

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DALAM MENINGKATKAN EDUKASI CARA MEMANFAATKAN TEKNOLOGI UNTUK MEMBUAT GAME EDUKASI SEDERHANA

Dita Stefani BR Ginting^{a,1}, Moses Rusli^{b,2}, Nur Gusti Setya Widyastuti^{c,3}, Novianti^{d,4}

^{a,b,c,d}Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang*

¹ditastefani14@gmail.com; ²mosesrusli@gmail.com; ³gustiwdttt@gmail.com;

⁴istmenov1@gmail.com

*dita stefani br ginting

Abstrak

Pengabdian masyarakat identik dengan Perguruan Tinggi yang senantiasa mengamalkan Tri Dharma, salah satunya adalah pengabdian masyarakat. Pengabdian masyarakat dilakukan di Griya Panti dan Dhuaffa. Kegiatan ini adalah tentang bagaimana memanfaatkan perkembangan teknologi dengan platform desain canva yang dilakukan di lingkungan panti. Akan lebih baik lagi jika kegiatan ini dilakukan dengan alat yang lebih memadai contohnya dengan menggunakan proyektor. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengenalkan salah satu kemajuan teknologi yang dapat kita manfaatkan. Metode pembelajaran adalah dengan mengenalkan aplikasi canva terlebih dahulu, lalu menjelaskan alur pembuatan dan mempraktekkan secara langsung. Hasil dari kegiatan ini dilakukan oleh anak-anak dengan memanfaatkan platform desain canva. Dari kegiatan ini anak-anak dapat mengerti cara mengoperasikan aplikasi canva tersebut dengan cara membuat game edukasi sederhana. Target dari kegiatan ini adalah anak-anak yang ada di panti. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat kita harus mengikuti dan memahami teknologi yang semakin maju, akan tetapi tidak semua orang dapat memahaminya.. Kegiatan ini memanfaatkan platform Canva sebagai aplikasi desain dan komunikasi visual.

Kata Kunci : teknologi; canva; game edukasi

Abstrak

Community service is synonymous with tertiary institutions which always practice the Tri Dharma, one of which is community service. Community service is carried out at Griya Panti and Dhuaffa. The target of this activity is the children in the orphanage. The rapid development of technology makes us have to follow and understand increasingly advanced technology, but not everyone can understand it. The purpose of this community service is to introduce one of the technological advances that we can take advantage of. This activity leverages the Canva platform as a visual design and communication application. The learning method is to introduce the Canva application first, then explain the flow of creation and practice directly. The results of this activity were carried out by children using the Canva design platform. From this activity, children can understand how to operate the Canva application by making simple educational games. This activity is about how to take advantage of technological developments with the Canva design platform which is carried out in an

orphanage environment. It would be even better if this activity was carried out with more adequate tools, for example by using a projector.

Keywords : *technology; canva; educational games*

PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat identik dengan Perguruan Tinggi yang senantiasa mengamalkan Tri Dharma, salah satunya adalah pengabdian masyarakat yang dilakukan secara sistematis dan terjun langsung pada lingkungan masyarakat sebagai upaya membangun serta mengembangkan SDM dilingkungan masyarakat (Zainul Ali, n.d.).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat kita harus mengikuti dan memahami teknologi yang semakin maju. Dapat memahami serta memanfaatkan perkembangan teknologi kedalam hal yang positif sehingga dapat bermanfaat dalam meningkatkan perkembangan SDM semakin maju. Memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran atau mengimpletasikan dalam kehidupan sehari-hari memiliki beberapa tujuan, antara lainnya adalah dapat mengembangkan strategi dan menciptakan hal baru yang bermanfaat bagi kegiatan sehari-hari.

Teknologi membantu manusia untuk membuat, mengolah, menyimpan, serta menyebarkan informasi (Lubis & Lubis, n.d., 2020)

Manfaat Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) bertujuan untuk

melahirkan generasi muda yang menguasai TIK, kreatif, inovatif, serta mampu membawa perubahan ekonomi kepada era informasi, perluasan sumber belajar terutama dalam bentuk digital dari internet, memperluas kerjasama dan kemitraan dengan lembaga maupun sekolah lainnya (Mayeni, 2017).

Pendidikan merupakan salah satu investasi yang sangat penting sebagai usaha untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) khususnya dalam persaingan di era global yang semakin maju seperti di saat ini (Noor Peneliti pada Puslitjaknov Balitbang Kemdiknas, n.d.)

Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan mengenalkan perkembangan teknologi sejak usia dini. Seperti pengabdian ini yang dilakukan di lingkungan panti asuhan. Pengabdian ini diharapkan mampu menambah wawasan mereka tentang teknologi dan juga bagaimana cara memanfaatkannya.

Dalam pengabdian ini, kita mengajarkan anak-anak untuk memanfaatkan sebuah aplikasi platform desain yaitu canva. Salah satu perkembangan teknologi terbaru adalah adanya aplikasi canva. Canva adalah sebuah platform desain dan komunikasi visual online yang

sangat mudah dan cepat dalam pengoperasiannya. Canva memiliki banyak tools desain yang memungkinkan membuat desain dari berbagai template. Salah satu yang dapat dilakukan dengan canva adalah membuat game sederhana. Dengan memanfaatkan tools yang tersedia anak-anak dapat belajar dan mengembangkan kreatifitas mereka.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini dilakukan di griya yatim dan dhuaffa yang berlokasi di daerah Loka BSD. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada hari minggu lebih tepatnya pada tanggal 11 Juni 2023.

Target dari pengabdian ini adalah anak-anak yang berada di Panti tersebut. Usia mereka sekitar 5 sampai 11 tahun, yang rata-rata sedang menempuh pendidikan sekolah dasar.

Metode pembelajaran adalah dengan menjelaskan dan mempratekkan secara langsung kepada mereka, hal ini di harapkan agar mereka bisa lebih mudah memahami dan menangkap materi yang di jelaskan. Lalu kita meminta mereka secara langsung untuk mencoba mempratekkan secara langsung pada aplikasi canva tersebut, untuk mengetahui sejauh mana mereka

mengerti dan hal-hal apa saja yang ingin mereka tanyakan. Pada kesempatan tersebut kita juga menjelaskan hal-hal apa saja yang dapat kita lakukan dengan

memanfaatkan aplikasi tersebut. Seperti membuat desain persentasi, CV kerja, bahkan brosur usaha.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi. Menurut Ayuningtyas et al., dalam (Sari et al., 2021) mengemukakan dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (murid), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran

Selain belajar dan mencoba aplikasi tersebut, dalam kegiatan tersebut kita juga mengobrol dan bermain kuis agar mereka tidak jenuh, sehingga anak-anak lebih semangat dan antusias dalam kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk dari pembangunan adalah adanya perubahan, adanya perubahan mengartikan bahwa adanya pertumbuhan dari kondisi awal menjadi lebih baik lagi (Utami & Prasetyo, 2020).

Seperti penelitian yang sebelumnya telah dilakukan oleh (Wisnumurti et al., 2023) menjelaskan bahwa permasalahan dalam kurangnya ilmu yang di peroleh masyarakat dapat menjadi masalah dalam persaingan dunia teknologi yang semakin berkembang pesat.

Dalam kegiatan ini kami berharap apa yang mereka pelajari dapat berguna nantinya untuk mereka dalam mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju.

Semakin maju teknologi tidak lepas dengan mudahnya akses internet didapatkan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini tidak dapat dihindari pengaruhnya. Teknologi telah memiliki peran dalam segala bidang, termasuk dalam bidang Pendidikan. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan perkembangan internet sangat berguna dalam media pembelajaran yaitu internet (Samsugi et al., 2020).

Kegiatan ini dilakukan oleh anak-anak dengan memanfaatkan platform desain canva. Dari kegiatan ini anak-anak dapat mengerti cara mengoperasikan aplikasi canva tersebut dengan cara membuat game edukasi sederhana. Pembelajaran yang dapat mereka pelajari adalah seperti mendesain, memilih artibut yang

di pakai bahkan memanfaatkan tools-tools yang tersedia dengan baik.

Tabel 1. Hasil Kegiatan

No.	Kegiatan	Tujuan
1.	Menjelaskan manfaat aplikasi	Agar mereka mengerti aplikasi tersebut dapat bermanfaat apa saja dalam kehidupan sehari-hari.
2.	Menjelaskan dan mempratekan secara langsung di depan mereka	Agar mereka lebih mudah dalam memahami penjelasan dan mengerti manfaat tools-tools yang tersedia pada platform canva.
3.	Mereka melakukan pratek secara langsung	Untuk mengetahui sejauh mana mereka mengerti dan lebih mudah saat mereka mencobanya sehingga jika ada kendala bisa langsung di bantu.
4.	Bermain kuis	Agar kegiatan

	dan berbagi hadiah	lebih seru dan tidak jenuh serta bisa mengenal mereka lebih jauh lagi.
--	--------------------	--

Dalam kegiatan ini kami mengetahui keterbatasan mereka dalam mengakses teknologi secara bebas. Akan tetapi mereka memiliki keinginan yang tinggi dan keinginan untuk belajar hal baru lagi. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini kami memberikan kesempatan kepada mereka untuk mencoba secara langsung dan berharap dengan seperti itu mereka dapat lebih mudah memahami apa yang telah di pelajari.

Mengoperasikan Canva adalah hal baru bagi mereka, jadi kami membuatnya lebih mudah dengan menjelaskan sesimpel mungkin menggunakan bahasa yang mudah mereka pahami.

Selengkapnya anak-anak mereka menyukai hal-hal yang menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga kita mencoba membuat kegiatan santai mungkin dan menyelipkan permainan yang menyenangkan. Salah satunya adalah kegiatan tanya jawab.

KESIMPULAN

Kegiatan ini adalah tentang bagaimana memanfaatkan perkembangan teknologi dengan platform desain canva yang dilakukan di lingkungan panti. Saran kami akan lebih baik lagi jika kegiatan ini dilakukan dengan alat yang lebih memadai contohnya dengan menggunakan proyektor.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada piha-pihak yang telah terlibat dalam kegiatan PKM ini, khususnya untuk Griya Panti dan Dhuaffa beserta Bapak Sugiyanto selaku kepala asrama dan juga Bapak Rudi selaku ketersediaannya menjadi dosen pendamping.



(Gambar 1. Foto bersama Tim PkM Bersama Peserta Pkm)



(Gambar 2. Foto pada saat penyambutan)



(Gambar 3. Foto Pemaparan Materi)



(Gambar 4. Serah terima ucapan terimakasih)

REFERENSI

Lubis, I., & Lubis, H. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi Informasi saat Pandemi Covid-19.*

Mayeni, M. (2017). Sosialisasi Teknologi Informasi: Pengabdian Masyarakat pada Siswa SMK Taruna Bhakti Depok. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.36339/je.v1i1.15>

Noor Peneliti pada Puslitjaknov Balitbang Kemdiknas, I. H. (n.d.). *Penelitian dan Pengabdian Masyarakat pada Perguruan Tinggi.*

Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra Nugroho, A., & Bagus Prasetyo, A. (2020). INTERNET OF THINGS UNTUK PENINGKATAN PENGETAHUAN TEKNOLOGI BAGI SISWA. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 173–177. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>

Sari, F., Suhaidi, M., Febrina, W., Studi Teknik Informatika, P., Tinggi Teknologi Dumai, S., & Studi Teknik Industri, P. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Sempoa Berbasis Teknologi Informasi.* 01(01), 14–19.

Utami, F., & Prasetyo, I. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Pengabdian Masyarakat dalam Meningkatkan Kemampuan Pemasaran Produk. *Journal of Millennial Community*, 2(1), 20–27. <http://journal.unimed.ac.id/index.php/jce>

Wisnumurti, W., Faulina, T., & Novari, S. (2023). PELATIHAN OPTIMALISASI MICROSOFT OFFICE UNTUK

MENINGKATKAN KEGIATAN
MAHASISWA MAHASISWI
PADA PENGABDIAN
MASYARAKAT DI
UNIVERSITAS MAHAKARYA
ASIA BATURAJA. *BERNAS:
Jurnal Pengabdian Kepada
Masyarakat*, 4(1), 410–415.
<https://doi.org/10.31949/jb.v4i1>

Zainul Ali, Z. (n.d.). KULIAH
PENGABDIAN MASYARAKAT
DARI RUMAH BERBASIS
MODERASI BERAGAMA. In
*DEDIKASI: Jurnal Pengabdian
(Masyarakat (Vol. 3, Issue 2).*
www.e-journal.metrouniv.ac.id