

Peningkatan Kualitas Guru SD Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educandy

Siti Mas'ula*¹, M. Anas Thohir², Erif Ahdhianto³, Yudhitia Dian Putra⁴,
Nevy Iruntyasari⁵

Universitas Negeri Malang; Jl. Semarang No. 5 Malang

^{1,2,3,5}PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

⁴PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

Email: *¹siti.masula.fip@um.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali di dunia pendidikan. Seorang pendidik dituntut untuk mampu mengikuti dan menerapkan teknologi seiring perkembangan jaman dalam proses belajar mengajar. Tim Pengabdian kepada Masyarakat UM mengadakan pelatihan media pembelajaran yang dikhususkan untuk guru SD/MI di Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif berbasis educandy. Proses pelatihan dilakukan dengan tahapan analisis permasalahan, pelatihan, monitoring dan pengawasan serta evaluasi. Metode yang digunakan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pelatihan media interaktif merupakan pembelajaran dengan inovasi baru. Pada media pembelajaran dengan educandy yang telah disusun, terdapat aktifitas bermain, pembelajaran dan pemberian tes.

Kata Kunci: Guru, Interaktif, Media Pembelajaran, Pengabdian Masyarakat

Abstract

The development of information technology has influenced various aspects of life, including education. An educator is required to be able to follow and apply technology along with the times in the teaching and learning process. The UM Community Service Team held a learning media training specifically for SD/MI teachers in Karangploso District, Malang Regency. This community service program aims to improve teacher performance in the manufacture of educandy-based interactive learning media. The training process is carried out with the stages of problem analysis, training, monitoring and supervision and evaluation. The method used is a qualitative method with a descriptive approach. Interactive media training is learning with new innovations. In the learning media with educandy that has been prepared, there are activities of playing, learning and giving tests.

Keywords: community service, interactive, learning media, teacher

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran digital menuntut guru harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang bersifat *e-learning*. Bahan ajar merupakan salah satu komponen pendukung kegiatan pembelajaran yang sangat berpengaruh dalam pencapaian tujuan.

Perkembangan teknologi yang sudah canggih membuat guru dengan mudah menerapkan media pembelajaran yang menarik. Namun sampai saat ini, media pembelajaran interaktif belum berkembang secara optimal. Kurangnya penguasaan teknologi oleh para pengajar menjadi salah satu alasan mengapa media pembelajaran interaktif masih terkendala



(Analicia & Yogica, 2021). Materi yang diajarkan di sekolah sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga berdampak pada pemahaman siswa karena sulitnya guru dalam menjelaskan materi (Wahyuni et al., 2020).

Visualisasi merupakan salah satu cara yang bisa digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang abstrak. Visualisasi yang sering dilakukan dalam proses pembelajaran adalah gambar dua dimensi. Semakin pesatnya perkembangan teknologi, visualisasi berkembang dalam bentuk gambar yang bisa bergerak atau animasi yang bisa ditambahkan dengan suara atau audio. Media yang dibuat dengan baik dalam batas-batas tertentu dapat merangsang munculnya semacam “dialog internal” di dalam diri siswa. Secara tidak langsung terjadi komunikasi antara media dengan siswa dengan sumber pesan atau guru (Novitasari et al., 2020).

Guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung bisa dikatakan berhasil ditentukan oleh dua komponen utama yakni metode mengajar dan media pembelajaran (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan rangsangan siswa dalam kegiatan belajar. Untuk itu perlu dilakukan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru. Keuntungan yang didapat dari adanya media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan pembelajaran secara tradisional adalah dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Hal ini juga memiliki potensi untuk memberikan kemajuan yang lebih kepada siswa dan membantu mereka yang membutuhkan perhatian lebih. (Jannah, 2009)

Permasalahan yang terjadi saat ini, masih terdapat guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Hal serupa terjadi di Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang, bahwa dalam proses belajar mengajar masih menggunakan buku ajar. Dampaknya, menimbulkan rasa jenuh bagi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan utama dilakukannya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

(Abdimas) ini adalah untuk melatih guru-guru SD di Kecamatan Karangploso menggunakan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi diharapkan dapat menjadikan solusi bagi guru dalam menyampaikan materi yang membuat siswa merasa nyaman dan memahami isi materi tersebut tanpa rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung (Minardi & Akbar, 2020). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan inovatif adalah canva dan educandy. Hal tersebut sejalan dengan temuan yang didapatkan dari beberapa penelitian (Analicia & Yogica, 2021; Purba & Harahap, 2022; Kartiwi & Rostikawati, 2022). Penggunaan educandy diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan pembelajaran pada siswa SD di Kecamatan Karangploso.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan Abdimas ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Kegiatan ini melibatkan 30 guru SD di Kecamatan Karangploso. Kegiatan ini didampingi oleh pemateri dari dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang (UM). Pendampingan dilakukan dalam penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan media canva dan educandy. Metode pendekatan kualitatif biasanya didasarkan oleh proses, peristiwa, dan keaslian sebuah kegiatan atau aktivitas. Gaya pendekatan kualitatif berusaha mengkonstruksikan realitas dan memahami maknanya. Pendekatan kualitatif lebih memprioritaskan penggunaan logika induktif dimana kategorisasi dimunculkan dari adanya interaksi antara peneliti dengan narasumber di lapangan. (Somantri, 2005)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu yang mampu memberikan informasi dari pengirim informasi kepada penerima informasi (Purba & Harahap, 2022). Media pembelajaran



dinyatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik, yang bisa digunakan untuk menerima, memproses, dan menyusun ulang informasi visual maupun verbal (Analia & Yogica, 2021). Jadi media pembelajaran merupakan suatu hal yang dapat menyampaikan pesan, dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa, sehingga dapat mendorong terlaksananya proses belajar pada pribadi siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan baik jika sudah memenuhi beberapa syarat. Motivasi siswa dalam belajar harus bisa ditingkatkan ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media. Selain itu, media harus bisa membuat siswa mengingat hal-hal apa saja yang sudah dipelajari, meningkatkan keaktifan siswa dalam memberikan tanggapan, dan mendorong siswa melakukan praktik belajar dengan baik dan benar (Shalikhah et al., 2017; Sulistiani et al., 2021).

Analisis Permasalahan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mengharuskan adanya perkembangan dalam dunia pendidikan. Hal ini juga bisa diterapkan dalam pembelajaran yang dilakukan pada SD di Kecamatan Karangploso. Proses pembelajaran yang berlangsung pada SD di Kecamatan Karangploso masih menggunakan bahan ajar cetak, sehingga tidak jarang siswa merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Guru bisa menambahkan suatu inovasi baru dalam bahan ajar yang bisa meningkatkan motivasi siswa ketika proses pembelajaran. Namun, di lapangan masih ditemui kendala dari pihak guru terkait pengetahuan yang dimiliki mengenai keberagaman pembuatan media masih kurang. Hal tersebut membuat guru kurang variatif dalam penyusunan bahan ajar (Lubis & Siregar, 2020).

Dewasa ini *Handphone* (HP) bagaikan oksigen bagi semua orang, tak terkecuali anak zaman sekarang yang selalu membawa HP kemanapun mereka pergi, begitu pula pada siswa SD di Kecamatan Karangploso yang juga sudah banyak yang mempunyai HP, terutama siswa yang menduduki kelas 4 dan 5. Siswa yang memiliki HP sudah bisa mengoperasikannya dengan baik, namun masih belum bisa memanfaatkan fungsi dari HP

dengan bijak dan untuk pembelajaran. Biasanya siswa hanya mengakses sosial media seperti *whatsapp*, *tiktok*, *facebook*, *snake video* dan beberapa sosial media lainnya. HP yang dimiliki oleh siswa masih belum digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Siswa juga sudah ketergantungan dengan penggunaan sosial media, sering kali mereka memainkan HP dalam jangka waktu yang lama. Siswa yang mengakses sosial media tanpa pengarahan orang tua, berbagai konten yang negatif dilihat dan ditiru oleh para siswa. Hal ini tentu sangat merugikan siswa jika dilakukan secara terus menerus dan siswa menjadi ketergantungan sosial media (Sari et al., 2020).

Upaya dari Tim Abdimas UM dalam memecahkan permasalahan yang terjadi adalah dengan mengadakan pelatihan media pembelajaran interaktif untuk guru sekolah dasar di Kecamatan Karangploso menggunakan platform *educandy*. Manfaat yang bisa dirasakan oleh guru dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah guru bisa mendapatkan pengetahuan dari pemateri mengenai pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan. Guru bisa membuat berbagai macam media sesuai dengan kebutuhan mengajarnya. Selain manfaat yang bisa dirasakan oleh para guru, pembuatan media pembelajaran interaktif juga bisa bermanfaat bagi siswa sehingga siswa tidak bosan karena proses belajar mengajar yang tergolong monoton. Kegunaan dari *handphone* tidak hanya untuk bermain tetapi juga untuk belajar di rumah. Media pembelajaran dengan *canva* dan *educandy* bisa diakses dimanapun dan kapanpun sesuai kemauan siswa. Hal ini juga bisa membantu mengurangi kecanduan siswa dalam mengakses sosial media sehingga siswa mengenal lebih jauh manfaat serta fitur apa saja yang disajikan oleh internet (Nurrahmah et al., 2021).

Persiapan acara

Persiapan yang dilakukan oleh tim Abdimas UM untuk mempersiapkan pelatihan media interaktif untuk guru-guru SD yaitu yang pertama tentunya tim Abdimas UM menentukan narasumber untuk mengisi pelatihan media interaktif, di sini tim Abdimas UM mengundang narasumber yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dari UM.

Selanjutnya tim Abdimas UM menentukan tempat pelaksanaan dan jumlah peserta yang diundang untuk mengikuti pelatihan media interaktif. Tempat yang dipilih untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan media interaktif bertempat di SDN Ngijo 1 Kecamatan Karangploso Malang dengan alasan bahwa di SD tersebut terdapat jaringan wifi dan lokasinya yang strategis berada di tengah kecamatan. Peserta terdiri dari 30 guru. Tahapan selanjutnya, tim Abdimas UM membuat surat untuk peminjaman aula atas SDN Ngijo 1 serta surat undangan yang diserahkan kepada seluruh SD di Kecamatan Karangploso dan surat tugas yang diberikan kepada kedua narasumber pelatihan media interaktif. Tim Abdimas UM tidak hanya memikirkan tempat, peserta, dan narasumber saja, akan tetapi tim Abdimas UM juga mempersiapkan *doorprize* yang diberikan kepada peserta serta mempersiapkan konsumsi yang akan diberikan kepada seluruh peserta dan narasumber yang berpartisipasi dalam kegiatan media pembelajaran interaktif. Selain itu tim Abdimas UM juga mempersiapkan sertifikat penghargaan yang diberikan kepada seluruh peserta atas antusias serta partisipasinya dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan media interaktif dan kepada narasumber yang sudah bersedia untuk mengisi materi pada kegiatan pelatihan media interaktif. Pada tahap persiapan ini tim Abdimas UM sudah mempersiapkan media seperti layar proyektor, *sound system*, meja dan kursi serta jaringan internet yang memadai untuk pelatihan media interaktif ini dan untuk memastikan kegiatan ini berjalan lancar, tim Abdimas UM memastikan kembali atau mengkonfirmasi ulang kepada peserta pelatihan yang bisa menghadiri pelatihan tersebut, dan hasil dari konfirmasi ulang tersebut didapatkan hasil bahwasannya dari jumlah total 30 orang peserta.

Pelaksanaan acara

Pada tahap pelaksanaan ini terdiri dari beberapa tahapan yakni tahapan sebelum acara kegiatan dimulai atau pra acara, selanjutnya tahapan acara itu sendiri dilaksanakan dan yang terakhir tahapan setelah acara selesai atau pasca acara. Pada tahapan pra acara ini tim Abdimas UM berkoordinasi mengenai susunan acara dan pembagian tugas panitia.

Pada tahap acara ini, pelatihan media pembelajaran interaktif ini adalah bagian dari materi pelatihan pengembangan perangkat pembelajaran inovatif berbasis model PBM-ENIKSI. Setelah pemateri pertama selesai dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh pemateri kedua, sebelum memasuki penyampaian materi, moderator membacakan CV pemateri kedua dan dilanjutkan dengan pemateri menyampaikan materinya mengenai media interaktif menggunakan platform educandy, waktu yang dimiliki oleh pemateri untuk menyampaikan materinya yaitu 2 jam seperti pemateri sebelumnya.



Gambar 2. Penyampaian Materi (Media Pembelajaran menggunakan Platform)

Peserta kegiatan pelatihan media interaktif sangat antusias dalam mengikuti rangkaian acara, dimana ketika pemateri pertama menyampaikan materi tentang bagaimana membuat bahan ajar menggunakan canva, mengikuti *step by step* yang telah disampaikan pemateri pertama, bahkan ketika pemateri pertama memberikan sebuah tugas mengenai materi yang telah disampaikan, peserta dengan semangat mengerjakan tugas yang telah diberikan, beberapa peserta mempresentasikan hasil dari tugas yang telah diberikan. Peserta tampak antusias.

Tahapan yang terakhir adalah tahapan pasca acara, pada tahapan ini tim Abdimas UM melakukan sesi foto bersama dengan pemateri serta seluruh peserta acara kegiatan pelatihan media interaktif yang di gunakan sebagai bukti pelaporan, selanjutnya MC menutup kegiatan pelatihan media dengan bacaan Hamdallah, selanjutnya peserta berkemas untuk kembali ke rumah masing-masing dan tim Abdimas UM



bersiap untuk memberikan cindramata serta konsumsi kepada peserta kegiatan dan pemateri yang telah berpartisipasi mengikuti dan memeriahkan acara kegiatan pelatihan media interaktif ini, dilanjutkan dengan tim Abdimas UM membersihkan ruangan yang telah digunakan dan mengembalikan peralatan pada tempatnya.

Monitoring atau Pengawasan

Tahapan monitoring atau pengawasan merupakan tahapan yang sangat berperan dalam lancar tidaknya sebuah kegiatan berjalan, pada tahapan ini tim Abdimas UM mengawasi seluruh peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif, dimana tim Abdimas UM mendampingi peserta. Jika ditemukan peserta kurang memahami apa yang disampaikan oleh pemateri, tim Abdimas menyampaikan ulang dan mengajari peserta tersebut. Tidak hanya mendampingi akan tetapi tim Abdimas UM juga mengawasi jalannya kegiatan apakah pada pelaksanaan kegiatan terdapat suatu hambatan, seperti ketika jaringan wifi yang digunakan untuk pelatihan mengalami gangguan jaringan, sehingga tim Abdimas UM memikirkan solusi apa yang harus digunakan dan pada akhirnya tim Abdimas UM mengaktifkan hotspot pribadinya sebagai pengganti jaringan yang sedang terkendala tersebut, alhasil kegiatan pelatihan media interaktif berjalan dengan lancar.

Evaluasi

Tahapan evaluasi merupakan tahapan refleksi jalannya kegiatan yang telah dilaksanakan, tahapan ini bertujuan untuk mengukur dan meninjau ulang apakah kegiatan yang telah dilaksanakan berjalan dengan sukses dan lancar. Hasil evaluasi, masih perlu melakukan pengaturan posisi media yang dipakai secara maksimal. Evaluasi yang kedua yaitu tim Abdimas UM kurang bergerak cepat dalam memonitoring para peserta pelatihan media interaktif, sehingga banyak peserta yang hanya diam saja ketika tidak memahami apa yang telah disampaikan oleh pihak pemateri. Evaluasi selanjutnya yaitu pada acara penyampaian pemateri yang kedua, hal ini dikarenakan tim Abdimas UM juga kurang menguasai platform yang bernama edu candy,

sehingga ketika tim Abdimas UM kurang pemahaman untuk menjelaskannya.

4. SIMPULAN

Pelatihan Media Interaktif yang diselenggarakan oleh tim Abdimas UM merupakan sebuah kegiatan yang bergerak dalam bidang Pendidikan. Pelatihan ini untuk memberikan sebuah inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar, dengan menggunakan platform educandy. Pemanfaatan platform ini berdampak pada proses pembelajaran. Siswa akan merasakan sensasi baru dalam belajar. Pada platform canva dan educandy terdapat kegiatan pembelajaran dengan menambahkan modul ajar, bermain dan pemberian tes.

Kegiatan pembelajaran perlu juga perhatian dari segala pihak terutama kepala sekolah selaku supervisor untuk mengontrol dan mengawasi guru. Diharapkan guru dapat menggunakan media interaktif dengan menggunakan aplikasi educandy dengan maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Negeri Malang yang telah memberi dukungan moral dan dana terhadap program pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Place. <http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran



- Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Lubis, B. S., & Siregar, E. F. S. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *SelaparanG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396–401. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(1), 96–100. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). *Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. 8.
- Nurrahmah, A., Mulyatna, F., & Karim, A. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru dan Dosen* | Nurrahmah | *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas/article/view/6153>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Sari, I. P., Novitasari, A. T., & Miftah, Z. (2020). *Efektivitas Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Macro Powerpoint Bagi Guru* | Sari | *Research and Development Journal of Education*. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/6107>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran* | Shalikhah | *Warta LPM*. <https://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/view/2842>
- Somantri, G. R. (2005). *Memahami Metode Kualitatif* | Somantri | *Hubs-Asia*. <http://hubsasia.ui.ac.id/old/index.php/hubsasia/article/view/122>
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 bandar lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160–166. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1375>
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>