

PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA AJAR DIGITAL BAGI GURU DI SMPN 1 TANJUNG BINTANG KECAMATAN TANJUNG BINTANG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN

**Cheri Saputra¹, Valensy Rachmedita², Myristica Imanita³ Widya Hestingtyas⁴,
Rahmawati⁵, Cantika Farisa⁶, Nando Amanda Putra⁷, M. Daffa Imtiyaz⁸, Alda Nadia
Putri Maharani⁹, Dien Puspita Sari¹⁰**

¹Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Lampung

²Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Lampung

³Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Lampung

⁴Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Lampung

⁵Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Lampung

⁶Prodi Administrasi Negara, FISIP, Universitas Lampung Prodi

⁷Teknik Sipil, Teknik, Universitas Lampung

⁸Prodi Farmasi, FK, Universitas Lampung

⁹Prodi Agribisnis, FP, Universitas Lampung

¹⁰Prodi Kimia, MIPA, Universitas Lampung

Penulis Korespondensi : cherysaputra@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran interaksi baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa atau antara siswa dengan lingkungannya, strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Oleh karenanya diperlukan media ajar yang mendukung kepada arah interaksi pembelajaran yaitu media pembelajaran digital yang hari ini semakin dibutuhkan di tengah besarnya penggunaan internet. Tujuan dari dilaksanakan pengabdian ini adalah untuk memfasilitasi para guru yang ada agar memaksimalkan perannya sebagai pemimpin pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode ceramah dengan melakukan pendampingan langsung dan praktik kepada para guru yang ada di SMPN 1 Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Adapun hasil pelatihan pemanfaatan media ajar digital ini meningkat persentase keberhasilannya dari 70% menjadi 90% pada aspek pemahaman konsep media ajar, kemudian dari 60% menjadi 82% pada aspek keterampilan membuat media ajar interaktif, lalu dari 58% menjadi 90% pada aspek sikap positif terhadap teknologi dalam pembelajaran, kemudian pada aspek keterlibatan siswa dari 60% menjadi 88%.

Kata kunci: Media, Pengajaran, Digital.

Abstract

Interactive learning is a learning process that involves interaction between teachers and students, among students, and between students and their learning environment. Interactive learning strategies are approaches or techniques used by teachers when presenting learning materials. In this context, teachers play a central role in creating an educationally interactive environment through interactions between teachers and students, among students, and with various learning resources to support the achievement of learning objectives. Therefore, learning media that facilitate interactive learning are essential, particularly digital learning media, which have become increasingly important amid the widespread use of the internet. The purpose of this community service activity was to facilitate teachers in maximizing their role as instructional leaders in implementing the Merdeka Curriculum in schools. The method employed in this program was a lecture-based approach combined with direct mentoring and hands-on practice for teachers at SMP Negeri 1 Tanjung Bintang, South Lampung Regency. The results of the digital learning media training demonstrated significant improvements in several aspects. Participants' understanding of learning media concepts increased from 70% to 90%. Their skills in developing interactive learning media

improved from 60% to 82%. Positive attitudes toward the use of technology in learning increased from 58% to 90%. Furthermore, student engagement in the learning process improved from 60% to 88%.

Keywords: *Digital Media, Teaching, Learning Technology*

1. Pendahuluan

Sebagai pengelola pembelajaran guru memiliki 4 fungsi umum yaitu : merencanakan tujuan belajar; mengorganisir berbagai sumber belajar; dan memimpin dan mengawasi. Guru sebagai demonstrator yaitu peran untuk mempertunjukkan kepada siswa tentang segala sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan paham terhadap pesan/informasi belajar yang disampaikan. Guru juga berperan sebagai model atau teladan bagi siswa. Guru sebagai pembimbing yaitu membimbing siswa agar dapat menentukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal mereka, membimbing siswa agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka, sehingga dengan ketercapaian tersebut ia dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia ideal yang menjadi harapan setiap orang tua dan masyarakat. Tugas guru adalah menjaga, mengarahkan dan membimbing agar siswa tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, minat dan bakatnya.

Guru sebagai motivator, proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan semangat belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru sebagai penilai berperan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan melakukan penilaian maka guru akan mengetahui atau menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dan juga guru dapat menentukan keberhasilan setiap program-program yang telah direncanakan oleh guru itu sendiri.

Guru yang berperan dalam mengorganisir pembelajaran diharapkan dapat membuat media bahan ajar yang menarik dan terkini dimana bahan pembelajaran tersebut membuat siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Namun seperti yang diketahuim masih ada saja guru yang belum bisa membuat media bahan ajar yang menarik dan menggunakan berbagai aplikasi terkini. Dari latar belakang ini lah kami bermaksud untuk melakukan pendampingan dan pelatihan kepada para guru untuk optimalisasi perannya sebagai pemimpin pembelajaran di kelas melalui pengabdian masyarakat yang harapannya para guru yang belum mengetahui cara membuat dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang menarik dapat memiliki pengetahuan yang juga sama tentang perannya sebagai pendidik.

Bahwa melihat adanya guru yang belum mengetahui tentang cara pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini merupakan tantangan bagi kita Dosen dan pemerhati Pendidikan untuk mengambil peran dalam rangka berbagi informasi dengan memberikan pelatihan.

2. Metode

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi, tanya jawab dengan tahapannya meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Berikut gambar alur pelaksanaan pengabdian ini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi, tanya jawab, pendampingan, dan praktik langsung. Metode tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai media ajar digital, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Melalui ceramah interaktif, peserta memperoleh wawasan mengenai pentingnya pemanfaatan media ajar digital dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Selanjutnya, kegiatan diskusi dan tanya jawab memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran serta menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan identifikasi kebutuhan, koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi pelatihan, serta penyiapan sarana dan prasarana pendukung. Tahap pelaksanaan meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan media ajar digital, praktik pembuatan media ajar interaktif, serta pendampingan kepada peserta. Adapun tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman, keterampilan, sikap peserta terhadap teknologi pembelajaran, serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Alur pelaksanaan kegiatan :

PERSIAPAN

- └ Analisis kebutuhan guru
- └ Koordinasi dengan sekolah mitra
- └ Penyusunan materi pelatihan
- └ Persiapan sarana dan prasarana



PELAKSANAAN

- └ Ceramah interaktif
- └ Diskusi dan tanya jawab
- └ Demonstrasi media ajar digital
- └ Praktik pembuatan media ajar interaktif
- └ Pendampingan peserta

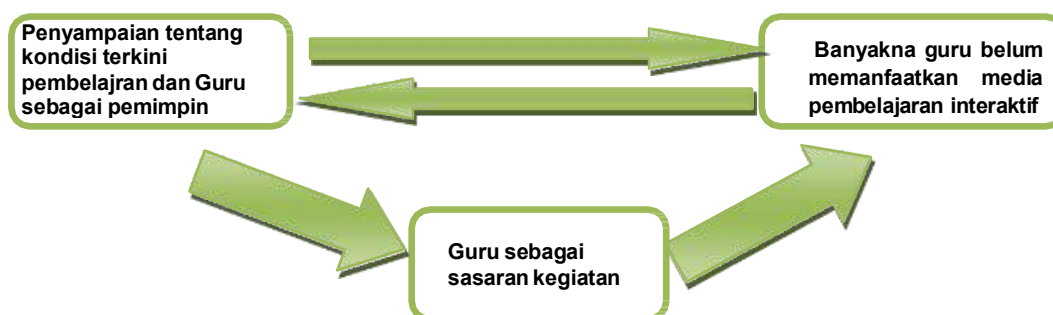
↓ EVALUASI

- └ Evaluasi pemahaman konsep
- └ Evaluasi keterampilan membuat media
- └ Evaluasi sikap terhadap teknologi
- └ Evaluasi keterlibatan siswa



HASIL DAN TINDAK LANJUT

Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian

Berdasarkan Gambar, pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan tahap persiapan yang mencakup analisis kebutuhan dan koordinasi dengan sekolah mitra. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan melalui ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan. Selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan berdasarkan aspek pemahaman konsep media ajar, keterampilan membuat media ajar interaktif, sikap positif terhadap teknologi pembelajaran, dan keterlibatan siswa. Hasil evaluasi kemudian digunakan sebagai dasar penyusunan tindak lanjut guna meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media ajar digital secara berkelanjutan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini telah mencapai tujuannya secara optimal. Para guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengalami perubahan cara pandang dan perilaku terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Temuan ini sejalan dengan teori technological pedagogical content knowledge (TPACK), yang menyatakan bahwa guru yang efektif di era digital harus mampu mengintegrasikan pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan konten secara sinergis.

Keberhasilan pelatihan media ajar digital ini meningkat persentasenya dari 70% menjadi 90% pada aspek pemahaman konsep media ajar, kemudian dari 60% menjadi 82% pada aspek keterampilan membuat media ajar interaktif, lalu dari 58% menjadi 90% pada aspek sikap positif terhadap teknologi dalam pembelajaran, kemudian pada aspek keterlibatan siswa dari 60% menjadi 88%. Kegiatan ini juga memperkuat konsep deep learning sebagaimana dikemukakan oleh Marton dan Säljö (1976), yaitu pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam, penerapan konsep, dan keterkaitan antar ide.

Melalui media interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menantang, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Dari perspektif pengabdian masyarakat, keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dapat menghasilkan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru. Pengabdian semacam ini bukan hanya transfer ilmu, tetapi juga proses pemberdayaan yang menumbuhkan kesadaran dan kemandirian guru dalam berinovasi.



Gambar 1. Edukasi Pencegahan Stunting



Gambar 2. Proses Kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Media Ajar Digital

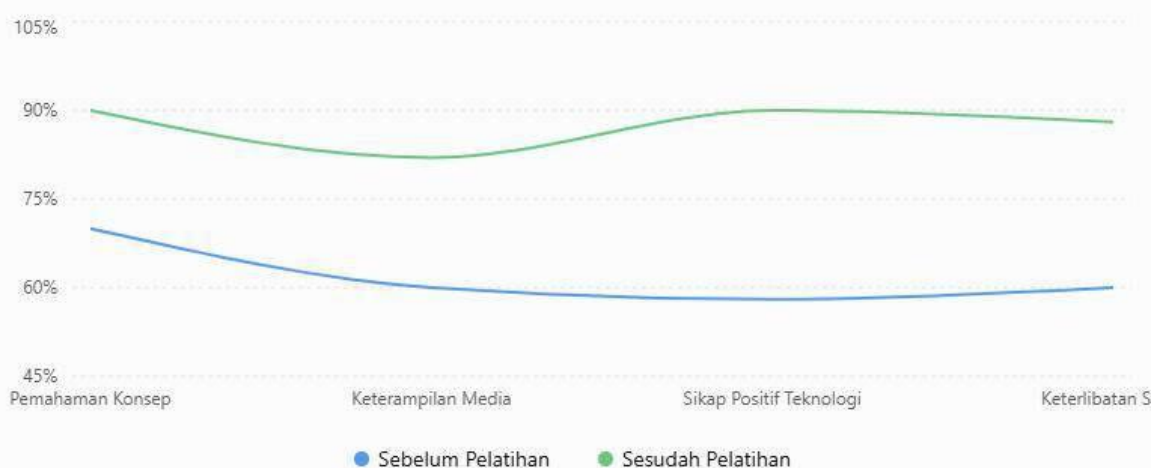
Tabel 1. Keadaan awal dan keadaan akhir yang diharapkan dari peserta dan pelatihan

Keadaan Awal	Perlakuan	Keadaan Akhir
Para Guru yang hadir belum banyak mengetahui tentang media ajar digital dalam proses pembelajaran	Pemberian materi tentang pemanfaatan media ajar digital dalam kegiatan belajar mengajar	Peserta pelatihan mengetahui, memahami dan menguasai tentang pemanfaatan media ajar digital dalam kegiatan belajar
Para Guru yang hadir belum menggunakan media ajar digital dalam proses pembelajaran	Pemberian materi tentang pemanfaatan media ajar digital dalam kegiatan belajar dan langsung mempraktikkan pembuatan media ajar digital	Peserta pelatihan mengetahui, memahami dan menguasai tentang pemanfaatan media ajar dan langsung mempraktikkan pembuatan media ajar digital

Berikut kurva keberhasilan pelatihan Media Ajar Digital, Grafik ini menunjukkan peningkatan signifikan pada semua aspek utama setelah kegiatan pengabdian berlangsung, terutama pada pemahaman guru terhadap media interaktif dan sikap positif terhadap teknologi pembelajaran.

Kurva Keberhasilan Pelatihan Media Ajar Digital

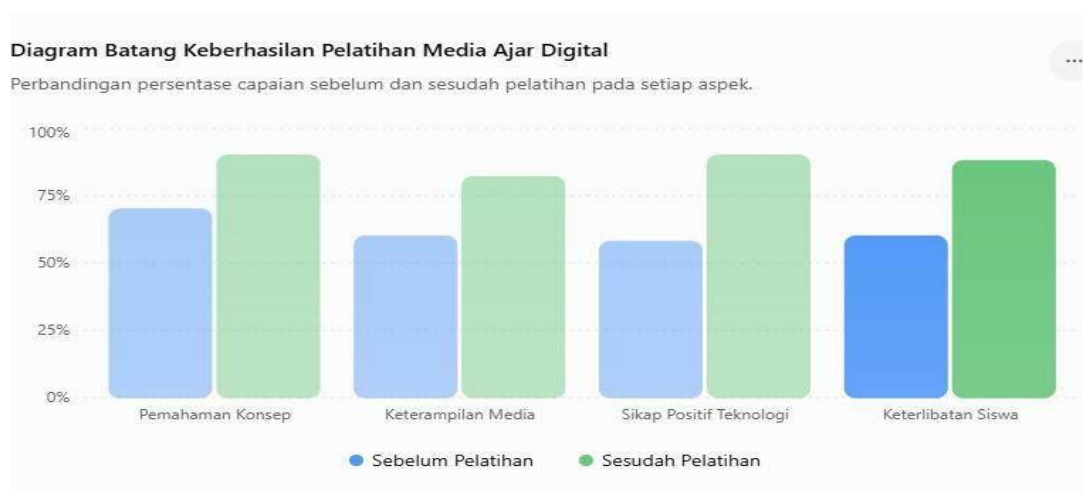
Tren peningkatan capaian peserta sebelum dan sesudah pelatihan.



Gambar 3. Kurva keberhasilan Pelatihan Pemanfaatan Media Ajar Digital

Pelatihan media ajar digital menunjukkan hasil yang sangat baik. Persentase keberhasilan peserta pada aspek pemahaman konsep media ajar meningkat dari 70% menjadi 90%. Pada aspek keterampilan membuat media ajar interaktif terjadi peningkatan dari 60% menjadi 82%. Sikap positif terhadap teknologi dalam pembelajaran mengalami peningkatan paling signifikan, yaitu dari 58% menjadi 90%. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat dari 60% menjadi 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan media ajar digital efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan teknologi guru sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik."

Berikut diagram batang keberhasilan pelatihan yang memperlihatkan peningkatan pada setiap aspek setelah kegiatan dilaksanakan. Terlihat bahwa semua aspek mengalami lonjakan signifikan, terutama pada pemahaman media ajar digital.



Gambar 4. Diagram Keberhasilan Pelatihan Pemanfaatan Media Ajar Digital

Interpretasi hasil :

1. **Peningkatan tertinggi** terjadi pada aspek **sikap positif terhadap teknologi dalam pembelajaran**, yaitu sebesar **32%**.
2. **Keterlibatan siswa** meningkat sebesar **28%**, menunjukkan dampak positif penggunaan media ajar digital terhadap aktivitas belajar.
3. **Keterampilan membuat media ajar interaktif** meningkat sebesar **22%**, menandakan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi praktis guru.
4. **Pemahaman konsep media ajar** meningkat sebesar **20%**, menunjukkan penguatan aspek teoritis peserta pelatihan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari pelatihan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan media ajar digital bagi guru di SMP Negeri 1 Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mendukung pembelajaran interaktif. Melalui metode ceramah interaktif, diskusi, tanya jawab, pendampingan, dan praktik langsung, peserta memperoleh pemahaman serta pengalaman dalam mengembangkan dan memanfaatkan media ajar digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital dan implementasi Kurikulum Merdeka.
- 2) Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek yang diukur. Pemahaman guru mengenai konsep media ajar meningkat dari 70% menjadi 90%, keterampilan dalam membuat media ajar interaktif meningkat dari 60% menjadi 82%, sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran meningkat dari 58% menjadi 90%, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat dari 60% menjadi 88%. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
- 3) Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan media ajar digital dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai pemimpin pembelajaran, sekaligus mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas guna mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi di sekolah.



Ucapan Terima Kasih

Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kegiatan pengabdian ini dapat diselesaikan dengan baik. Selama pelaksanaan kegiatan, kami memperoleh banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa pemikiran, waktu, tenaga, maupun bentuk kontribusi lainnya. Sehubungan dengan hal tersebut, pada kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- a) Universitas Lampung
- b) BPKKN Universitas Lampung
- c) Dosen DPL Mahasiswa Universitas Lampung
- d) Kepala SMPN 1 Tanjung Bintang, Lampung Selatan
- e) Seluruh Guru dan Tenaga Kependidikan SMPN 1 Tanjung Bintang, Lampung Selatan

Semoga segala amal dan kebaikan yang telah diberikan kepada kami memperoleh balasan yang setimpal dari Allah SWT. Aamiin.

Daftar Pustaka

- Arsyad. (2019). Media pembelajaran (Edisi revisi). RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2016). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gava Media.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen pada Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Munir. (2017). Pembelajaran digital. Alfabeta.
- Rusman. (2018). Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.
- Rusman. (2019). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: Mengembangkan profesionalitas guru. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya. (2016). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.
- Smaldino., Lowther., & Mims. (2019). Instructional technology and media for learning (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Susilana., & Riyana. (2018). Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV Wacana Prima.
- Uno., & Lamatenggo. (2016). Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran. Bumi Aksara