmail.com

<sup>5</sup>Departemen Pendidikan Non Formal, Universitas Negeri Padang  
email: nurmalasari3089@gmail.com

**Abstract.** *One of the problems that the Hazkia Education Center Course has is that the learning media used is less interesting or the learning media is still monotonous, which makes students less interested and easily feel bored and bored in the learning process. So, the goal to be achieved is to create a product design using ICT that will be useful for implementing the learning process at the Hazkia Education Center Course. The methods used to collect data at the Hazkia Education Center Course are observation and interviews. The results of the observations are that instructors at the Hazkia Education Center must be able to utilize the Canva application platform to create attractive presentation designs which aim to ensure that students do not get bored easily during the learning process.*

**Keywords:** *Fed Up, ICT, Canva Application Platform.*

### I. PENDAHULUAN

Dalam era modern yang ditandai oleh perubahan cepat dan terus menerus dalam teknologi, TIK telah menjadi unsur integral dalam hampir setiap aspek kehidupan Setiyadi, B. (2023). Di dunia pendidikan, pemanfaatan TIK memiliki potensi luar biasa untuk meningkatkan efektivitas pengajaran, meningkatkan aksesibilitas, dan membentuk metode pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis.

Lembaga kursus telah mendapatkan perhatian yang semakin meningkat dalam rangka meningkatkan pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK di lembaga kursus memiliki tujuan utama untuk memberikan manfaat yang maksimal kepada peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, dan membantu mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kursus telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK telah menghasilkan kemajuan yang cukup signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas dalam pembelajaran. Namun, dalam konteks penggunaan TIK dalam pembelajaran, terdapat kendala yang perlu diatasi dan yang digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Setiyadi, B. (2023).

Pada saat ini, penggunaan TIK dalam kursus sudah memadai, akan tetapi media pembelajaran yang kurang menarik dalam pembelajaran. TIK memungkinkan pembelajaran untuk mengakses beragam sumber belajar, berkomunikasi dengan pendidik dan sesama pembelajar, serta mengikuti kursus secara fleksibel. Namun kendala yang ditemui dari peserta didik yaitu

kurang tertarik dengan materi pembelajaran karena modul yang di pakai peserta didik di tampilkan di layar infocus yang menimbulkan peserta kurang bersemangat dan konsentrasi terpecah karna ketidak tertarikan sajian materi yang di sajikan fasilitator.

Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari respon peserta didik. Dalam pembelajaran terdapat beberapa media yang bisa digunakan untuk membuat peserta tertarik dengan pelatihan. Salah satunya yaitu power point dalam konteks pembelajaran tidak hanya harus menarik dan interaktif, tetapi juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam beberapa kasus, media yang digunakan dalam kursus menggunakan TIK mungkin kurang mendalam dalam hal konten atau kurang mendukung pemahaman konsep-konsep penting.

Mengatasi kendala ini menjadi penting untuk memastikan bahwa pemanfaatan TIK dalam kursus benar-benar memberikan nilai tambah dalam pembelajaran yang digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai alat evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan rancangan yang lebih baik dalam pengembangan permainan pembelajaran berbasis TIK agar dapat memenuhi kebutuhan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Efektivitas Pemanfaatan TIK**

Efektivitas Pemanfaatan TIK dalam Pendidikan yaitu dengan memasukkan TIK ke dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pendidikan dengan menyediakan lebih banyak sumber daya untuk pembelajaran dan mendorong pembelajaran yang lebih interaktif.

### **2.2. Peran Media Pembelajaran Interaktif**

Peran media pembelajaran interaktif yaitu seperti pada media pembelajaran interaktif presentasi pada aplikasi canva berperan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Agar dapat mencapai tujuan tersebut, maka media pembelajaran interaktif presentasi pada aplikasi canva harus dirancang sedemikian rupa dengan

mempertimbangkan aspek efektivitas dan keberlanjutan pembelajaran.

## **III. METODE PENELITIAN**

Observasi dan wawancara adalah dua metode penelitian yang umum digunakan dalam pengumpulan data. Observasi melibatkan penggunaan indera mata untuk mengamati lingkungan dan kejadian yang terjadi, dengan hasilnya dapat dicatat dalam bentuk buku, rekaman, atau video. Sementara itu, wawancara melibatkan percakapan antara peneliti dan narasumber, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk mendapatkan informasi penting yang diperlukan. Kedua metode ini memberikan kontribusi yang berharga dalam memahami fenomena sosial dan mendapatkan data yang relevan untuk penelitian.

## **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Hasil Observasi**

Dari hasil observasi yang dilakukan terdapat beberapa permasalahan tentang pemanfaatan TIK pada Kursus Hazika Education Centre, yaitu:

#### **1. Evaluasi Pembelajaran yang Kurang Menarik**

Di Kursus Hazika Education Centre terdapat permasalahan tentang evaluasi pembelajaran yang kurang menarik. Karena pendidik hanya memberikan evaluasi secara monoton saja setiap melaksanakan evaluasi dengan cara memberikan evaluasi menggunakan buku panduan pembelajaran atau print out sebagai alat evaluasi yang digunakan. Evaluasi pembelajaran sangat penting dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya suatu sistem pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pendidik. Karena bila seorang pendidik tidak melakukan evaluasi, sama saja tenaga pendidik tersebut tidak ada perkembangan dalam merancang sistem pembelajaran Rolisca, R. U. C., & Achadiyah, B. N. (2014)

#### **2. Penyampaian Pembelajaran Menggunakan TIK Kurang Menarik**

Peserta didik (SD) pada Kursus Hazika Education Centre banyak yang tidak fokus

dan cepat merasa bosan dengan penyampaian pembelajaran menggunakan TIK yang kurang menarik. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran, pendidik hanya menayangkan video pembelajaran dari YouTube saja.

### **3. Sumber Belajar yang Terbatas**

Sumber belajar pada Kursus Hazika Education Centre terbatas karena hanya terfokus kepada buku panduan saja.

### **4. Kurangnya Penguasaan Pendidik Terhadap Penggunaan TIK**

Di Kursus Hazika Education Centre adanya terdapat kesulitan pendidik untuk mengkolaborasikan penyampaian pembelajaran dengan memanfaatkan TIK.

#### **4.2 Permasalahan dan Solusi**

Salah satu masalah yang dimiliki oleh Kursus Hazika Education Centre adalah kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan atau media pembelajaran yang masih bersifat monoton, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang tertarik serta menjadi mudah merasa jenuh dan bosan di dalam proses pembelajaran. Adapun salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa penayangan video dari YouTube saja. Dan dalam setiap melaksanakan evaluasi, pendidik hanya menggunakan buku panduan pembelajaran dan print out sebagai alat evaluasi. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi mudah jenuh dan bosan. Oleh karena itu, dalam rangka mengatasi masalah ini, kami menemukan beberapa ide dan rencana yang dapat memperbaiki situasi ini yaitu dengan cara mengkolaborasikan media pembelajaran berbasis aplikasi dan web yang sekaligus juga menjadi alat evaluasi yang digunakan pendidik kepada peserta didik untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik.

Oleh karena itu, selain media pembelajaran yang konvensional dibuat juga game edukasi sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai alat evaluasi yang digunakan yang bertujuan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan

sehingga pembelajaran menjadi efektif dan inovatif. Pemaparan rencana dan ide dengan TIK pada bentuk game dari web, akan membantu dalam mengatasi masalah yang dimiliki oleh Kursus Hazika Education Centre pada jenjang SD, serta akan bisa menanggulangi kurang menariknya media pembelajaran, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan terlibat bagi peserta didik.

Media pembelajaran berbasis aplikasi berguna untuk mengoptimalkan dan mengefektifkan proses pembelajaran peserta didik, karena proses pembelajaran berpusat pada peserta didik, maka dibutuhkan adanya banyak sumber pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik tidak mudah merasakan kejenuhan ataupun bosan disaat melaksanakan proses pembelajaran, maka dengan begitu sumber belajar yang menggunakan perpaduan antara beberapa gambar dan video lah yang cocok digunakan supaya membuat peserta didik lebih tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran serta dengan adanya media berbasis aplikasi, maka peserta didik akan lebih banyak mendapatkan materi pembelajaran yang dipelajari karena media pembelajaran berbasis aplikasi yang dibuat telah disesuaikan dengan perkembangan berbagai materi yang sedang dipelajari dan telah disesuaikan dengan perkembangan teknologi terkini. Menggunakan media pembelajaran yang tepat akan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta bermanfaat untuk membangun hubungan yang baik antara pendidik dengan peserta didik (Rolisca, R. (2014). Selain itu, media pembelajaran berbasis aplikasi juga berguna untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan di saat proses pembelajaran berlangsung (Rosanaya, S. (2021).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di zaman sekarang ini (Rosanaya, S. (2021). Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin maju yang menghasilkan berbagai macam aplikasi yang bisa digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran agar terlaksana dengan optimal dan maksimal.

Maka dengan begitu, rencana yang kelompok kami rancang adalah memanfaatkan aplikasi sebagai media pembelajaran peserta didik dengan membuat permainan (game) melalui platform aplikasi canva. Permainan (game) ini dirancang sebagai bentuk evaluasi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan pengajaran yang menantang dan menyenangkan untuk anak-anak. Kami telah memilih platform aplikasi canva.

Dengan menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, peserta didik akan merasa lebih terlibat dan menikmati pembelajaran Bahasa Inggris dengan optimal. Hal ini akan memudahkan pembelajaran Bahasa Inggris dan memiliki potensi yang paling efektif untuk mengatasi masalah pada Kursus Hazika Education Centre. Rencana dan ide ini akan diberikan kepada pendidik di Kursus Hazika Education Centre, sehingga mereka dapat membantu memastikan bahwa rencana dan ide ini merupakan solusi yang efektif dan tepat untuk mengatasi masalah pada Kursus Hazika Education Centre. Rencana ini dapat diimplementasikan dengan memanfaatkan media teknologi yang tersedia sehingga mampu meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak-anak (SD) dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

#### **4.3 Rancangan Produk Pemanfaatan TIK**

Kami merancang produk pemanfaatan TIK yaitu berupa aplikasi canva. Aplikasi canva digunakan untuk membuat design presentasi yang menarik dan anak-anak akan terfokus memperhatikan pembelajaran. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam merancang produk presentasi dengan menggunakan aplikasi canva:

##### **1. Login pada Platform Aplikasi Canva**

Caranya yaitu masuk ke platform aplikasi canva, setelah itu login menggunakan akun yang telah dibuat sebelumnya.

##### **2. Mencari Templat Presentasi yang Diinginkan**

Caranya yaitu dengan mengetik kata "Presentasi" di kolom pencarian yang tersedia, setelah itu carilah templat presentasi yang diinginkan. Selanjutnya klik templat

presentasi yang diinginkan tersebut, maka kamu akan dibawa ke halaman desain platform aplikasi canva.

##### **3. Membuat Desain Presentasi yang Sesuai dengan Keinginan**

Membuat desain presentasi yang sesuai dengan keinginan dapat dilakukan dengan mengunggah logo, picture, menambahkan teks, menambahkan elemen, dan lain sebagainya.

##### **4. Simpan (Save) Hasil Desain Presentasi**

Setelah selesai mengerjakan desain presentasi, maka simpan (save) hasil desain presentasi yang telah dibuat. Selanjutnya klik tombol unduh di titik tiga ujung kanan atas dan pilih format file serta kualitas desain presentasi yang diinginkan.

##### **5. Selesai (Done)**

Setelah melakukan step by step langkah diatas, maka sekarang kamu bisa menggunakan presentasi yang telah kamu buat di platform aplikasi canva.

#### **V. SIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh kelompok kami terdapat beberapa permasalahan tentang pemanfaatan TIK pada Kursus Hazika Education Centre, yaitu mengenai keterbatasan sarana dan prasarana TIK, penyampaian pembelajaran menggunakan TIK kurang menarik, sumber belajar yang masih terbatas, dan kurangnya penguasaan pendidik terhadap penggunaan TIK.

Jadi, kelompok kami memberikan sebuah solusi untuk menangani masalah tersebut dengan cara membuat game di platform aplikasi canva yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di Kursus Hazika Education Centre tersebut.

Diharapkan kepada pendidik (instruktur) di Kursus Hazika Education Centre agar lebih bisa memanfaatkan TIK dengan tepat dan disesuaikan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik. Dengan contoh pendidik di Kursus Hazika Education Centre dapat menerapkan media pembelajaran sekaligus alat evaluasi pembelajaran Bahasa

Inggris jenjang anak SD dengan menggunakan platform aplikasi canva.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Miftah, M. (2022). Efektivitas pemanfaatan media berbasis TIK untuk optimalisasi pembelajaran. Publica Indonesia Utama.
- Rolisca, R. U. C., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk online berbasis e-learning menggunakan software wondershare quiz creator dalam mata pelajaran akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2).
- 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.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Rena Cipta Mandiri*.
- Septiyantono, T. (2014). Literasi informasi.
- Setiyadi, B. (2023). Pemanfaatan dan Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Proses Pembelajaran. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(1), 150-161.