

Pemanfaatan Teknologi Desain Grafis dalam Pembuatan Media Ajar dan Publikasi Bahan Ajar

Doni El Rezen Purba, Ade Windiana Argina, Agus Wiranto, Kuni Masruroh, Iskandar Pratama, Dhiyaa Thurfa Ilia, Betwan, Elok Kharismatul Ula, Muhammad Chaizir

Politeknik Negeri Media Kreatif, Jl. Srengseng Sawah No.17, Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia

Email: donielrezenpurba@gmail.com

Keywords:

desain grafis, media ajar, canva, boardgame edukatif, kompetensi digital guru

Abstrak.

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, pemanfaatan teknologi desain grafis dalam pengembangan media ajar di sekolah masih menghadapi kendala berupa keterbatasan penguasaan aplikasi, pemahaman prinsip visual, serta kemampuan mengintegrasikan desain dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SMKN 57 Jakarta dalam memanfaatkan teknologi desain grafis untuk mengembangkan media ajar berbasis boardgame edukatif. Program dilaksanakan pada Mei 2026 dengan kegiatan inti pada 8 Mei 2026 dan diikuti oleh 28 guru yang terdata dalam daftar hadir. Metode kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang terdiri atas analisis kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Canva, praktik pengembangan media, pendampingan, presentasi hasil, serta evaluasi produk. Materi mencakup prinsip tata letak, warna, tipografi, ilustrasi karakter, penyusunan informasi, dan penerapannya pada desain kartu permainan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan keterlibatan aktif peserta selama proses pelatihan dan pendampingan. Peserta mampu mengembangkan rancangan awal media ajar visual yang disesuaikan dengan materi pembelajaran masing-masing. Kegiatan juga menghasilkan materi pelatihan, rancangan media pembelajaran, dokumentasi, dan penguatan kerja sama antara perguruan tinggi dengan sekolah mitra. Evaluasi kegiatan masih bersifat deskriptif sehingga diperlukan pengukuran kuantitatif dan uji implementasi media dalam pembelajaran untuk mengetahui efektivitasnya secara lebih objektif.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara guru merencanakan, menyampaikan, dan mengevaluasi pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks dan presentasi konvensional, tetapi berkembang menjadi media visual, interaktif, dan berbasis digital. Perubahan tersebut menuntut guru memiliki kompetensi dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Penggunaan unsur visual dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik mengorganisasi informasi dan memahami hubungan antarkonsep apabila materi disajikan melalui kombinasi teks dan visual yang dirancang secara tepat [1]. Oleh karena itu, desain grafis tidak hanya berfungsi memperindah tampilan media, tetapi juga berperan dalam mengatur hierarki informasi, mengarahkan perhatian, serta meningkatkan keterbacaan materi pembelajaran.

Pemanfaatan Teknologi Desain Grafis dalam Pembuatan Media Ajar dan Publikasi Bahan Ajar

Oleh: Doni El Rezen Purba, Ade Windiana Argina, Agus Wiranto, Kuni Masruroh, Iskandar Pratama, Dhiyaa Thurfa Ilia, Betwan, Elok Kharismatul Ula, Muhammad Chaizi

Salah satu bentuk media yang dapat mengintegrasikan unsur visual, aktivitas, dan interaksi adalah permainan edukatif. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aturan, tantangan, pengambilan keputusan, dan umpan balik [2]. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar apabila permainan disusun sesuai dengan kompetensi pembelajaran [3], [4]. Media visual berbasis permainan juga berpotensi menjadikan proses belajar lebih aktif karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi ikut berinteraksi dengan materi pembelajaran [5].

Dalam konteks sekolah menengah kejuruan, kemampuan mengembangkan media digital menjadi semakin penting karena proses pembelajaran perlu menghubungkan kompetensi akademik, keterampilan praktis, kreativitas, dan kebutuhan dunia kerja. Guru perlu dibekali kemampuan untuk mengolah materi pelajaran menjadi media yang ringkas, terstruktur, dan menarik secara visual. Meskipun demikian, tidak seluruh guru memiliki latar belakang desain atau pengalaman menggunakan perangkat lunak desain grafis yang mumpuni.

Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi awal dengan pihak SMKN 57 Jakarta, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi materi teks dan presentasi sederhana. Pemanfaatan infografis, ilustrasi karakter, poster edukatif, dan permainan pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Sebagian guru juga masih mengalami kesulitan dalam menentukan tata letak, memilih kombinasi warna, menggunakan tipografi, serta menyusun elemen visual agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Aplikasi berbasis templat seperti Canva dapat menjadi alternatif karena relatif mudah digunakan oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain. Aplikasi tersebut menyediakan elemen tata letak, ilustrasi, tipografi, dan format publikasi yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Namun, penggunaan templat tetap memerlukan pemahaman prinsip desain agar media yang dihasilkan tidak sekadar menarik secara visual, tetapi juga jelas, konsisten, dan relevan dengan materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim dosen Politeknik Negeri Media Kreatif melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan teknologi desain grafis untuk pengembangan media ajar berbasis boardgame edukatif. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman guru mengenai prinsip desain visual, meningkatkan keterampilan penggunaan Canva, serta mendampingi peserta dalam menghasilkan rancangan media ajar yang dapat dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran.

Landasan Teori

2.1 Desain Grafis sebagai Media Pembelajaran

Desain grafis dalam pembelajaran berfungsi untuk mengorganisasi informasi melalui perpaduan teks, gambar, warna, tipografi, dan tata letak. Menurut Mayer [1], pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi verbal dan visual dirancang secara terpadu serta tidak memuat elemen dekoratif yang mengganggu perhatian peserta didik. Dengan demikian, media ajar yang baik tidak hanya memiliki tampilan menarik, tetapi juga mampu memperjelas struktur materi, menonjolkan informasi penting, dan membantu peserta didik memahami hubungan antarkonsep.

2.2 Kompetensi Digital Guru dan Pemanfaatan Canva

Kompetensi digital guru mencakup kemampuan memilih, membuat, memodifikasi, dan menggunakan sumber belajar digital sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kerangka DigCompEdu menjelaskan bahwa kompetensi digital pendidik meliputi pengelolaan sumber digital, pelaksanaan pembelajaran, penilaian, pemberdayaan peserta didik, dan pengembangan kompetensi digital peserta didik [6]. Oleh karena itu, kemampuan menggunakan aplikasi desain perlu disertai dengan pemahaman pedagogis agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga relevan dengan capaian pembelajaran.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang dapat digunakan guru untuk menghasilkan poster, presentasi, kartu permainan, infografis, dan media pembelajaran digital. Pelatihan Canva bagi guru SMK dilaporkan dapat membantu meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam menghasilkan media pembelajaran inovatif [7]. Penggunaan metode demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan juga dinilai sesuai untuk mengakomodasi perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara peserta pelatihan.

2.3 Boardgame sebagai Media Pembelajaran Edukatif

Boardgame edukatif merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan materi, aturan, tantangan, interaksi, dan umpan balik. Kajian Tay et al. [8] menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi pendekatan yang efektif apabila unsur permainan dipilih secara terarah, didukung strategi pedagogis, dan melibatkan peran aktif guru. Elemen permainan yang tidak berhubungan dengan tujuan pembelajaran justru dapat menghambat proses belajar.

Penelitian Lin dan Cheng [9] menunjukkan bahwa penggunaan boardgame berbantuan teknologi dapat meningkatkan pencapaian belajar, motivasi, dan sikap peserta didik dibandingkan latihan konvensional. Selain itu, guru memandang serious boardgame memiliki peluang pembelajaran yang lebih besar dibandingkan permainan komersial biasa. Meskipun demikian, guru tetap memerlukan pelatihan dan pemahaman berbasis bukti agar dapat mengintegrasikan permainan secara tepat dalam pembelajaran [10].

Metode Pelaksanaan

3.1 Lokasi dan peserta

Kegiatan dilaksanakan bersama SMKN 57 Jakarta yang berlokasi di Jalan Taman Margasatwa Raya No. 38B, Jati Padang, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Program berlangsung pada Mei 2026, sedangkan pelatihan inti dilaksanakan pada 8 Mei 2026.

Peserta kegiatan merupakan guru SMKN 57 Jakarta. Berdasarkan daftar hadir yang terdapat dalam laporan kegiatan, sebanyak 28 guru tercatat mengikuti pelatihan. Tim pelaksana terdiri atas sembilan dosen Politeknik Negeri Media Kreatif dengan latar belakang teknologi multimedia, desain grafis, fotografi, penyiaran, periklanan, dan teknologi pengemasan.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF Jalan Strengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta 12640 Telpone: (021) 78885557, Faksimili: (021) 7864756 Laman: www.polimedia.ac.id Surel: humas@polimedia.ac.id		
SURAT TUGAS Nomor 2270/DST/PL/27/TU.00.01/2026		
Berdasarkan surat dari Kepala P3M Nomor 2096/DST/PL/27/TU.00.01/2026 tanggal 28 April 2026 perihal Permohonan Surat Tugas, maka dengan ini Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif menugaskan kepada:		
No.	Nama, NIP, Pangkat, Golongan	Jabatan
1.	Kuni Masruroh, M. Eng. 198211072010121003 Penata Muda Tk. 1 / III/b	Dosen / Ketua
2.	Ade Windiana Argina, M.Pd. 199212292025062003 Penata Muda Tk. 1 / III/b	Dosen / Anggota
3.	Agus Wiranto, M.Kom. 199404202025061003 Penata Muda Tk. 1 / III/b	Dosen / Anggota
4.	Betwan, M.Pd.I. 199101012025062006 Penata Muda Tk. 1 / III/b	Dosen / Anggota
5.	M. Iskandar Pratama, M.Sc. 199903152025061007 Penata Muda Tk. 1 / III/b	Dosen / Anggota
6.	Dhiyaa Thurfa Ilia, S.P., M.Si. 199709112025062014 Penata Muda Tk. 1 / III/b	Dosen / Anggota
7.	Doni El Rezen Purba, M.Kom. 199111292025061007 Penata Muda Tk. 1 / III/b	Dosen / Anggota
8.	Elok Kharismatul Ula, S.T.I.Kom., M.Med.Kom. 199612292025062011 Penata Muda Tk. 1 / III/b	Dosen / Anggota

9.	Muhammad Chaizir, S.Kom., M.Kom. 199412012025061004 Penata Muda Tk. 1 / III/b	Dosen / Anggota
----	---	-----------------

untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat skema mandiri dengan judul "Pemanfaatan Teknologi Desain Grafis dalam Pembuatan Media Ajar dan Publikasi Bahan Ajar" pada 08 Mei 2026 di SMKN 57 Jakarta, Jl. Taman Margasatwa Raya No.38B, RT.12/RW.5, Jati Padang, Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan.

Biayaan kegiatan ini ditanggung mandiri.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya dan menyampaikan laporan setelah menyelesaikan tugas.

Jakarta, 5 Mei 2026
 Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif



Dwi Riyono, ST, M.Ak, Ph.D.
 NIP 197609292005011002

Gambar 1. Surat Penugasan Pengabdian.

Pemanfaatan Teknologi Desain Grafis dalam Pembuatan Media Ajar dan Publikasi Bahan Ajar

Oleh: Doni El Rezen Purba, Ade Windiana Argina, Agus Wiranto, Kuni Masruroh, Iskandar Pratama, Dhiyaa Thurfa Ilia, Betwan, Elok Kharismatul Ula, Muhammad Chaizi

3.2 Pendekatan kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dengan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif dan pendampingan berbasis produk. Peserta tidak hanya menerima penjelasan konseptual, tetapi juga diarahkan menghasilkan rancangan media ajar yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Pelaksanaan program terdiri atas enam tahapan berikut.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan

No	Tahap	Kegiatan	Luaran
1	Analisis kebutuhan	Observasi, komunikasi dengan mitra, dan identifikasi kondisi media ajar	Peta kebutuhan pelatihan
2	Persiapan	Penyusunan materi, contoh desain, perangkat, dan pembagian tugas tim	Materi dan perangkat pelatihan
3	Penyampaian materi	Prinsip desain, media visual, ilustrasi karakter, dan konsep permainan edukatif	Pemahaman konseptual peserta
4	Demonstrasi	Pengenalan fitur Canva dan contoh pembuatan kartu permainan	Pemahaman alur kerja aplikasi
5	Praktik dan pendampingan	Pengembangan desain kartu, ilustrasi, teks, dan tata letak	Rancangan media ajar
6	Evaluasi	Presentasi, diskusi, dan pemberian umpan balik terhadap produk	Rekomendasi penyempurnaan produk

3.3 Materi pelatihan

Materi pelatihan dalam pengabdian disusun mencakup:

1. Fungsi media visual dalam pembelajaran;
2. Prinsip tata letak dan hierarki informasi;
3. Pemilihan warna yang sesuai dengan karakter materi;
4. Penggunaan tipografi dan keterbacaan teks;
5. Pemilihan serta pengembangan ilustrasi karakter;
6. Pengenalan konsep *boardgame* dan *cardgame* edukatif;
7. Penggunaan Canva untuk menyusun desain media; dan
8. Publikasi serta penyimpanan bahan ajar dalam format digital.

3.4 Evaluasi kegiatan

Evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan peserta, diskusi, presentasi hasil, dan telaah terhadap rancangan media. Aspek yang diperhatikan meliputi kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, keterbacaan, komposisi, konsistensi warna dan tipografi, relevansi ilustrasi, serta kemudahan media untuk digunakan.

Evaluasi belum menggunakan desain eksperimen atau instrumen *pre-test* dan *post-test* terstandar. Oleh karena itu, hasil kegiatan dianalisis secara deskriptif berdasarkan proses pelaksanaan, respons peserta, dan produk awal yang dikembangkan.

Pemanfaatan Teknologi Desain Grafis dalam Pembuatan Media Ajar dan Publikasi Bahan Ajar

Oleh: Doni El Rezen Purba, Ade Windiana Argina, Agus Wiranto, Kuni Masruroh, Iskandar Pratama, Dhiyaa Thurfa Ilia, Betwan, Elok Kharismatul Ula, Muhammad Chaizi

Hasil dan Pembahasan

4.1 Pelaksanaan pelatihan

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui survei lokasi dan koordinasi dengan pihak sekolah. Koordinasi digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta, fasilitas yang tersedia, serta jenis media yang diperlukan dalam pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan perlunya pelatihan yang bersifat praktis, menggunakan aplikasi yang mudah diakses, dan menghasilkan media yang dapat langsung dikembangkan oleh guru.

Pada sesi materi, fasilitator menjelaskan peran desain visual dalam penyampaian informasi pembelajaran. Peserta diperkenalkan pada prinsip dasar tata letak, warna, tipografi, dan ilustrasi. Penjelasan tersebut menjadi landasan sebelum peserta menggunakan Canva karena tersedianya templat dalam aplikasi tidak secara otomatis menjamin kualitas desain.

Materi berikutnya membahas pengembangan boardgame edukatif. Dalam kegiatan ini, boardgame diposisikan sebagai media yang menggabungkan konten pelajaran, aktivitas bermain, interaksi antarpeserta, dan representasi visual. Guru dapat mengadaptasi media tersebut untuk berbagai mata pelajaran dengan mengubah pertanyaan, instruksi, karakter, tema, dan mekanisme permainan.



Gambar 2. Penyampaian materi mengenai media ajar berbasis boardgame edukatif.

Setelah penyampaian materi, fasilitator mendemonstrasikan tahapan pembuatan desain menggunakan Canva. Tahapan tersebut meliputi penentuan ukuran media, pemilihan templat, penyusunan teks, penambahan ilustrasi, pengaturan warna, serta ekspor desain. Peserta kemudian mengembangkan rancangan berdasarkan materi pembelajaran yang dipilih.

4.2 Pendampingan pengembangan media

Sesi praktik menjadi bagian utama kegiatan. Peserta menggunakan perangkat komputer atau laptop untuk menyusun desain secara langsung. Tim pengabdian melakukan pendampingan individual dan kelompok, khususnya ketika peserta menghadapi kesulitan dalam mengatur tata letak, memilih elemen grafis, dan menyesuaikan jumlah informasi dengan ukuran kartu.

Pendampingan diperlukan karena beberapa peserta cenderung menempatkan terlalu banyak teks dalam satu bidang desain. Tim memberikan masukan agar informasi disederhanakan, dibagi berdasarkan hierarki, dan didukung ilustrasi yang relevan. Peserta juga diarahkan menggunakan jenis huruf yang mudah dibaca serta menjaga kontras antara teks dan latar belakang.



Gambar 3. Proses praktik dan pendampingan peserta oleh tim pengabdian.

Pendekatan praktik langsung memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami hubungan antara prinsip desain dan produk yang sedang dikembangkan. Peserta dapat segera menguji pilihan warna, tipografi, ilustrasi, dan komposisi, kemudian memperbaikinya berdasarkan umpan balik fasilitator. Hasil ini sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia bahwa elemen visual perlu disusun untuk membantu proses pengorganisasian informasi, bukan sekadar sebagai dekorasi [1]. Penggunaan visual yang tidak relevan atau terlalu padat justru berpotensi mengalihkan perhatian peserta didik. Oleh karena itu, pendampingan menekankan kesederhanaan, konsistensi, dan kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran.

4.3 Respons dan keterlibatan peserta

Dokumentasi kegiatan menunjukkan peserta mengikuti pemaparan, praktik, diskusi, dan pendampingan secara aktif. Peserta juga berinteraksi dengan fasilitator ketika melakukan penyempurnaan desain. Keterlibatan tersebut menjadi indikator awal bahwa bentuk pelatihan yang berorientasi pada produk sesuai dengan kebutuhan mitra. Penggunaan Canva membantu mengurangi hambatan teknis karena peserta dapat memanfaatkan templat dan elemen visual yang tersedia. Meskipun demikian, fasilitator tetap menekankan agar peserta tidak menggunakan *template* secara langsung tanpa menyesuaikan konten, identitas mata pelajaran, karakter peserta didik, dan tujuan pembelajaran.

Antusiasme peserta juga berkaitan dengan karakter media permainan yang memungkinkan materi dikembangkan menjadi aktivitas yang lebih interaktif. Media berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aturan, tantangan, dan umpan balik. Namun, kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tampilan permainan. Pertanyaan, instruksi, tingkat kesulitan, durasi, dan mekanisme permainan harus dirancang berdasarkan capaian pembelajaran.

4.4 Produk dan luaran kegiatan

Luaran utama kegiatan berupa rancangan awal media ajar visual berbasis permainan edukatif. Produk tersebut dikembangkan dengan mengintegrasikan beberapa komponen berikut:

- Identitas atau tema mata pelajaran;
- Tujuan dan materi pembelajaran;
- Pertanyaan atau instruksi permainan;
- Ilustrasi karakter;
- Warna dan tipografi;
- Desain kartu atau papan permainan; dan
- Petunjuk penggunaan media.

Selain rancangan media, kegiatan menghasilkan materi pelatihan, dokumentasi, laporan pelaksanaan, dan penguatan kerja sama antara Politeknik Negeri Media Kreatif dan SMKN 57 Jakarta. Materi pelatihan

Pemanfaatan Teknologi Desain Grafis dalam Pembuatan Media Ajar dan Publikasi
Bahan Ajar

Oleh: Doni El Rezen Purba, Ade Windiana Argina, Agus Wiranto, Kuni Masruroh, Iskandar Pratama, Dhiyaa Thurfah Ilaa, Betwan, Elok Kharismatul Ula, Muhammad Chaizi

dapat digunakan kembali oleh sekolah sebagai referensi untuk pengembangan media lain. Produk yang dihasilkan masih berupa rancangan awal sehingga perlu melalui proses penyempurnaan. Tahap lanjutan yang diperlukan meliputi validasi isi oleh guru mata pelajaran, validasi desain oleh ahli media, pencetakan prototipe, uji keterbacaan, uji coba terbatas kepada peserta didik, dan revisi berdasarkan hasil penggunaan.

4.5 Kontribusi kegiatan bagi mitra

Kegiatan memberikan tiga kontribusi utama. Pertama, guru memperoleh pemahaman mengenai fungsi tata letak, warna, tipografi, dan ilustrasi dalam media pembelajaran. Kedua, guru memperoleh pengalaman menggunakan Canva untuk mengubah materi menjadi media visual. Ketiga, kegiatan memperkenalkan alternatif media pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran.



Gambar 4. Foto Bersama pada akhir kegiatan

DAFTAR HAZIR PESERTA KEGIATAN PEMERIKSAAN DESAIN BAHAN AJAR PELATIHAN GURU POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF SMP NEGERI 17 JAKARTA			
JUMAT, 10 April 2026 13.00 WIB s.d. 4.00 WIB Ruang Bina			
NO	NAMA	JABATAN	JAMIN TANDA
1	Doni El Rezen Purba	Kepala Sekolah	
2	Adi	Guru	
3	Adi	Guru	
4	Adi	Guru	
5	Adi	Guru	
6	Adi	Guru	
7	Adi	Guru	
8	Adi	Guru	
9	Adi	Guru	
10	Adi	Guru	
11	Adi	Guru	
12	Adi	Guru	
13	Adi	Guru	
14	Adi	Guru	
15	Adi	Guru	
16	Adi	Guru	
17	Adi	Guru	
18	Adi	Guru	
19	Adi	Guru	
20	Adi	Guru	
21	Adi	Guru	
22	Adi	Guru	
23	Adi	Guru	
24	Adi	Guru	
25	Adi	Guru	
26	Adi	Guru	
27	Adi	Guru	
28	Adi	Guru	
29	Adi	Guru	
30	Adi	Guru	

Gambar 5. Presensi Kehadiran Peserta Kegiatan

Peningkatan kompetensi tersebut penting karena literasi digital guru tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan memilih, mengolah, dan memproduksi informasi digital secara bertanggung jawab. Pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan

Pemanfaatan Teknologi Desain Grafis dalam Pembuatan Media Ajar dan Publikasi Bahan Ajar

Oleh: Doni El Rezen Purba, Ade Windiana Argina, Agus Wiranto, Kuni Masruroh, Iskandar Pratama, Dhiyaa Thurfa Ilia, Betwan, Elok Kharismatul Ula, Muhammad Chaizi

buatan dan aplikasi desain juga perlu disertai kemampuan melakukan verifikasi, penyuntingan, dan penyesuaian terhadap kebutuhan pembelajaran. Bagi sekolah, kegiatan ini dapat menjadi titik awal pembentukan komunitas praktik pengembangan media ajar. Guru yang telah mengikuti pelatihan dapat berbagi templat, memberikan umpan balik terhadap produk rekan sejawat, dan mengembangkan perpustakaan media digital sekolah. Dengan demikian, keberlanjutan program tidak hanya bergantung pada pelatihan dari perguruan tinggi, tetapi juga pada kolaborasi internal sekolah.

4.6 Keterbatasan pelaksanaan

Kegiatan masih memiliki beberapa keterbatasan, misalnya belum menyajikan data pre-test dan post-test, sehingga peningkatan pengetahuan peserta belum dapat dihitung secara kuantitatif. Kemudian, hasil karya peserta belum didokumentasikan secara sistematis berdasarkan jenis mata pelajaran dan tingkat kelayakan produk. Keterbatasan lainya yakni media belum diuji kepada peserta didik dalam pembelajaran kelas. Akan lebih baik jika terdapat pengukuran tindak lanjut untuk mengetahui jumlah guru yang benar-benar mengimplementasikan produk setelah pelatihan. Keterbatasan tersebut tidak mengurangi manfaat pelatihan sebagai kegiatan peningkatan kapasitas, tetapi perlu menjadi dasar penyempurnaan program selanjutnya. Kegiatan lanjutan perlu menggunakan instrumen evaluasi, rubrik penilaian produk, dan uji implementasi agar dampak program dapat dilaporkan secara lebih kuat.

Kesimpulan

Pelatihan pemanfaatan teknologi desain grafis telah memberikan pengalaman praktis kepada guru SMKN 57 Jakarta dalam mengembangkan media ajar berbasis boardgame edukatif. Pendekatan yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi Canva, praktik, dan pendampingan memungkinkan peserta memahami prinsip desain sekaligus menerapkannya dalam rancangan media pembelajaran.

Kegiatan menghasilkan rancangan awal media ajar, materi pelatihan, dokumentasi program, dan penguatan kerja sama antara perguruan tinggi dengan sekolah mitra. Respons aktif peserta menunjukkan bahwa pelatihan berbasis produk relevan dengan kebutuhan pengembangan kompetensi digital guru. Meskipun demikian, efektivitas media terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik belum dapat disimpulkan karena belum dilakukan pengujian kelas dan pengukuran kuantitatif. Program selanjutnya perlu mencakup validasi produk, pre-test-post-test, uji coba pembelajaran, serta pendampingan implementasi secara berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Politeknik Negeri Media Kreatif atas dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Apresiasi juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh pihak di SMKN 57 Jakarta yang telah berpartisipasi serta mendukung pelaksanaan kegiatan.

Daftar Pustaka

- [1] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 2020, doi: 10.1017/9781316941355.
- [2] J. L. Plass, B. D. Homer, and C. K. Kinzer, "Foundations of game-based learning," *Educational Psychologist*, vol. 50, no. 4, pp. 258–283, 2015, doi: 10.1080/00461520.2015.1122533.

- [3] K. A. Putri, “Efektivitas media pembelajaran game Kahoot terhadap motivasi dan hasil belajar siswa,” *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 2, no. 3, pp. 252–261, 2023, doi: 10.18860/dsjpips.v2i3.3533.
- [4] A. E. Setyawan and A. Anyan, “Pengembangan game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran informatika,” *Digital Transformation Technology*, vol. 4, no. 2, pp. 806–813, 2024, doi: 10.47709/digitech.v4i2.4701.
- [5] R. Y. Bayeck, “Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research,” *Simulation & Gaming*, vol. 51, no. 4, pp. 411–431, 2020, doi: 10.1177/1046878119901286.
- [6] C. Redecker, *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*, Y. Punie, Ed. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017, doi: 10.2760/159770.
- [7] D. N. Sahputri, D. Siswanto, Z. Zamzami, L. Nijal, B. Febriadi, and A. Agusviyanda, “Creative design training in the Gen Z era: Teacher training at vocational schools using Canva for innovative learning media,” *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 8, no. 5, pp. 1515–1522, 2024, doi: 10.31849/dinamisia.v8i5.22078.
- [8] J. Tay, Y. M. Goh, S. Safiena, and H. Bound, “Designing digital game-based learning for professional upskilling: A systematic literature review,” *Computers & Education*, vol. 184, Art. no. 104518, 2022, doi: 10.1016/j.compedu.2022.104518.
- [9] Y.-T. Lin and C.-T. Cheng, “Effects of technology-enhanced board game in primary mathematics education on students’ learning performance,” *Applied Sciences*, vol. 12, no. 22, Art. no. 11356, 2022, doi: 10.3390/app122211356.
- [10] N. Jobert and M. Sanchiz, “In-service teachers’ perceptions of board games in teaching: Impact of the level of seriousness of the games and teachers’ characteristics,” *Teaching and Teacher Education*, vol. 157, Art. no. 104951, 2025, doi: 10.1016/j.tate.2025.104951.
- [11] F. Miao and M. Cukurova, *AI Competency Framework for Teachers*. Paris, France: UNESCO, 2024, doi: 10.54675/ZJTE2084.