



Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Flashcard Voice Menggunakan Aplikasi Canva dan Vocaroo pada Guru Yayasan IBA

Resi Silvia¹⁾, Fery Purnama²⁾, Rian Novita³⁾

^{1,3} Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Adiwangsa Jambi

² Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Adiwangsa Jambi

Keywords :

Media Pembelajaran;
Flashcard;
Canva;
Vocaroo;
Flashcard Voice

Correspondensi Author

Email: resi.fillah88@gmail.com

History Artikel

Received: 30-10-2024

Reviewed: 05-11-2024

Revised: 13-11-2024

Accepted: 15-11-2024

Published: 01-12-2024

DOI:

10.52622/mejuajujabdimas.v4i2.195

Abstrak. KBG Yayasan IBA terdiri dari 15 anggota yang berasal dari MI (8 orang), TK (4 orang), dan KB (3 orang). Fokus masalah utama meliputi Komunitas Belajar Guru Yayasan IBA yang belum optimal, kompetensi guru yang rendah, dan fasilitas yang kurang memadai. Pengabdian ini dimulai dengan Tahapan Persiapan dan Sosialisasi meliputi kegiatan observasi, survey, pendataan KGB Yayasan IBA, sosialisasi program kepada seluruh guru dan persiapan alat dan bahan. Untuk Tahapan Pelaksanaan Pelatihan dilakukan offline dengan materi mengenai Pembuatan Flashcard Voice menggunakan Canva dan Vocaroo. Selanjutnya Tahapan Pendampingan dan Tahapan Evaluasi. Pendampingan dilakukan selama 3 kali untuk memantau progress pengerjaan flashcard dan melihat kendala yang mereka hadapi. Penerapan Produk Teknologi dan Inovasi ke Masyarakat Produk yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah Media Pembelajaran Flashcard Voice yang menggabungkan kartu flash tradisional dengan suara, dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Vocaroo. Guru dan siswa dapat memindai Barcode pada flashcard untuk mendengarkan penjelasan suara, membantu siswa memahami materi lebih baik. Impact kegiatan ini memberikan pengetahuan baru kepada guru tentang pembelajaran interaktif. Kegiatan ini berdampak pada peningkatan kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik, serta kesadaran seluruh elemen di Yayasan Pendidikan IBA. Dari hasil survey kepuasan di dapat bahwa 87% peserta merasa sangat puas dengan kegiatan, 13% peserta merasa puas, dan 0% merasa tidak puas. Begitu juga dengan tingkat pengetahuan yang meningkat secara signifikan pada materi Flashcard (88), Canva (85), dan Vocaroo (87). Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Flashcard voice, terlihat siswa sangat bersemangat untuk mencoba dan antusiasme mereka untuk belajar semakin meningkat. Testimoni peserta menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan harapan untuk kegiatan berkelanjutan tentang media pembelajaran berbasis IT.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Pendahuluan

Kelompok Belajar Guru Yayasan Istana Berkah Abadi (IBA) meliputi guru-guru dari 3 jenjang Sekolah yang meliputi guru Madrasah Ibtidaiyah IBA, guru Taman Kanak-kanak IBA, dan guru Kelompok Bermain IBA yang mana lokasinya berada di Kecamatan Paal Merah, Kota Jambi. Telah terbentuk Komunitas Belajar Guru di Yayasan IBA ini yang bertujuan untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan pengembangan profesional pendidik melalui diskusi internal dan berbagi praktik baik dalam lingkungan Yayasan IBA. Adapun jumlah anggota Komunitas Belajar Guru Yayasan IBA meliputi seluruh guru satuan pendidikan Yayasan IBA sebanyak 15 orang yang tersebar di Madrasah Ibtidaiyah IBA sebanyak 8 orang, Taman Kanak-kanak IBA sebanyak 4 orang, dan Kelompok Bermain IBA sebanyak 3 orang. Akan tetapi KBG yang sudah dibentuk ini kegiatannya masih belum masih belum terlaksana secara terjadwal dan programnya masih belum berjalan maksimal.



Gambar 1. Kondisi Lingkungan MI, TK dan KB IBA

Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi telah menghadirkan media-media pembelajaran yang lebih interaktif. Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini semakin pesat sehingga masyarakat dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman terutama bagi para guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas keterampilannya dalam kegiatan belajar mengajar [1]. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik tentunya membutuhkan alat penunjang pembelajaran yang dinamakan media. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pengetahuan dari guru kepada siswa, sehingga dapat membantu merangsang siswa pada pikiran, perasaan, dan minat siswa untuk belajar [2]. Penggunaan media pembelajaran dapat berdampak pada kegiatan proses belajar yang efektif dan efisien. Oleh karena itu media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar siswa [3].

Dengan menggunakan media pembelajaran flashcard voice bisa melatih perkembangan kognitif anak yang merupakan aspek perkembangan yang muncul dan berkembang pesat ketika masih masa kanak-kanak. Pada usia ini akan banyak bagian korteks otak yang memproduksi jumlah sinapsis yang berlebih sebagai implikasi awal perkembangan anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar [4]. Menurut berbagai penelitian neurologi terbukti bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% tercapai pada usia delapan tahun [5]. Untuk itu sangat disayangkan apabila pada periode ini dilewatkan begitu saja tanpa adanya upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Perkembangan seorang anak terjadi dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Salah satu cara yang dapat kita lakukan yaitu melalui pemberian stimulasi dengan memanfaatkan Flashcard voice. Secara tidak langsung akan terstimulasi rangsangan kompleks berupa audio dan visual. Salah satunya adalah temuan dalam jurnal internasional behavioral development yang menunjukkan bahwa media audio visual dapat memengaruhi ketrampilan bahasa pada anak-anak [6]. Sementara di Indonesia, penelitian mengenai penggunaan media audio visual rata-rata masih belatar dalam dunia pendidikan sebagai optimalisasi bahan pembelajaran siswa. Penelitian sebelumnya pada anak usia dini (PAUD) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara anak yang diberi stimulasi audio visual dengan yang tidak diberi dari segi kecerdasan kinestetik [7].

Secara khusus dalam pendidikan kesadaran guru terhadap peningkatan kompetensi dalam

pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi tentunya harus sesuai dengan undang-undang No.14 tahun 2005 Pasal 10 Ayat 1 tentang guru dan dosen yaitu kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial [8]. Hal itu tentunya wajib untuk guru kuasai karena kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari yaitu pada kebiasaan berpikir dan bertindak. Oleh karena itu dengan adanya kompetensi tersebut memungkinkan guru dapat meningkatkan kinerjanya [9]. Apabila guru tidak memiliki keahlian tersebut maka akan berpengaruh pada mutu pendidikan dan kualitas guru karena guru merupakan penentu keberhasilan proses pendidikan di sekolah [10]. Oleh karena itu empat kompetensi tersebut harus dimiliki oleh seorang guru yang setelah itu harus dihayati, dikuasai dan diwujudkan keprofesionalan di sekolah pada saat kegiatan berlangsung.

Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva [11]. Fitur yang dapat digunakan Canva tersedia versi gratis namun terbatas dan lebih sedikit, sedangkan fitur lebih lengkapnya dengan sistem berbayar atau premium. Adapun aplikasi Vocaroo adalah aplikasi untuk merekam suara guru maupun suara rekaman yang sudah ada atau tersedia di youtube yang dibentuk menjadi QR code. Aplikasi Canva digunakan untuk menyiapkan teks, gambar, maupun QR code. Penggunaan aplikasi Canva dan Vocaroo dalam pembuatan media flashcard voice dapat meningkatkan minat serta daya tarik siswa-siswi saat proses belajar mengajar berlangsung, karena media pembelajaran di PAUD dikenal dengan istilah APE (Alat Permainan Edukatif) yang menjadi salah satu kebutuhan yang paling utama dalam bidang pendidikan [12]. Selain itu digunakannya aplikasi Canva dan Vocaroo tentunya akan efektif dan mudah saat digunakan ketika membuat media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya berupa flashcard dengan inovasi audio yang disisipkan pada flashcard dalam bentuk QR code [13].

Adapun permasalahan yang ditemukan pada KGB Yayasan IBA berupa Belum optimalnya kegiatan KBG, sehingga pemberdayaan guru belum merata dalam mengembangkan kompetensinya, Kompetensi guru yang masih rendah ditandai dengan masih minimnya pemahaman guru Guru Yayasan Pendidikan Istana Berkah Abadi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, dan Masih terbatasnya fasilitas dalam kegiatan pengembangan kompetensi guru dan pengembangan bahan ajar.

Metode

Berdasarkan analisis situasi, maka untuk mengatasi permasalahan pada mitra Komunitas Belajar Guru Yayasan IBA yang terjadi di lapangan, maka metode yang digunakan adalah metode pelatihan dan pendampingan. Pelatihannya dilakukan selama 7 jam dengan tiga topik. Pendampingan dilakukan selama tiga kali kunjungan. Adapun tahapan metode sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan dan Sosialisasi

Sebelum terjun ke lapangan, maka perlu dilakukan beberapa hal sebagai bentuk persiapan pelatihanantara lain:

- a) Observasi, dan survey lapangan serta melakukan pendataan dan verifikasi seluruh KGB YayasanIBA
- b) Sosialisasi program kepada seluruh guru terkait rencana program pengabdian masyarakat tentang pelatihan dan pendampingan pembuatan Flashcard voice menggunakan aplikasi Canva dan Vocaroo yang akan dilaksanakan.
- c) Persiapan alat dan bahan : Instalasi aplikasi Canva dan Vocaroo di laptop/HP, Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat flashcard, Materi pelajaran Guru, Silabus, RPP dan capaian pembelajaran yang akan dibuat.

2. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Pengabdian kepada para guru ini merupakan pelatihan pengembangan kompetensi guru dengan melaui cara pelatihan atau workshop. Kegiatan workshop di laksanakan secara offline dengan menggunakan alat bantu laptop sebagai media penunjang pada saat workshop dilaksanakan. Guru yang terlibat pada kegiatan workshop ini berjumlah 15 orang guru. Kegiatan ini juga melibatkan 2 orang mahasiswa yang nantinya akan membantu selama kegiatan. Para guru kemudian mengikuti kegiatan workshop pada waktu yang telah di tentukan. Workshop yang di selenggarakan berisi pengetahuan mengenai materi cara membuat flashcard voice, menggunakan aplikasi Canva dan

aplikasi Vocaroo. Setelah kegiatan pematerian workshop selesai terlaksana, para guru mengikuti kegiatan praktek secara langsung.

3. Penerapan Teknologi

Penerapan Produk Teknologi dan Inovasi ke Masyarakat Produk yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah Media Pembelajaran Flashcard Voice yang menggabungkan kartu flash tradisional dengan suara, dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Vocaroo. Guru dan siswa dapat memindai Barcode pada flashcard untuk mendengarkan penjelasan suara, membantu siswa memahami materi lebih baik.

4. Pendampingan dan Tahapan Evaluasi Pendampingan

Setelah para guru mengikuti pelatihan dilanjutkan dengan pendampingan. Pendampingan ini akan dilaksanakan selama 3 kali dimana waktu pelaksanaan dilakukan secara fleksibel mengikuti jadwal guru. Pada kegiatan pendampingan guru akan dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan tingkat pendidikannya. Mereka akan didampingi secara intensif dan dipantau progress pencapaiannya. Selama masa pendampingan guru yang mengalami kesulitan akan dibimbing dan dibantu hingga mereka bisa.

Tahapan Evaluasi

Dalam mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan Flashcard voicemenggunakan aplikasi Canva dan Vocaroo, ada 4 (empat) tahapan yang akan dilakukan, yaitu

a. Evaluasi Reaksi

Tujuan dari evaluasi reaksi adalah untuk menilai sejauh mana peserta pelatihan yaitu KGB Yayasan IBA merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Evaluasi dapat dilakukan melalui kuesioner atau wawancara.

b. Evaluasi Pembelajaran

Tujuan dari evaluasi pembelajaran adalah untuk menilai sejauh mana peserta pelatihan memahami materi pelatihan. Pada tahapan ini evaluasi dilakukan dengan tes atau penugasan akhir yang relevan dengan materi pelatihan.

c. Evaluasi Perilaku

Tujuan dari evaluasi perilaku adalah untuk menilai sejauh mana KGB Yayasan IBA menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dalam pelatihan

d. Evaluasi Hasil

Tujuan dari evaluasi hasil adalah untuk menilai sejauh mana pelatihan memberikan dampak positif pada KGB Yayasan IBA. Evaluasi dapat dilakukan dengan mengukur peningkatan pengetahuan atau pencapaian tujuan.

5. Keberlanjutan Program

Kedepannya, kemampuan penggunaan aplikasi Canva Pro akan memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif, poster edukatif, dan video pembelajaran dengan beragam template. Penggunaan Vocaroo juga dapat dikembangkan untuk podcast edukatif dan latihan mendengarkan bahasa asing. Kolaborasi guru melalui kelompok belajar atau komunitas online akan membantu inovasi dalam pembelajaran beradaptasi dengan kebutuhan pendidikan yang dinamis.

Hasil dan Pembahasan

Persiapan dan Sosialisasi

Koordinasi telah dilakukan dengan pihak terkait, seperti Yayasan IBA, pengurus KBG IBA dan para guru, untuk memastikan dukungan dan partisipasi yang optimal. Tahapan ini diikuti dengan persiapan alat dan bahan yang diperlukan selama acara, seperti perangkat teknologi, Aplikasi Canva Pro, Aplikasi Vocaroo, materi pelatihan, serta logistik pendukung lainnya yang dibutuhkan dalam kegiatan. Kombinasi dari semua persiapan ini memastikan acara pengabdian dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Tahapan sosialisasi dalam acara pengabdian masyarakat ini dimulai dengan menyelenggarakan pertemuan awal yang melibatkan seluruh calon peserta dan pihak terkait. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan penjelasan rinci tentang tujuan, manfaat, dan gambaran umum mengenai pelatihan dan pendampingan pembuatan Flashcard voice menggunakan Canva dan Vocaroo. Sosialisasi juga bertujuan untuk mengedukasi peserta mengenai pentingnya kegiatan ini dalam

meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas mereka dalam membuat media pembelajaran. Materi sosialisasi disampaikan melalui presentasi, video demonstrasi, dan diskusi tanya jawab, guna memastikan seluruh peserta memahami informasi yang diberikan.



Gambar 2. Sosialisasi dengan Guru-guru KB, TK, dan MI IBA

Pelaksanaan Pelatihan

Pengabdian kepada para guru ini merupakan pelatihan pengembangan kompetensi guru dengan melalui cara pelatihan atau workshop. Kegiatan workshop di laksanakan secara offline dengan menggunakan alat bantu laptop sebagai media penunjang pada saat workshop dilaksanakan. Kegiatan ini langsung dibuka oleh Ketua Yayasan Istana Berkah Abadi yang juga merupakan Ketua Kelompok Belajar IBA. Guru yang terlibat pada kegiatan workshop ini berjumlah 15 orang guru. Kegiatan ini juga melibatkan 2 orang mahasiswa yang nantinya akan membantu selama kegiatan.

Pelaksanaan pelatihan yang terdiri dari 3 materi yang pertama mengenai Flashcard, kedua Pembuatan dan Design Flashcard Dengan Aplikasi Canva dan ketiga Pembuatan Barcode Suara dengan menggunakan Aplikasi Vocaroo. Proses pelatihan dimulai dengan pengenalan konsep flashcard dan bagaimana alat ini dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran yang dijelaskan langsung oleh Ketua PKM Dr. Resi Silvia, S.Pd., M.Pd sebagai narasumber pertama. Pada tahap awal, narasumber menjelaskan teori di balik flashcard dan menunjukkan contoh untuk memberikan gambaran yang jelas kepada peserta.



Gambar 3. Penjelasan oleh Pemateri 1

Selanjutnya, sesi pelatihan berlanjut dengan demonstrasi penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain flashcard yang menarik dan fungsional yang dipaparkan oleh Fery Purnama, S.Kom., M.Kom sebagai narasumber kedua. Narasumber menjelaskan langkah-langkah mendetail, mulai dari pembuatan akun Canva hingga pemilihan template, penambahan teks, gambar, dan elemen desain lainnya. Peserta diberi kesempatan untuk bereksperimen dengan desain mereka sendiri, sambil menerima masukan dan panduan dari narasumber.



Gambar 4. Penjelasan oleh Pemateri 2

Pada tahap berikutnya, pelatihan berfokus pada penggunaan Vocaroo untuk merekam suara yang akan ditambahkan ke flashcard. Materi ini disampaikan oleh Rian Novita, M.Pd sebagai narasumber ketiga. Peserta diajarkan cara merekam, menyimpan, dan mengubah rekaman suara mereka dalam bentuk barcode yang kemudian ditempel ke flashcard yang telah dibuat di Canva. Kombinasi penggunaan Canva dan Vocaroo memungkinkan peserta untuk menciptakan flashcard interaktif yang tidak hanya mengandalkan visual, tetapi juga audio, sehingga lebih efektif dalam menyampaikan informasi.



Gambar 5. Penjelasan oleh Pemateri 3

Peran peserta sangat aktif sepanjang pelatihan ini. Mereka diharapkan untuk terlibat secara langsung dalam setiap tahapan, mulai dari desain hingga rekaman suara. Peserta juga bekerja dalam kelompok kecil untuk saling mendukung dan berbagi ide, menciptakan atmosfer kolaboratif yang mendorong kreativitas dan inovasi.

Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini berperan sebagai mentor dan fasilitator, memberikan dukungan teknis dan motivasi kepada peserta. Mereka membantu menjawab pertanyaan, menyelesaikan masalah teknis selama pelatihan, dan memastikan setiap peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik. Mahasiswa juga mengorganisir dan memfasilitasi sesi praktek langsung, dimana peserta dapat mencoba sendiri membuat flashcard voice dengan bimbingan langsung.



Gambar 6. Para Peserta Saat Praktek Langsung

Antusiasme peserta terlihat jelas selama proses pelatihan. Mereka menunjukkan minat dan keinginan besar untuk belajar, terlihat dari keaktifan mereka dalam bertanya dan mencoba hal-hal baru. Atmosfer kelas penuh dengan energi positif, dimana setiap keberhasilan kecil dirayakan bersama, dan setiap tantangan dihadapi dengan semangat kolaboratif. Keberhasilan pelatihan ini tidak hanya terlihat

dari hasil flashcard voice yang dibuat, tetapi juga dari rasa percaya diri dan kemampuan baru yang dimiliki oleh peserta.

Penerapan Teknologi

Flashcard yang telah dibuat di Canva dapat diunduh oleh guru dalam format yang sesuai (biasanya PDF atau PNG) dan kemudian dicetak menggunakan printer berkualitas tinggi pada kertas photo atau karton untuk memastikan durabilitas. Setelah dicetak, flashcard voice kemudian dipotong sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan menggunakan gunting atau pemotong kertas untuk hasil yang lebih presisi.

Tahap berikutnya adalah para guru melaminating flashcard voice untuk melindunginya dari kerusakan dan memperpanjang masa pakainya. Flashcard yang telah dicetak dan dipotong dimasukkan ke dalam kantong laminating dan kemudian diproses melalui mesin laminating. Proses laminating ini memberikan lapisan pelindung transparan pada kedua sisi flashcard, membuatnya tahan terhadap air, sobekan, dan kotoran.



Gambar 7. Contoh Flashcard Voice Hasil Karya Guru

Terakhir, flashcard yang telah selesai diletakkan dalam urutan yang diinginkan dan siap digunakan untuk berbagai kegiatan pembelajaran atau presentasi. Penggunaan flashcard yang telah dilaminating dan dilengkapi dengan rekaman suara (voice) yang sesuai, membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif, memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara visual dan auditori sekaligus.

Uji coba praktek kepada siswa dimulai dengan pengenalan singkat mengenai tujuan dan manfaat dari penggunaan flashcard voice dalam proses belajar mengajar. Fasilitator menjelaskan cara kerja flashcard voice, mulai dari cara membaca informasi visual hingga mendengarkan rekaman suara yang menyertainya. Para siswa diberikan flashcard yang telah dirancang dan dilaminating sebelumnya, dan diminta untuk menggunakannya dalam aktivitas belajar yang telah disiapkan. Dalam tahap ini, siswa diajak untuk berinteraksi dengan flashcard secara mandiri atau dalam kelompok kecil, mencoba membaca informasi dan mendengarkan rekaman suara yang ada.



Gambar 8. Penggunaan Flashcard Voice di Kelas

Selama uji coba praktek, mahasiswa mengamati dan memberikan bimbingan kepada siswa yang memerlukan bantuan. Pengamatan dilakukan untuk melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan flashcard voice, apakah mereka mengalami kesulitan dalam memahami informasi, atau justru merasa terbantu dengan adanya fitur suara.

Respon yang diberikan siswa sangat positif. Mereka tampak antusias dan tertarik dengan metode belajar baru ini. Banyak yang mengungkapkan bahwa kombinasi visual dan audio membantu mereka lebih mudah mengingat informasi. Beberapa siswa bahkan mengajukan pertanyaan lebih lanjut dan mengutarakan keinginan untuk terus menggunakan flashcard voice di luar kelas. Keaktifan dan keterlibatan siswa selama praktek menunjukkan bahwa metode ini efektif dan dapat diterima dengan baik oleh mereka.

Pendampingan dan Tahapan Evaluasi

Pendampingan ini akan dilaksanakan selama 3 kali dimana waktu pelaksanaan dilakukan secara fleksibel mengikuti jadwal guru. Pada kegiatan pendampingan guru akan dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan tingkat pendidikannya. Mereka akan didampingi secara intensif dan dipantau progres pencapaiannya. Selama masa pendampingan guru yang mengalami kesulitan akan dibimbing dan dibantu hingga mereka bisa.



Gambar 9. Kegiatan Pendampingan Pembuatan Flashcard Voice

Kegiatan pendampingan tidak berhenti pada tahap pelatihan saja. Tim pengabdian dan mahasiswa melanjutkan dengan memberikan sesi konsultasi berkala dan dukungan berkelanjutan. Dalam sesi ini, para guru dapat mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi dan mencari solusi bersama dengan tim pengabdian. Mahasiswa juga membantu guru dalam evaluasi hasil penggunaan flashcard voice, memberikan masukan dan saran perbaikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Keberlanjutan pendampingan ini memastikan bahwa para guru merasa didukung dan mampu memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses mengajar mereka.

Evaluasi hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode survei yang diisi oleh para peserta setelah kegiatan selesai. Survei ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan dan pendampingan pembuatan flashcard voice menggunakan Canva dan Vocaroo. Dari 15 peserta yang mengikuti kegiatan ini, hasil survei menunjukkan bahwa 87% dari mereka sangat puas dengan pelaksanaan dan hasil dari kegiatan ini, sementara 13% lainnya merasa puas. Angka-angka ini menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi dalam memenuhi ekspektasi dan kebutuhan para peserta. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil evaluasi ini, berikut adalah grafik yang menggambarkan tingkat kepuasan peserta:



Grafik 1. Tingkat Kepuasan Peserta

Grafik di atas menunjukkan bahwa mayoritas besar peserta merasa sangat puas dengan kegiatan yang dilakukan. Hal ini mencerminkan kualitas materi pelatihan, kinerja fasilitator, serta efektivitas metode yang digunakan. Peserta mengungkapkan bahwa mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru yang sangat berguna, serta merasa didukung dengan baik selama proses pelatihan dan pendampingan. Evaluasi ini juga memberikan masukan berharga untuk perbaikan di masa mendatang, memastikan kegiatan pengabdian masyarakat yang lebih baik dan lebih bermanfaat.

Evaluasi hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat baik dalam pembuatan flashcard voice sesuai dengan mata pelajaran masing-masing guru. Dari 15 peserta yang terlibat, seluruhnya berhasil menyelesaikan pembuatan flashcard voice dengan sempurna. Hal ini mencerminkan pemahaman yang kuat dan keterampilan teknis yang baik dalam menggunakan Canva dan Vocaroo, serta kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum pembelajaran mereka. Para guru yang berhasil menyelesaikan flashcard voice menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mendesain, merekam, dan memproduksi materi ajar yang inovatif dan interaktif.

Bagi peserta yang masih merasa belum sepenuhnya memahami penggunaan flashcard, Canva, dan Vocaroo terkendala dengan keterbatasan teknis dan kebutuhan akan penjelasan lebih mendalam selalu diberikan pendampingan lanjutan dan bimbingan tambahan untuk memastikan bahwa seluruh peserta mendapatkan manfaat yang optimal dari kegiatan ini. Tim pengabdian berkomitmen untuk terus mendukung peserta ini hingga mereka mencapai tingkat pemahaman yang memadai. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil evaluasi ini, berikut adalah grafik yang menggambarkan tingkat pemahaman peserta:



Grafik 2. Evaluasi Pengetahuan Mitra

Grafik ini menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan peserta, sekaligus mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Evaluasi ini akan menjadi dasar untuk perbaikan program di masa mendatang, memastikan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dapat memberikan dampak yang lebih besar dan lebih luas.

Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan Canva dan Vocaroo untuk membuat media pembelajaran sangat bergantung pada pemanfaatan penuh dari fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi Canva Pro. Canva Pro memiliki beragam fitur yang memungkinkan para guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, seperti presentasi interaktif, infografis, poster edukatif, dan video pembelajaran. Dengan berbagai template dan elemen desain yang tersedia, para guru dapat dengan mudah menyesuaikan konten agar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa mereka.

Selain itu, penggunaan Vocaroo dapat dikembangkan lebih lanjut untuk pembuatan materi audio seperti podcast edukatif, narasi untuk presentasi, dan latihan mendengarkan bahasa asing. Fitur rekaman suara yang sederhana namun efektif dari Vocaroo memungkinkan para guru untuk menghasilkan konten audio berkualitas tinggi dengan cepat. Integrasi suara dalam media pembelajaran membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran tidak berhenti pada flashcard voice saja. Para guru didorong untuk terus mengeksplorasi berbagai alat dan aplikasi teknologi lainnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Melalui pelatihan lanjutan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, guru dapat memperkaya metode pengajaran mereka dengan menggunakan berbagai media seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif lainnya. Dengan demikian, siswa akan terus mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi dan dinamis, sesuai dengan perkembangan teknologi terkini.

Simpulan Dan Saran

Dengan adanya pelatihan dan pendampingan dari tim pengabdian, para guru semakin terampil dalam mengeksplorasi dan mengkombinasikan fitur-fitur dari Canva dan Vocaroo. Mereka juga dapat berbagi pengetahuan dan praktik terbaik dengan rekan-rekan sesama guru melalui kelompok belajar atau komunitas online. Hal ini akan memastikan bahwa inovasi dalam pembelajaran terus berkembang dan beradaptasi sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang dinamis.

Partisipasi aktif para guru dalam program ini sangat penting untuk keberlangsungan dan keberhasilan program kelompok belajar guru. Dengan membentuk kelompok kerja atau komunitas guru yang secara rutin berbagi pengetahuan dan pengalaman, setiap anggota akan terus mendapatkan inspirasi dan dukungan untuk mengembangkan media pembelajaran baru. Pertemuan rutin dan sesi diskusi ini juga akan membantu dalam pemecahan masalah dan peningkatan keterampilan, memastikan bahwa inovasi dalam pembelajaran dapat berlanjut secara berkesinambungan.

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa serta dapat diimplementasi dalam bentuk program berkelanjutan oleh para sivitas akademika di Yayasan IBA. Perlu dilakukan kegiatan sejenis pada Kelompok Belajar Guru Satuan Pendidikan lain di Provinsi Jambi dan sekitarnya sehingga Kelompok Belajar Guru Satuan Pendidikan menjadi tempat yang dapat meningkatkan kompetensi guru hingga berdampak pada peningkatan kemampuan peserta didik

Ucapan Terimakasih

Artikel ini merupakan hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memperoleh pendanaan dari DRTPM KEMENDIKBUDRISTEK tahun anggaran 2024. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan

Referensi

1. Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
2. Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
3. Syaribuddin, S., Khaldun, I., & Musri, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) dengan Media Audio Visual pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Negeri 1 Panga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4 (2), 96–105.
4. Berk, Laura E. (2012). *Development Through The Lifespan* (edisi kelima). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
5. Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo
6. Fort, Mathilde. (2012). Audiovisual vowel monitoring and the word superiority effect in children” *International Journal of Behavioral Development* 36(6) 457–467
7. Zakaria, Anis. (2014). Media Audio Visual Berpengaruh Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B RA Anak Sholeh Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. Naskah Publikasi Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini: UMS
8. Sidiq, U. (2018). Etika dan Profesi Keguruan. In *STAI Muhammadiyah Tulungagung* (Vol. 53, Issue 9).

9. Dudung, A. (2018). Kompetensi Profesional Guru. JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan), 5 (1), 9–19. <https://doi.org/10.21009/jkkp.051.02>
10. Haryati, I., Santoso, I., Sudarmaji, Rikfanto, A., Mulyati, R. E. S., & Megawati, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru-Guru Bahasa Jerman Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Prima : Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1 (3), 65–74. <https://doi.org/10.55047/prima.v1i3.214>
11. Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6 (1), 133. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>
12. Poerwati, C. E., Suryaningsih, N. M. A., Cahaya, I. M. E., Prima, E., Lestari, P. I., & Rimpiati, N. L. (2019, January). Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Edukatif (APE) PAUD Bagi Guru Paud Di Gugus Tunjung Kecamatan Abiansemal. In *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK) (Vol. 1)*.
13. Pratama, H. P., Fuada, S., Sari, N. T. A., Putri, D. I. H., Maulana, F., Salmadiina, A., Rabbani, R. F., Subagja, B., Kholidatuzzahra, Z., Baha'udin, M., & Fauzi, A. (2021). A training on digital book production for teachers at Lab School of UPI, Purwakarta. *Community Empowerment*, 6 (9), 1585–1599. <https://doi.org/10.31603/ce.5114>