

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK GURU SD DI DESA BANJAR

I Made Oka Riawan<sup>1</sup>, Ida Ayu Purnama Bestari<sup>2</sup>, Ajeng Purnama Heny<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan FMIPA UNDIKSHA

Email: [made.oka@undiksha.ac.id](mailto:made.oka@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

*The aim of this service is to improve teachers' skills in using digital platforms and software in creating learning media and improve teachers' abilities to design interactive digital multimedia-based learning media. The method used in this activity is training and mentoring. Training was given to 20 elementary school teachers in Banjar Village. Training from Undiksha instructors is carried out for 1 day. Participants are given the opportunity to contact the resource person after the training if there is anything that is still missing and needs to be asked which is also part of the mentoring process. In the training session, participants will be given an introduction to the program for creating multimedia-based interactive learning media, then proceed to try and complete the media independently. The results of this service show that participants have a performance score of 4.8 which is classified as very good and the response score or response of participants to the implementation of this service activity is classified as very good with an average of 4.8. It was concluded that this service was able to provide benefits for the participants in creating digital learning media.*

**Keywords:** digitalization, learning media, interactive

### ABSTRAK

Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru menggunakan platform dan software digital dalam membuat media pembelajaran dan meningkatkan kemampuan guru merancang media pembelajaran berbasis digital multimedia yang interaktif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan pendampingan. Pelatihan diberikan kepada 20 orang guru SD di Desa Banjar. Pelatihan dari instruktur Undiksha dilaksanakan selama 1 hari. Peserta diberi kesempatan untuk menghubungi narasumber setelah pelatihan jika ada hal yang masih kurang dan perlu untuk ditanyakan yang juga merupakan bagian dari proses pendampingan. Pada sesi pelatihan, peserta akan diberikan pengenalan tentang program untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, kemudian dilanjutkan untuk mencoba dan menyelesaikan medianya secara mandiri. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa peserta memiliki skor kinerja sebesar 4,8 yang tergolong sangat baik dan skor tanggapan atau respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini tergolong sangat baik dengan rata-rata 4,8. Disimpulkan bahwa pengabdian ini mampu memberikan manfaat bagi para peserta dalam membuat media pembelajaran digital.

**Kata kunci:** digitalisasi, media pembelajaran, interaktif

### PENDAHULUAN

Asesmen kemampuan minimum (AKM) dicanangkan oleh pemerintah sejak tahun 2021 sebagai alat untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Aspek literasi yang salah satunya adalah literasi digital merupakan aspek keterampilan yang dibelajarkan guna mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi kreatif dan mampu berpikir kritis (Cahyanovianty & Wahidin, 2020). Selain itu, Kemdikbud saat ini tengah gencar mensosialisasikan rencana pengembangan Pendidikan berbasis teknologi,

dengan membantu menyiapkan platform untuk membantu guru dalam mengasah kemampuan di bidang teknologi, salah satunya Rumah Belajar. Namun kenyataannya, dalam praktiknya guru masih belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi, misalnya karena keterbatasan dalam menentukan materi dan pengetahuan dalam membuat media atau bahan ajar, sehingga kembali menggunakan media konvensional berupa powerpoint, LKS, dan hal itu kembali menyebabkan terjadinya kebosanan bagi peserta didik (Zuriah, 2016). Karena kebosanan yang dialami peserta didik, akan berdampak pada menurunnya motivasi belajar

dan tentu juga akan memengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi beberapa SD di Desa Banjar, Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, ditemukan bahwa guru masih enggan untuk memanfaatkan teknologi terkini untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu dari hasil AKM dari salah satu sekolah yang menjadi sasaran kampus mengajar tahun 2023 ini yaitu di SD N 10 Banjar memperoleh hasil 60% literasi dan 35% numerasi yang tergolong masih rendah. Dari paparan tersebut dipandang perlu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar memiliki kemampuan literasi numerasi yang baik. Salah satu cara adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dibantu dengan media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, penguasaan konsep, dan kemampuan berpikir kritis, sehingga berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa (Arindiono & Ramadhani, 2013; Dwiqi et al, 2020; Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran, semakin baik media pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang semakin baik pula. Berdasarkan paparan di atas, perlu dilakukan pengabdian untuk penerapan IPTEKS bagi guru-guru di SD di Desa Banjar dalam membuat media pembelajaran yang interaktif, sehingga harapannya guru-guru mampu memberikan pengalaman belajar sebaik mungkin bagi peserta didik dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Desa Banjar memiliki 8 SD yang tergabung dalam Gugus IV Kecamatan Banjar. SD tersebut yaitu: SDN 1 Banjar, SDN 3 Banjar, SDN 5 Banjar, SDN 6 Banjar, SDN 7 Banjar, SDN 8 Banjar, SDN 9 Banjar, dan SDN 10 Banjar. Distribusi jumlah guru di setiap SD di Desa Banjar berkisar antara 6 sd. 9 guru yang berstatus ASN dan jumlah siswa berkisar antara 65 sd. 158. Kurikulum yang berlaku di SD tersebut yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar.

Terkait media pembelajaran yang digunakan menurut salah seorang guru di SDN 10 Banjar mereka masih kesusahan dalam mengimplementasikan teknologi dalam

pembelajaran, padahal saat ini sarana prasarana di sekolah sudah cukup memadai, yaitu: 1) sudah tersedia koneksi internet, 2) tersedia laptop dan chromebook, 3) LCD proyektor, dan sarana non digital lainnya seperti printer dan scanner. Namun sarana tersebut masih belum dimanfaatkan dengan baik, guru masih cenderung mengajar dengan cara konvensional dan sangat jarang menggunakan teknologi digital, hal tersebut terjadi karena kemampuan guru dalam menggunakan teknologi yang ada saat ini belum cukup mahir dan ada guru yang sama sekali belum pernah menggunakan. Kemudian jika dilihat dari kondisi siswa, dari segi kemampuan literasi dan numerasi berdasarkan hasil tes AKM yang telah dilakukan melalui Kampus Mengajar 5 kisaran nilai masih tergolong rendah terutama untuk kemampuan numerasi hanya berkisar 25%, sedangkan kemampuan literasi sedikit lebih tinggi yaitu 50%. Selain karena siswa kelas 5 yang menjadi sampel tes belum pernah mendapat pelajaran literasi dan numerasi juga disebabkan karena memang kemampuan hitung yang bersifat abstrak masih susah untuk dibayangkan oleh siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran sangat perlu pengembangan media interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi dari siswa.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis (Kurniawati & Nita, 2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berkembang pesat di era RI 4.0 ini karena perkembangan teknologi juga informasi turut serta dalam pengembangan sarana elektronik digital. Sehingga saat ini media yang berkembang sangat massif dan berbasis teknologi digital. Misalnya penggunaan Canva dalam membuat media presentasi, software augmented reality, software video editing, dan banyak sekali software lainnya yang semakin berkembang dan tersedia untuk memudahkan penggunaannya dalam berkreasi khususnya dalam hal ini adalah membuat media pembelajaran.

Pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan keterampilan menggunakan media dan merancang media berbasis multimedia interaktif bagi guru-guru di Desa Banjar sehingga mampu mempermudah guru

dalam mengajar peserta didik di sekolahnya masing-masing.

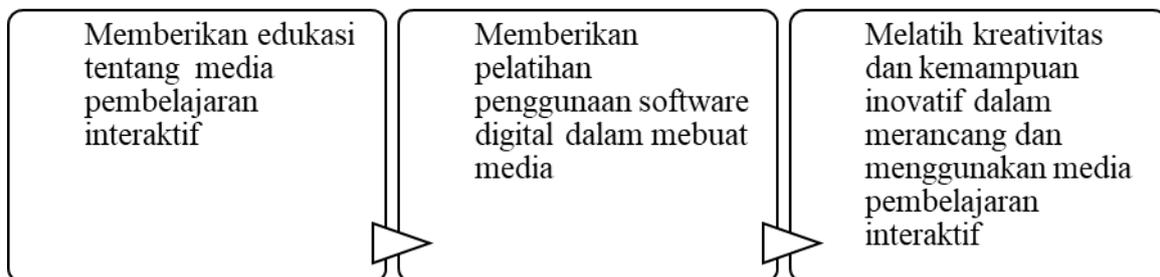
## **METODE**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan pendampingan. Pelatihan diberikan kepada 20 orang guru SD di Desa Banjar. Pelatihan dari instruktur Undiksha dilaksanakan selama 1 hari. Peserta diberi kesempatan untuk menghubungi narasumber setelah pelatihan jika ada hal yang masih kurang dan perlu untuk ditanyakan yang juga merupakan bagian dari proses pendampingan. Pada sesi pelatihan, peserta akan diberikan pengenalan tentang program untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis

multimedia, kemudian dilanjutkan untuk mencoba dan menyelesaikan medianya secara mandiri.

Evaluasi yang dilaksanakan dalam kegiatan ini sebagai berikut:

1. Evaluasi proses, dilakukan selama kegiatan pelaksanaan pelatihan. Aspek yang dinilai adalah aktivitas peserta dalam mengikuti pelatihan. Keberhasilan dapat dilihat dari antusias peserta saat mengikuti proses pelatihan baik bertanya maupun menjawab pertanyaan.
2. Evaluasi hasil, dilaksanakan dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dikumpulkan oleh guru-guru peserta pelatihan.



Gambar 1. Judul Gambar (kutipan sumber, jika gambar/grafik mengutip suatu sumber)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian kepada Masyarakat yang telah terlaksana di Desa Banjar ini sesuai dengan topik ajuan yaitu “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru SD di Desa Banjar”. Pengabdian yang ditujukan untuk memberikan pengembangan informasi terkait penggunaan media digital dalam membuat media pembelajaran interaktif sehingga informasi atau materi yang telah dilatihkan harapannya dapat diterapkan oleh guru-guru di SD di Desa Banjar dan dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa di sekolah.

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan ini dihadiri oleh Ketua Gugus IV Kecamatan Banjar, Kepala SD N 7 Banjar, dan peserta yang merupakan guru perwakilan dari SD di Desa Banjar sebanyak sekitar 20 orang perwakilan guru. Kegiatan pengabdian ini dibuka langsung oleh Ketua Gugus IV Kecamatan Banjar. Selanjutnya setelah acara pembukaan, kegiatan

langsung dimulai dengan pemaparan materi oleh narasumber pertama I Made Oka Riawan, S.Pd., M.Sc. dengan topik “Digitalisasi Media Pembelajaran Interaktif”. Selanjutnya pemaparan materi kedua oleh Ibu Ajeng Purnama Heny, M.Pd dengan materi “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz”. Setelah sesi pemaparan materi selesai, dilanjutkan dengan sesi diskusi dan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan beberapa aplikasi sekaligus peserta diberikan kesempatan untuk mencoba menggunakan aplikasi yang tersedia dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Peserta berlatih untuk membuat beberapa media pembelajaran sebagai rancangan awal.

Pelatihan yang diberikan pada saat pengabdian ini menurut para peserta merupakan pengetahuan dan keterampilan yang baru, karena sebelumnya para peserta hanya menggunakan aplikasi konvensional dan media yang belum terdigitalisasi. Sehingga kegiatan

ini memberikan manfaat bagi para peserta. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan ini peserta yang merupakan guru-guru SD sudah mulai bisa menggunakan aplikasi-aplikasi yang berfungsi untuk membuat media

belajar digital, terlihat dari proses praktik yang telah diikuti oleh para peserta. Sudah mampu membuat media digital dari aplikasi yang tersedia saat ini.

Tabel 1. Kinerja Peserta

No	Komponen	Penilaian					Total	Rerata
		1	2	3	4	5		
1	Partisipasi peserta selama kegiatan (kehadiran dari awal sampai akhir)	0	0	0	0	20	100	5,0
2	Ketekunan peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan	0	0	0	0	20	100	5,0
3	Pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan	0	0	2	2	16	94	4,7
4	Keterampilan peserta menggunakan aplikasi media digital	0	0	1	2	17	96	4,8
<b>Rata-rata</b>								4,8

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa peserta memiliki skor kinerja sebesar 4,8 yang tergolong sangat baik. Aspek tertinggi dari observasi kinerja ini adalah partisipasi dan ketekunan peserta selama kegiatan, hal ini sangat terlihat karena pada saat berlangsungnya kegiatan tidak ada peserta yang meninggalkan tempat kegiatan, seluruh peserta aktif untuk berdiskusi dan ikut terlibat dalam proses praktik. Hal ini dikarenakan peserta yang masih tergolong guru muda (usia 20-40 tahun) memiliki rasa ingin tau dan tertarik terhadap perkembangan media digital yang ada saat ini,

karena menurut pengalaman para peserta selama mengajar (rata-rata sudah mengajar selama 11 tahun) ketika menggunakan media digital di kelas siswa sangat mudah untuk tertarik dan juga sangat membantu guru dalam proses delivery informasi. Di sisi lain respon peserta terhadap proses pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilihat dari kesiapan panitia, keterampilan narasumber dalam memberikan materi dan mendampingi praktik serta demonstrasi, juga kebermanfaatan kegiatan disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Respon Peserta Terhadap Kegiatan Pengabdian

No	Komponen	Penilaian					Total	Rerata
		1	2	3	4	5		
1	Kesiapan Panitia	0	0	0	4	16	96	4,8
2	Penyajian Materi	0	0	0	5	15	85	5,0
3	Keterampilan dalam pendampingan	0	0	2	2	16	94	4,7
4	Kebermanfaatan	0	0	1	2	17	96	4,8
<b>Rata-rata</b>								4,8

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dikatakan bahwa tanggapan atau respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini tergolong sangat baik dengan rata-rata sebesar 4,8. Aspek dengan skor tertinggi terlihat pada kesiapan panitia, memang benar panitia yang ikut terlibat dalam pelaksanaan pengabdian ini dari staf guru di SD N 7 Banjar. Sangat terlihat bahwa tempat berlangsungnya kegiatan dipersiapkan dengan

sangat baik, begitu juga lingkungan sekitar pelaksanaan juga pelayanan panitia dalam membantu saat berlangsungnya kegiatan baik pemaparan materi oleh narasumber juga pada saat praktik demonstrasi untuk peserta.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

## **SIMPULAN**

Pengabdian ini bermanfaat untuk memberikan keterampilan menggunakan media dan merancang media berbasis multimedia interaktif bagi guru-guru di Desa Banjar sehingga mampu mempermudah guru dalam mengajar peserta didik di sekolah masing-masing kedepannya.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Kustandi, Cecep, and Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kurniawati, I.D and Nita, S. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. *Journal of Computer and Information Technology*. 1 (2).
- Cahyanovianty, A.D, and Wahidin. 2020. *Analisis Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas VIII dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 5 (2): 1439-1448.
- Zuriah, N, Sunaryo, H. & Yusuf, N. 2016. *IbM guru dalam pengembangan bahan ajar kreatif inovatif berbasis potensi lokal*. *Jurnal Dedikasi*. 13.
- Nurita, T. 2018. *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Misykat*. 3(1): 171-187.
- Dwiqi, G.C.S, Sudatha, I.G.W, & Sukmana, A.I.W.I. 2020. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V*. *Jurnal Edutech Undiksha*. 8(2): 33-48.
- Harsiwi, U.B. & Arini, L.D.D. 2020. *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*. 4(4):1104-1113.
- Arindiono, R.Y & Ramadhani, N. 2013. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD*. *Jurnal Sains dan Seni POMITS*. 2(1):2337-3420.