

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi bagi Guru di Sekolah SMP Muhammadiyah 07 Sukaraja

Syaiful Anam^{a*}, Muhamad Nanang Rifa'i^b, Ajeng Nazah Fauziah^c

^a Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, syaiful@stkipnurulhuda.ac.id, Universitas Nurul Huda, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan

^a Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, nanang@unuha.ac.id, Universitas Nurul Huda, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan

^a Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ajeng@gmail.com, Universitas Nurul Huda, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Sumatera Selatan

* Korespondensi

ABSTRACT

This Community Service (PkM) activity aims to improve teacher competency in developing technology-based interactive learning media at Muhammadiyah 07 Sukaraja Junior High School. In today's digital era, the use of innovative and interactive learning media is key to creating an engaging, effective, and digitally-adapted teaching and learning process. Through participatory training, teachers were provided with an understanding of the importance of interactive media, introduced to various educational applications and platforms, and directly guided in creating technology-based learning media. The results of the activity demonstrated improved teacher skills and enthusiasm in designing interactive media. This activity is expected to have a sustainable impact on improving the quality of education at Muhammadiyah 07 Sukaraja Junior High School.

Keywords: *Learning Media, Interactive, Technology, Teachers, Junior High School.*

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di SMP Muhammadiyah 07 Sukaraja. Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi kunci dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Melalui pelatihan yang dirancang secara partisipatif, guru diberikan pemahaman tentang pentingnya media interaktif, diperkenalkan berbagai aplikasi dan platform edukatif, serta dibimbing secara langsung dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan dan antusiasme guru dalam merancang media interaktif. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Muhammadiyah 07 Sukaraja.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Teknologi, Guru, SMP.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital ini menuntut adanya penyesuaian dalam metode dan strategi pembelajaran agar mampu menjawab tantangan zaman serta memenuhi kebutuhan generasi pembelajar masa kini yang akrab dengan teknologi. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di banyak sekolah masih berjalan secara konvensional dan cenderung monoton. Kurangnya pemanfaatan media teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sering kali menyebabkan menurunnya antusiasme serta motivasi belajar siswa.

Sebagai contoh, salah satu siswa di SMP Muhammadiyah 07 Sukaraja, Muhammad Hafizh Mahardika, menyampaikan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian guru di sekolahnya sering kali hanya menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media apa pun. Hal ini membuat proses pembelajaran terasa membosankan dan tidak menarik bagi peserta didik. Menanggapi fenomena tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis teknologi memiliki potensi besar sebagai solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan efektif.

SMP Muhammadiyah 07 Sukaraja, sebagai institusi pendidikan yang berperan penting dalam mencetak generasi muda yang berkualitas di daerah Sukaraja, juga dihadapkan pada tantangan serupa. Masih banyak guru yang belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi ajar. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini dirancang dan dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Harapannya, melalui pelatihan dan pendampingan yang diberikan, para guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara menyeluruh.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan modern. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media transformasi yang memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan menyenangkan (Yusuf & Nur, 2019). Keberadaan teknologi seperti komputer, internet, dan aplikasi pembelajaran digital dapat meningkatkan efisiensi pengajaran dan memperluas akses sumber belajar bagi siswa dan guru (Arsyad, 2017).

2.2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang bersifat interaktif, seperti video pembelajaran, aplikasi berbasis web, atau media berbasis PowerPoint interaktif, terbukti lebih efektif dalam membangun ketertarikan dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar (Munir, 2012). Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, melakukan eksplorasi, dan memahami materi sesuai dengan gaya belajar masing-masing (Heinich et al., 2009).

2.3. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Suasana pembelajaran yang monoton dan tidak variatif cenderung menurunkan motivasi dan konsentrasi siswa. Sebaliknya, pendekatan yang melibatkan teknologi dan media visual cenderung lebih efektif dalam menumbuhkan minat belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2009). Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan komunikatif.

2.4. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Teknologi Pembelajaran

Peran guru sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Untuk dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, guru perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai. Pelatihan dan pendampingan guru melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) merupakan salah satu strategi yang dapat ditempuh untuk meningkatkan literasi digital guru dan mendorong terciptanya inovasi pembelajaran di sekolah (Yamin, 2013). Dengan demikian, guru dapat menjadi agen perubahan yang mampu mentransformasikan pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Kegiatan PkM ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, yaitu:

a. Persiapan

Tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara awal dengan pihak sekolah untuk menggali kebutuhan dan menentukan materi pelatihan yang relevan.

b. Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan selama dua hari dengan materi sebagai berikut:

- 1) Pengenalan media pembelajaran interaktif dan urgensinya.
- 2) Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat presentasi menarik.
- 3) Pengenalan dan praktek pembuatan video animasi dengan Powtoon.
- 4) Pengenalan dan praktek membuat kuis interaktif dengan Quizizz.

Setiap sesi pelatihan dikombinasikan dengan praktik langsung agar peserta dapat memahami dan mempraktikkan keterampilan yang diajarkan.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara membandingkan hasil karya media pembelajaran sebelum dan sesudah pelatihan serta melalui kuesioner untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Partisipasi Guru Kegiatan pelatihan diikuti oleh 20 guru dari berbagai mata pelajaran. Antusiasme peserta sangat tinggi, terlihat dari keaktifan mereka dalam sesi tanya jawab maupun praktek.

4.1. Peningkatan Keterampilan

Sebelum pelatihan, sebagian besar guru hanya menggunakan media konvensional seperti power point standar dan papan tulis. Setelah pelatihan, peserta mampu membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif seperti video pendek, presentasi grafis, dan kuis online.



Gambar 1. Praktik Pembuatan Media Interaktif Berbasis Teknologi

4.2. Dampak Positif

Para guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih antusias saat menerima pembelajaran menggunakan media baru. Selain itu, guru merasa lebih percaya diri dalam mencoba berbagai teknologi pendidikan.



Gambar 2. Guru Lebih Terlihat Percaya Diri Setelah Menggunakan Media Interaktif

4.3. Hambatan dan Solusi

Beberapa hambatan yang ditemui adalah keterbatasan perangkat dan koneksi internet. Sebagai solusi, guru diajarkan untuk membuat media yang bisa diunduh dan digunakan secara offline.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang diselenggarakan di SMP Muhammadiyah 07 Sukaraja terbukti memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kapasitas profesional guru. Melalui rangkaian pelatihan yang terstruktur dan aplikatif, para guru memperoleh pengetahuan baru mengenai penggunaan perangkat digital serta strategi desain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Tidak hanya dari sisi pengetahuan, pelatihan ini juga berhasil meningkatkan keterampilan praktis guru dalam merancang dan mengimplementasikan media interaktif ke dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi berbasis Android, PowerPoint interaktif, maupun pemanfaatan platform pembelajaran daring.

Selain peningkatan pengetahuan dan keterampilan, kegiatan ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap motivasi guru dalam mengajar. Guru menjadi lebih antusias untuk mengeksplorasi berbagai inovasi pembelajaran, serta termotivasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan kontekstual. Hasilnya, kualitas interaksi pembelajaran di kelas meningkat, dan siswa pun menjadi lebih aktif serta terlibat dalam proses belajar.

Keberhasilan pelatihan ini diharapkan tidak berhenti sebagai program jangka pendek semata, melainkan dapat berkelanjutan dengan dukungan aktif dari pihak sekolah, pengurus Muhammadiyah, serta komunitas pendidikan di daerah tersebut. Diperlukan komitmen bersama untuk menciptakan ekosistem pembelajaran berbasis teknologi yang berkelanjutan, agar transformasi digital dalam dunia pendidikan dapat terwujud secara menyeluruh dan merata.

Ucapan Terima Kasih

Jika perlu berterima kasih kepada pihak tertentu, misalnya sponsor penelitian, nyatakan dengan jelas dan singkat, hindari pernyataan terima kasih yang berbunga-bunga.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- [2] Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2009). *Instructional Media and Technologies for Learning* (9th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- [3] Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [4] Yusuf, A. M., & Nur, C. M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- [5] Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [6] Yamin, M. (2013). *Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [7] Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [8] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [10] Suyanto, M., & Djihad, R. (2010). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- [11] Saputra, Y. R., & Sari, I. P. (2020). Penggunaan Media Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–52.
- [12] Anitah, S. (2011). *Strategi Pembelajaran di SD*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- [13] Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [14] Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- [15] Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.