

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU-GURU SMAN 1 KALIREJO

Wayan Satria Jaya¹, Ozi Hendratama², Dian Windriani³, Adinda Meisya⁴, Yepi Cintia⁵
¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung

¹wayan.satria@stkipgribl.ac.id, ²ozihendratama22@gmail.com,

³dianwindri234@gmail.com, ⁴Meisyaadin@gmail.com, ⁵yepi123@gmail.com

Abstract: Tujuan dari program PKM ini adalah meningkatnya pemahaman guru-guru di SMAN 1 Kalirejo tentang pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan berbagai aplikasi berbasis web seperti Canva, Figma, Wordwall, dan Mentimeter. Platform media pembelajaran dalam pelatihan ini memiliki banyak keunggulan sehingga memudahkan guru-guru membuat media pembelajaran interaktif, berdiskusi, membuat materi evaluasi yang kreatif. Pelatihan ini menggunakan model pendampingan, dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan metode simulasi. Khalayak sasaran dalam pelatihan penulisan ini adalah guru-guru di SMAN 1 Kalirejo. Kegiatan PKM ini diikuti oleh 15 dewan guru. Tingkat keberhasilan pelatihan dilihat dari kemampuan peserta untuk menghasilkan produk berupa media presentasi interaktif, serta persepsi peserta terhadap pelatihan yang diperoleh melalui angket yang dibagikan di akhir pelatihan. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 14 dari 15 peserta atau 93.75% guru telah mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif. Selain itu, peserta pelatihan memberikan persepsi yang sangat baik terhadap jalannya pelatihan ini. Pelatihan semacam ini diharapkan lebih banyak dilaksanakan agar guru dapat terus meningkatkan kompetensi mengajarnya dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Interaktif, Guru SMA

Abstract: The purpose of this PKM programme is to increase the understanding of teachers at SMAN 1 Kalirejo about making interactive learning media using various web-based applications such as Canva, Figma, Wordwall, and Mentimeter. The learning media platform in this training has many advantages that make it easier for teachers to create interactive learning media, discuss, and create creative evaluation materials. This training uses a mentoring model, using lecture, question and answer, and simulation methods. The target audience in this writing training is teachers at SMAN 1 Kalirejo. This PKM activity was attended by 15 teachers. The level of success of the training was seen from the participants' ability to produce products in the form of interactive presentation media, as well as participants' perceptions of the training obtained through questionnaires distributed at the end of the training. The results of the training showed that 14 out of 15 participants or 93.75% of teachers were able to develop interactive learning media. In addition, the participants gave a very good perception of the training. This kind of training is expected to be more widely implemented so that teachers can continue to improve their teaching competence by integrating technology into classroom learning.

Keywords: Training, Interactive Media, High School Teachers

PENDAHULUAN

Guru adalah pendidik profesional yang kewajiban utamanya mendidik, mengajar, mengarahkan, membimbing, melatih, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru juga memiliki makna strategis karena mereka mengemban tugas sejati bagi proses kemanusiaan, pemanusiaan, pencerdasan, pembudayaan, dan pembangun karakter bangsa. Makna strategis guru sekaligus meniscayakan pengakuan guru sebagai profesi

Dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan, maka penting untuk memperhatikan kompetensi dari guru-guru di sekolah sebagai pendidik untuk peserta didik. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai guru di era digital ini adalah penggunaan teknologi informasi sebagai media digital dalam menyusun pembelajaran. Bagaimana menarik perhatian dan minat dari peserta didik untuk belajar dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik? Salah satunya adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik inovatif dan utamanya adalah interaktif terhadap peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar peserta didik (Anam, 2015) (Rahmatika dkk., 2019). Hal ini memungkinkan meningkatnya hasil belajar yang mengarah pada perbaikan kualitas dan mutu Pendidikan.

Media pembelajaran merupakan unsur vital dalam menunjang kesuksesan sebuah pembelajaran yang dilakukan di kelas (Nurrita, 2018; Pebrianti, 2019). Media pembelajaran digambarkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan memberikan stimulasi terhadap pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong proses belajar dalam dirinya (Atmajaya, 2017). Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh pada siswa, guru,

dan proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Media pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Pemilihan media ajar yang tepat dan inovatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Nursita et al., 2022).

Media pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Anam, 2015), sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih bermakna. Media interaktif membantu pengembangan dan emosional, perkembangan bahasa, kognitif dan pengetahuan umum, dan pendekatan terhadap pembelajaran siswa. Pembelajaran yang menggunakan komputer dan perangkat lunak dalam lingkungan belajar yang membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi dan sikap mereka tentang belajar. Siswa yang menggunakan teknologi Pendidikan dan perangkat lunak sering ditemukan menggunakan lebih kompleks pola bicara dan tingkat yang lebih tinggi dari komunikasi verbal, sedangkan siswa yang hanya membaca cerita dengan suara keras dan menyoroti kata-kata dan frase mengalami penurunan kemampuan membaca (Glaubke, 2007).

Media pembelajaran interaktif sebagai sarana komunikasi bagi guru dengan peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif. Media mampu memberikan informasi baik dengan, gambar, gerakan dan suara, baik itu secara alami serta manipulasi. Tujuan pembelajaran akan menjadi mudah dicapai dengan maksimal serta menggunakan waktu dan tenaga yang minimal dengan adanya media. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Priyambodo dkk., 2012) media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Di sisi lain media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Z dkk., 2017). Saat

ini, media pembelajaran interaktif masih belum juga berkembang sepenuhnya SMAN 1 Kalirejo. Kendala dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah salah satunya kurangnya penguasaan teknologi maupun penggunaan media yang interaktif oleh pendidik, yang membuat pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan yang mengarah ke penggunaan multimedia masih belum optimal.

Solusi Permasalahan

Kendala dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah salah satunya kurangnya penguasaan teknologi maupun penggunaan media yang interaktif oleh pendidik, yang membuat pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan yang mengarah ke penggunaan multimedia masih belum optimal. Dalam kegiatan pedampingan tersebut guru di sekolah mitra akan mengisi lembar angket atau kuesioner terkait pelatihan pembuatan media interaktif. Data angket atau kuesioner yang telah terkumpul selanjutnya akan diolah dan dideskripsikan. Data yang sudah diolah dan dideskripsikan akan menjadi hasil kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini.

METODE

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru-Guru SMAN I Kalirejo akan dilaksanakan pada bulan Mei 2022 bertempat di SMAN I Kalirejo yang beralamat di Jl. Raya Sridadi, Sri Dadi, Kec. Kalirejo, Kabupaten Lampung Tengah. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari, dimulai pukul 08.00 sampai dengan 15.00 dengan waktu istirahat 11.30 sampai dengan 12.30. Peserta kegiatan ini adalah guru-guru SMAN I Kalirejo berjumlah 15 orang.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang materi media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran di kelas.
2. Melakukan persiapan bahan dan alat pendukung pelatihan Melakukan uji coba desain materi yang akan disampaikan
3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama- sama tim pelaksana.
4. Mengirim surat kepada Kepala Sekolah SMAN I Kalirejo dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
5. Kesepakatan bersama dengan mitra tentang pelaksanaan kegiatan yaitu tanggal 20 Mei 2024.
6. Tanggal 18 Mei 2024 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan.
7. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada hari Senin tanggal 20 Mei 2024 kegiatan pelatihan akan dimulai dari pukul 08.00 hingga 15.00 dengan susunan acara:

1. Registrasi Peserta
2. Pembukaan pelatihan oleh Kepala Sekolah yaitu Bpk Yulizar M.Pd., SD. selaku tuan rumah dan Ketua TIM Pengabdian Kepada Masyarakat Dr. Wayan Satria Jaya, M.Si.
3. Penyampaian Materi Materi Pertama disampaikan Oleh Dr. Wayan Satria Jaya, M.Si. dengan materi Jenis jenis media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Figma, Materi

Kedua disampaikan Oleh Ozi Hendratama. M. Pd. memberikan pelatihan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi Wordwall, dan Mentimeter, materi ke tiga disampaikan oleh Dian Windriani, S.S., M.Hum tentang penerapan media pembelajaran interaktif di dalam kelas.

4. Praktek penerapan media pembelajaran interaktif oleh peserta didampingi oleh TIM Pelaksana.
5. Refleksi dan inisiasi dipandu oleh TIM Pelaksana.
6. Kesan dan Pesan peserta kegiatan dan TIM Pelaksana.
7. Penutupan oleh Kepala SMAN 1 Kalirejo selaku Tuan Rumah kegiatan

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran yang dipilih yaitu para guru SMAN 1 Kalirejo. Dalam pelatihan ini, 15 guru yang mengikuti sebagai subjek pengabdian kepada masyarakat

Kepakaran Tim Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tim pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah dosen tetap di program studi Pendidikan Sejarah dan Bahasa Inggris STKIP PGRI Bandar Lampung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat pada kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu meningkatnya kemampuan dan kompetensi guru-guru di SMAN 1 Kalirejo, terutama dalam hal pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan berbagai aplikasi berbasis web seperti Canva, Figma, Wordwall, dan Mentimeter.

Pada pelatihan ini guru-guru diperkenalkan dengan beberapa platform media pembelajaran berbasis web, yaitu

Canva, Figma, Wordwall, dan Mentimeter. Pelatihan canva yaitu membuat slide presentasi dengan menggunakan template presentation, ilustrasi, gambar dan icon secara gratis, selain itu guru-guru juga dilatih menggunakan fitur canva live yaitu salah satu fitur dari canva yang memungkinkan pengguna untuk melakukan presentasi online tanpa perlu menggunakan platform video converence lain. Pelatihan media pembelajaran menggunakan Figma yaitu kerjasama antar guru untuk membuat presentasi materi pembelajaran secara real time menggunakan fitur kolaborator dari figma, selain itu fitur kolaborator dilengkapi dengan tools notes atau catatan komentar di setiap slide yang dapat digunakan untuk group diskusi secara real time, atau menjadi media saran dan masukan dari tim mengenai media pembelajaran yang dibuat.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat

Media pembelajaran lain yang dikenalkan kepada guru-guru yaitu membuat kuis dan game sederhana di aplikasi wordwall, guru-guru juga dilatih menggunakan aplikasi mentimeter untuk membuat forum diskusi antar siswa dan membuat kuis pembelajaran yang menarik. Kelebihan dari beberapa platform yang digunakan dalam pelatihan

ini adalah aplikasi tersedia dalam bentuk desktop dan website, selain itu aplikasi ini tersedia dalam mode gratis maupun berbayar, namun tidak menghambat pengguna untuk berkreasi meskipun dalam mode gratis karena banyak template yang tersedia secara cuma-cuma, selain gratis, semua platform pada pelatihan ini menggunakan model penyimpanan cloud system, sehingga media pembelajaran dapat dibuka, diubah, atau diunduh dari manapun selama pengguna memiliki sambungan internet. System penyimpanan cloud sangat bermanfaat bagi guru-guru terutama yang memiliki spesifikasi laptop standar, selain menghemat ruang penyimpanan dan kinerja CPU dari perangkat, selain itu platform berbasis web membuat guru-guru bisa mengakses dan mengelola media pembelajaran bahkan hanya melalui smartphone.

Setelah sesi pengenalan aplatform selesai, guru-guru kemudian dilatih dalam membuat media interaktif. Dalam hal ini, media-media yang dikembangkan oleh guru semua berbasis online sehingga tidak perlu melakukan instalasi khusus di dalam laptop guru. Para guru diberi kebebasan untuk bisa berkreasi membuat desain media pembelajaran lebih menarik. Ketika guru melaksanakan pelatihan, tim sebagai fasilitator melakukan pendampingan kepada para guru dan selalu siap sedia membantu apabila terdapat guru yang belum paham mengenai pembuatan media pembelajaran.

Saat pelaksanaan pelatihan berlangsung, dilakukan juga diskusi dan tanya jawab diskusi dan tanya jawab kepada guru-guru, serta memberikan solusi terkait kendala yang dialami guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Hasil yang diperoleh setelah melaksanakan pelatihan pembuatan media interaktif, para guru sudah lebih terampil dalam membuat media pembelajaran yang lebih interaktif menggunakan beberapa aplikasi berbasis

web. Para guru juga lebih paham terkait tahapan yang harus dilakukan dalam membuat sebuah media menggunakan aplikasi berbasis web.

Guru-guru sudah dapat membuat slide presentasi dan melakukan video converence menggunakan canva, para guru juga sudah dapat melakukan kolaborasi dengan tim dalam membuat media pembelajaran menggunakan figma, mampu membuat prototype antar slide, dan melakukan diskusi menggunakan fitur notes slide, selain itu guru-guru sudah bisa membuat kuis yang menarik menggunakan wordwall, serta berdiskusi dengan peserta atau siswa menggunakan aplikasi mentimeter. Meskipun beberapa platform yang diberikan saat penyuluhan termasuk platform terbaru, hal tersebut tidak menjadi kendala besar bagi guru-guru untuk mempelajari dan mampu menggunakan platform tersebut untuk membuat media pembelajaran yang edukatif dan interaktif.

Analisa Terhadap Hasil Yang Diperoleh

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah antusiasnya guru-guru SMK Pelita Bangunrejo saat merespon kegiatan pengabdian yang dilakukan. Hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya guru yang terlibat dalam kegiatan ini dan banyak dari dewan guru yang telah memahami matri serta penerapannya dalam proses pembelajaran. Harapannya dewan guru SMAN 1 Kalirejo dapat membuat dan media pembelajaran interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan berbagai aplikasi berbasis web seperti Canva, Figma,

Wordwall, dan Mentimeter, dan para guru dapat menerapkannya dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan materi dalam kelas. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada guru sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan dilaksanakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru-guru SMAN 1 Kalirejo dapat diterapkan dengan baik oleh guru-guru sehingga guru-guru dapat mengembangkan inovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan berbagai aplikasi berbasis web seperti Canva, Figma, Wordwall, dan Mentimeter. Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu:

- 1) Adanya kegiatan serupa yang menyampaikan materi tentang kelanjutan konsep yang telah para guru dapatkan melalui kegiatan ini.
- 2) Adanya kesinambungan dan monitoring program pasca kegiatan pengabdian ini sehingga guru-guru SMAN 1 Kalirejo benar-benar dapat mempraktekan pembuatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Khoiru. (2015). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar(Anggota IKAPI).
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227–232. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232> dia on Preschoolers' Learning.
- Erfan Priyambodo, dkk. Pengaruh media pembelajaran intraktif berbasis web

terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal pendidikan*, Volume 42, Nomor 2, November 2012, Hal.99 – 109

- Glaubke, C. R. (2007). *The Effects of Interactive Media on Preschoolers' Learning: A Review of the Research and Recommendations for the Future*. Oakland, CA: Children Now.
- Magdalena, I., Kaunyah, N., & Nurfalah, K. (2021). Metode dalam Pembelajaran Tematik Kelas V di SDN Dangdeur 1. *Pandawa*, 3 (1), 89–100. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v3i1.997>.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nursita, L., Alifa, R. N., & Akmal, A. (2022). Komparasi Penggunaan Aplikasi Prezi vs Microsoft Power Point sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(1), 1–8.
- Rahmatika, Putri dkk. (2019). Metode Pembelajaran Mind Map Bercerita dan Gaya Kognitif, Penaruhnya Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Research and Recommendations for the Future*.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.