



Pelatihan Media Pembelajaran Multimedia Bagi Guru SD Negeri Mranggen 2 Kabupaten Demak

Mira Azizah¹, Prasena Arisyanto^{2*}, Qoriati Mushafanah³, M. Yusuf Setya Wardhana⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Email: ¹miraazizah@upgris.ac.id, ²prasenaarisyanto@upgris.ac.id

Abstract

Continuously developing science and technology requires teachers to innovate and increase creativity to develop learning media for students. The problem faced by teachers is that there are still teachers who have not been able to develop digital learning media, including teachers at SD Negeri Mranggen 2. The results of interviews with school principals and teachers there show that in carrying out learning not all teachers are willing and able to develop and use learning media in the classroom. Usually only use books and worksheets. This has an impact on student learning outcomes which are not optimal. Not all of the teachers there are proficient in using applications like Canva. Based on these findings, it is necessary to carry out training to develop interactive learning media by utilizing several applications, for example Canva, Wordwall, In Video, and Capcut. Training consists of a preparation stage, implementation stage and evaluation stage. The method used at the implementation stage is delivery of material through lectures, demonstrations of the manufacturing process, and independent practice. The results obtained from PKM activities are increasing understanding of the concept of learning media, especially interactive multimedia and being able to produce media products using the Canva application.

Keywords: Learning Media, Multimedia, Elementary School Teachers.

Abstrak

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang menuntut guru untuk berinovasi dan meningkatkan kreativitas untuk mengembangkan media pembelajaran bagi siswa. Permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah masih adanya guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran digital, termasuk guru di SD Negeri Mranggen 2. Hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru disana menunjukkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran tidak semua guru mampu. bersedia dan mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. di dalam kelas. Biasanya hanya menggunakan buku dan lembar kerja. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Tidak semua guru di sana mahir menggunakan aplikasi seperti Canva. Berdasarkan temuan tersebut, maka perlu dilakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan beberapa aplikasi, misalnya Canva, Wordwall, In Video, dan Capcut. Pelatihan terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Metode yang digunakan pada tahap pelaksanaan adalah penyampaian materi melalui ceramah, tanya jawab, dan proyek. Hasil yang diperoleh dari kegiatan PKM adalah peningkatan pemahaman konsep media pembelajaran khususnya multimedia interaktif dan mampu menghasilkan produk media dengan menggunakan aplikasi Canva.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, Guru SD.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital saat ini semakin pesat. Perlu adanya penyesuaian diri menghadapi tantangan-tantangan yang muncul sebagai dampak dari pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai bidang. Teknologi digunakan sebagai penunjang kehidupan manusia dalam melakukan berbagai aktivitas termasuk dalam pendidikan (Utomo dkk, 2022). Tenaga pendidik dalam hal ini

guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Guru berperan penting sebagai penggerak dalam memajukan pendidikan, sehingga dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menguasai media digital yang sesuai perkembangan zaman (Nucifera, Yakob, & Setyoko, 2022). Saat ini peserta didik semakin akrab dengan berbagai perangkat teknologi dan media sosial. Mereka bisa belajar dimana saja dan kapan saja. Hal ini menjadi tantangan bagi guru. Guru dituntut mampu

meningkatkan kompetensi pedagogiknya salah satunya keterampilan menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Kompetensi ini sangat penting bagi guru untuk menjalankan tugas sebagai seorang pendidik dan pengajar. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru disebutkan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Diperkuat juga dengan Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru, Pasal 3 ayat 4 disampaikan bahwa kompetensi pedagogic yang harus dikuasai oleh guru dalam mengelola pembelajaran salah satunya pemanfaatan teknologi. Sejalan dengan peraturan tersebut, menurut *International Society for Tecnology in Education* (dalam Destiana & Utami, 2017), bahwa pada abad ke-21 seorang guru perlu memiliki kemampuan: 1) merancang pembelajaran serta pengalaman belajar yang bermakna, 2) memfasilitasi peserta didik dan menjadi inspirasi bagi peserta didik, 3) memotivasi dan menjadi teladan yang bertanggung jawab, 4) menjadi role model dalam belajar dan bekerja di era digital, dan 5) berpartisipasi sebagai pengembang dan pemimpin yang baik. Mengacu pada peraturan di atas, guru harus mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi digital di sekolah salah satunya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran banyak jenisnya. Multimedia merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak fitur dan elemen dalam satu bentuk media. Media pembelajaran multimedia yang memiliki elemen teks, gambar, audio, video, animasi dan interaktivitas dapat menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran multimedia juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda dan dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Sebagaimana hasil penelitian Rahmadina & Taufina (2020) bahwa pengembangan dan penerapan multimedia interaktif menunjukkan adanya efektivitas tinggi yang dibuktikan dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di sekolah tersebut. Hasil yang sama juga ditunjukkan oleh penelitian Ni'am, Handoyo, Raharjo, Sumartiningsih, & Yuwono (2024) bahwa penerapan multimedia interaktif berbasis Google Sites pada pembelajaran IPAS efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan rata-rata skor awal 66,72 meningkat menjadi 89,14. Penelitian tersebut membuktikan bahwa multimedia memang perlu diterapkan dalam pembelajaran. Multimedia menawarkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Implementasi di lapangan terkait pemanfaatan multimedia masih menemui hambatan. Menurut Mukarromah & Andriana (2022) beberapa guru masih belum mampu mengembangkan media tersebut, terkendala biaya, dan belum paham dalam mengoperasikan media digital. Pardede & Khairunnisa (2024) juga menyampaikan bahwa hambatan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran adalah kesiapan guru dari segi kemampuan, dukungan institusi yang belum maksimal, serta sarana dan prasarana yang masih terbatas untuk mengakses teknologi termasuk dalam pemanfaatan multimedia. Faktor penghambat lainnya adalah kesenjangan digital, yaitu masih ada guru yang belum memiliki pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak dan mengenal aplikasi-aplikasi untuk mengembangkan multimedia. Dalam penelitian

Permasalahan yang sama dialami juga oleh guru-guru di SD Negeri Mranggen 2 Kabupaten Demak. Hasil wawancara dengan kepala sekolah dan ketua komunitas belajar SD Negeri Mranggen 2 diperoleh data bahwa: a) guru di sana tidak mudah beradaptasi dengan teknologi, b) sebesar 80% guru di sana belum mengembangkan media pembelajaran saat mengajar di kelas, c) saat mengajar guru di sana sering mengandalkan LKS dan buku paket yang tersedia di sekolah tanpa tambahan media berbasis IT, d) sebagian besar guru sudah mengetahui aplikasi canva tetapi hanya 25% yang bisa mengoperasikan aplikasi canva, dan e) belum pernah dilaksanakan pelatihan multimedia di sekolah tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, Tim PKM dari Universitas PGRI Semarang kemudian bekerja sama dengan komunitas belajar SD Negeri Mranggen 2 mengadakan pelatihan pengelolaan media pembelajaran multimedia. Tujuan kegiatan pelatihan adalah: a) untuk meningkatkan pemahaman guru terhadap media pembelajaran multimedia, b) meningkatkan keterampilan mengembangkan multimedia menggunakan aplikasi canva, dan c) meningkatkan motivasi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran melalui media pembelajaran multimedia. Pelatihan pengelolaan media pembelajaran multimedia bagi guru-guru SD Negeri Mranggen 2 merupakan solusi yang tepat karena selain sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi mitra, di era teknologi digital saat ini guru dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar sesuai kebutuhan siswa termasuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan mampu memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang beragam melalui multimedia.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan di SD Negeri Mranggen 2, Jl. Kauman Raya No. 103 Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak, Jawa Tengah.

Kegiatan pelatihan diikuti oleh 27 peserta dan dilaksanakan pada bulan November 2024. Adapun tahap-tahap pelaksanaannya sebagai berikut:

1) Persiapan

Pada persiapan, tim PKM dari Universitas PGRI Semarang yang terdiri atas Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd., Bapak M. Yusuf Setya Wardhana, M.Pd., Ibu Mira Azizah, M.Pd., dan Ibu Qoriati Mushafanah, M.Pd. melaksanakan koordinasi awal dengan pihak mitra. Melalui wawancara dengan kepala sekolah dan ketua komunitas belajar SD Negeri Mranggen 2 diperoleh permasalahan bahwa motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran rendah. Sebesar 80% guru di sana belum mengembangkan multimedia, hanya 20% yang sudah bisa mengoperasikan aplikasi canva dengan baik. Selain itu, komunitas belajar SD Negeri Mranggen 2 juga belum pernah mendapatkan pelatihan tentang pengembangan media pembelajaran multimedia melalui canva. Berdasarkan permasalahan tersebut, Tim PKM berkordinasi untuk menentukan solusi yang tepat yaitu mengadakan pelatihan pengelolaan media pembelajaran multimedia. Tujuannya untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan dalam mengembangkan multimedia melalui aplikasi canva. Tim PKM juga berkoordinasi terkait waktu pelaksanaan dan mengembangkan materi yang sesuai dengan kebutuhan mitra.

2) Pelaksanaan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan selama 3 hari secara luring di laboratorium komputer SD Negeri Mranggen 2. Pesertanya adalah guru kelas, guru mata pelajaran, dan kepala sekolah yang berjumlah 27 orang.

a. Kegiatan pelatihan hari ke-1 dilaksanakan Sabtu, 16 November 2024 pukul 09.00 s.d. 11.00 WIB. Acara diawali dengan pembukaan dan dilanjutkan pemaparan materi. Materi pertama tentang konsep media pembelajaran multimedia oleh narasumber Bapak M. Yusuf Setya Wardhana, M.Pd. Materi awal ini penting disampaikan kepada peserta untuk menambah pemahaman tentang multimedia dan meningkatkan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia. Selama ini guru sudah mengetahui manfaat media pembelajaran tetapi belum menerapkan dalam pembelajaran terutama multimedia.

Kemudian materi yang kedua disampaikan oleh narasumber Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd. tentang pemanfaatan canva dalam pembelajaran. Pemahaman tentang canva

sebagai media pembelajaran juga sangat penting. Guru perlu mengetahui manfaat canva secara lebih luas karena selama ini pemanfaatan canva hanya sebatas sebagai media presentasi saja. Pemaparan materi-materi tersebut disampaikan melalui ceramah dan pada akhir sesi pemaparan materi tim, PKM membuka sesi tanya jawab kepada peserta. Banyak peserta yang bertanya tentang fitur-fitur aplikasi canva dan cara mengoperasikannya. Kegiatan pemaparan materi terdokumentasi pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Pemaparan Materi

b. Pelatihan hari ke-2 dilaksanakan Sabtu, 23 November 2024 mulai pukul 09.00 s.d. 12.00 WIB. Pelatihan hari ke-2 fokus pada praktik pengembangan multimedia menggunakan aplikasi canva. Narasumber Bapak Yusuf Setya Wardhana, M.Pd. mensimulasikan aplikasi canva di layar setiap peserta mengikuti, mulai dari cara login, memilih desain, memilih template, membuat slide judul, sampai dengan mengelola fitur-fitur dan element yang ada di aplikasi canva. Selama praktik tersebut tim PKM mendampingi peserta dan membantu peserta yang kesulitan. Semua peserta antusias mempraktikkan instruksi yang disampaikan narasumber. Setiap peserta membuat multimedia interaktif sesuai dengan materi di kelas masing-masing. Kegiatan praktik pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi canva terdokumentasi pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Praktik Pembuatan Media



Gambar 3. Praktik Pembuatan Media

Pada sesi praktik ini, tim PKM mendampingi peserta dan membantu jika ada yang menemui kesulitan. Di akhir sesi, 80% peserta sudah mampu mengoperasikan canva namun produk media belum 100% selesai. Maka selanjutnya tim PKM melakukan pendampingan secara online melalui grup wa.

3) Evaluasi

Tahap yang terakhir dalam pelatihan ini adalah evaluasi. Evaluasi dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 November 2024 pukul 09.00 WIB s.d. 11.00 WIB sekaligus penutupan kegiatan pelatihan pengelolaan media pembelajaran multimedia bagi guru SD Negeri Mranggen 2. Pada tahap ini Tim PKM melihat hasil media yang dikembangkan oleh peserta dan melaksanakan evaluasi bersama. Hasil evaluasi menunjukkan 88% peserta sudah menyelesaikan produk medianya. Media yang dihasilkan sudah memenuhi konten yang ditentukan, diantaranya ada unsur visual, audio, audiovisual, dan interaktivitas melalui permainan atau kuis dari wordwall. Konten materinya juga sudah cukup lengkap.

Pada kegiatan evaluasi kegiatan, peserta juga mengisi angket kepuasan. Angket kepuasan mitra digunakan untuk mendapatkan data respon peserta selama mengikuti kegiatan yang meliputi aspek sebagai berikut: a) kesesuaian tema PKM dengan kebutuhan mitra, b) kejelasan materi yang disampaikan oleh narasumber, c) kondisi sarana dan prasarana yang digunakan selama kegiatan PKM, d) materi pelatihan dapat diterapkan dan diaplikasikan di kelas, dan e) kegiatan pelatihan bermanfaat bagi guru.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM pelatihan pengelolaan media pembelajaran multimedia bagi guru-guru SD Negeri Mranggen 2 mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang multimedia dan keterampilan mengembangkan media pembelajaran interaktif.

1. Peningkatan Pengetahuan Tentang Multimedia

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, data awal menunjukkan para guru di SD Negeri Mranggen 2 belum memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep multimedia. Setelah mengikuti kegiatan, mencoba mengembangkan multimedia, dan melaksanakan evaluasi bersama, diperoleh hasil bahwa pemahaman guru terhadap media pembelajaran multimedia meningkat. Hal ini dibuktikan dari produk yang berhasil dikembangkan oleh peserta, 88% sesuai dengan luaran yang diharapkan. Dikuatkan juga dari hasil angket kepuasan yang menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan bermanfaat bagi guru dan dapat diterapkan di kelas. Selama ini sebenarnya guru di sana mengetahui pentingnya media pembelajaran, namun belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan terutama media interaktif seperti multimedia. Dalam penelitian Mulyawati, Arini, & Polina (2022) juga disampaikan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia bukanlah sesuatu hal yang mudah. Tidak semua orang familiar dengan teknologi. Begitu juga dengan para guru.

Media dalam konteks pendidikan adalah alat untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Widyaningrum, Budiman, & Azizah (2021), media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Media berperan sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu media pembelajaran juga berguna untuk meningkatkan motivasi belajar (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Menurut Fadilah, Nurzakiyah, Kanya, Hidayat, & dan Setiawan (2023), media merupakan alat untuk membantu guru dalam mengajar di kelas. Media pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Tetapi media pembelajaran perlu didesain dengan kreatif agar mampu mengarahkan peserta didik untuk konsentrasi dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian tentang efektivitas media pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar sudah banyak dilakukan, salah satunya penelitian Johdi, Gunawan, Ayub, & Kosim (2024) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas tentang materi IPA. Hasil uji N-Gain yang diperoleh melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 39,80 menjadi 84,71. Menurut Rahim, Suherman, dan Murtiani (2019), manfaat media pembelajaran bagi guru adalah: 1) dapat memberikan pedoman dan arah untuk mendukung tercapainya tujuan dalam pembelajaran, 2) dapat membantu guru untuk menjelaskan materi secara terstruktur kepada peserta didik, 3) dapat membantu guru dalam memberikan kerangka pembelajaran

yang sistematis, 4) dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas, 5) dapat membantu guru untuk lebih teliti dan cermat saat menyajikan materi pembelajaran, dan 6) dapat membangkitkan rasa percaya diri untuk tampil di depan kelas dan menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan data awal di lapangan, sebenarnya guru di SD Negeri Mranggen 2 sudah mengenal adanya aplikasi canva, namun belum mampu memanfaatkan aplikasi canva untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Canva adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk mendesain berbagai media secara online misalnya presentasi, video, foto, poster, dan sebagainya. Menurut Revina (dalam Sari, Wulandari, Intani, & Aini, 2024) aplikasi canva juga memudahkan pengguna tanpa harus menginstal aplikasinya, selain itu juga memiliki berbagai fitur dengan berbagai desain artistik. Dalam penelitian Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, Amiruddin, & Salfiyadi (2022) menyebutkan bahwa aplikasi canva memiliki banyak fitur untuk membuat desain misalnya logo, poster, *insta story*, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, flyer, dan lain sebagainya.

Aplikasi canva dapat membantu guru untuk berkreasi dalam menyajikan materi. Guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Menurut Tanjung & Faiza (dalam Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, Amiruddin, & Salfiyadi, 2022) canva memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran. Keunggulan tersebut diantaranya: 1) memiliki banyak desain yang menarik. Desain canva ini bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai media presentasi yang berisi materi pembelajaran. Desain yang menarik ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi yang disajikan. 2) Memiliki banyak fitur. Fitur yang disediakan canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. Jika dirasa fiturnya belum sesuai kebutuhan bisa ditambahkan konten dari aplikasi lain, misalnya *wordwall*, *in video*, atau *google form*. 3) Hemat waktu dan biaya. Aplikasi canva mudah dipelajari dan diaplikasikan. Selain itu guru biasanya mendapat fasilitas akun belajar.id yang mendukung aplikasi canva pro sehingga memiliki element lebih lengkap tanpa berbayar. 4) Praktis, tidak harus menggunakan laptop untuk mengoperasikan canva. Aplikasi canva dapat digunakan melalui gawai (android). Hal ini memudahkan guru untuk mengakses canva kapanpun dan dimanapun.

2. Peningkatan Keterampilan dalam Mengembangkan Multimedia

Berdasarkan data temuan di lapangan selama ini guru SD Negeri Mranggen 2 belum memiliki keterampilan mengembangkan multimedia. Pembelajaran yang dilakukan guru di kelas sebatas berkelompok, atau peserta didik mengerjakan LKS. Adapun media yang sering digunakan adalah media visual atau media konkret, bukan media berbasis IT.

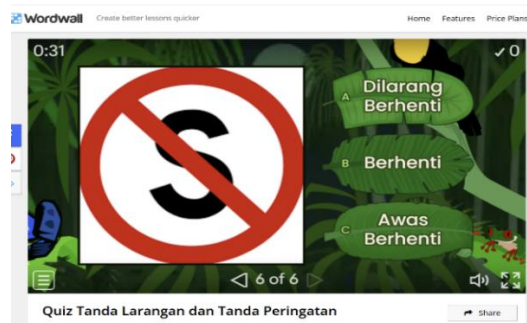
Pada kegiatan pelatihan sesi praktik, peserta diminta mengembangkan media pembelajaran multimedia. Media yang dikembangkan berisi identitas, judul materi, halaman menu yang dilengkapi link untuk masuk pada konten atau submenu, lagu atau *sound effect* dan game atau kuis interaktif. Berdasarkan hasil evaluasi, 88% peserta berhasil menyelesaikan tagihan medianya. Media yang berhasil dikembangkan peserta contohnya Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tema “Aku Patuh Aturan”. Berikut ini dokumentasi contoh produk media dari peserta dapat dilihat pada Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6.



Gambar 4. Halaman Judul Media



Gambar 5. Halaman Materi



Gambar 6. Kuis Wordwall

Berdasarkan pengamatan tim PKM saat melakukan pendampingan kegiatan praktik membuat media, 88% peserta sudah lancar dalam mengikuti instruksi saat praktik pembuatan media. *Step by step* dalam mengoperasikan canva dapat diikuti dengan baik. Bahkan ada peserta yang sudah mampu mengintegrasikan kuis dari aplikasi *wordwall* dalam multimediana. Peserta juga menunjukkan motivasi yang tinggi dan antusias untuk mencoba desain, elemen, dan fitur-fitur yang disajikan dalam canva. Adapun kendala yang dihadapi selama praktik tersebut antara lain peserta lupa password email saat login canva, sinyal wifi di sekolah tidak stabil, dan beberapa perangkat laptop tidak bisa cepat dalam memproses. Kegiatan tersebut terdokumentasi pada **Gambar 7**.



Gambar 7. Evaluasi kegiatan

Keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran wajib dimiliki oleh seorang guru. Guru bertanggung jawab menciptakan inovasi dalam pembelajaran sehingga diharapkan memberi dampak yang positif terhadap peserta didik. Salah satu wujud nyata dari hal tersebut adalah merancang multimedia dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dan materi yang disajikan (Waruwu & Sitinjak, 2022). Interaktivitas dalam media pembelajaran juga sangat penting untuk diperhatikan. Melalui multimedia interaktif diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik untuk mencoba, menganalisis, dan mengevaluasi proses belajarnya. Keunggulan multimedia interaktif diantaranya: a) memfasilitasi banyak gaya belajar, b) dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, c) lebih menarik, d) dapat digunakan kapan saja sesuai keinginan peserta didik (Suryani & Suciptaningsih, 2024).

Pada akhir kegiatan pelatihan, tim PKM memberikan angket kepuasan mitra. Hasil angket kepuasan mitra menunjukkan bahwa: a) 100% peserta menjawab tema PKM sesuai dengan kebutuhan mitra, b) 100% peserta menjawab materi disampaikan narasumber dengan jelas, c) 89% peserta menjawab kondisi sarana prasarana yang digunakan selama kegiatan PKM sudah baik namun masih ada 11% yang menjawab kurang baik, d) 100% peserta menjawab materi pelatihan dapat

diterapkan dan diaplikasikan di kelas, dan e) 100% peserta menjawab kegiatan pelatihan bermanfaat bagi guru.

Berdasarkan hasil tersebut, maka pelatihan pengelolaan media pembelajaran multimedia bagi guru di SD Negeri Mranggen 2 memberikan manfaat bagi guru terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru adalah salah satu komponen penting dalam mencapai kualitas pembelajaran. Maka untuk menjadi guru memang harus menguasai seluruh kompetensi yang disyaratkan. Menurut Ningsih (2024), guru adalah komponen utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Maka untuk menjalankan peran utama tersebut guru perlu meningkatkan kompetensinya meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Kompetensi-kompetensi tersebut sangat penting dalam menghadapi era globalisasi seperti sekarang ini dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal ini sesuai dengan hasil riset UNESCO (dalam Gazali & Pransisca, 2021) bahwa kompetensi TIK yang dimiliki guru dikelompokkan menjadi enam aspek, yaitu: a) memahami kebijakan terkait TIK, b) memahami prinsip dasar penggunaan TIK dalam pembelajaran dan penilaian, c) mengintegrasikan TIK dalam melaksanakan tugas, d) menggunakan perangkat TIK, e) mengorganisir pembelajaran dan administrasi terkait TIK, dan f) menggunakan TIK dalam proses pengembangan profesi berkelanjutan.

D. PENUTUP

Simpulan

PKM pengelolaan media pembelajaran multimedia bagi guru SD Negeri Mranggen 2 menjadi salah satu solusi yang tepat bagi permasalahan yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut guru memiliki pemahaman tentang konsep multimedia interaktif, jenis-jenis aplikasi untuk membuat media pembelajaran, dan memiliki keterampilan untuk mengelola media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi canva. Kegiatan tersebut juga berdampak positif terhadap motivasi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Adapun tindak lanjut yang perlu dilakukan adalah pendampingan implementasi media pembelajaran multimedia di kelas.

Saran

Sangat penting bagi para guru untuk meningkatkan kompetensi pendidik. Salah satu caranya dengan mengikuti seminar atau pelatihan tentang pembelajaran. Hal ini menjadi upaya guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada LPPM Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan PKM dapat terlaksana dengan lancar. Terima kasih juga kepada komunitas belajar SD Negeri Mranggen 2 sebagai mitra dalam kegiatan PKM ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Damopolii, V., Bitto, N., & Resmawan, R. (2019). Efektifitas Media Pembelajaran berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *Algoritma. J. Math. Educ*, 1(2), 74-85. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/algoritma/article/view/14069>
- Destiana, Bonita, and Pipit Utami. (2017). "Urgensi Kompetensi Pedagogik Guru Vokasional Pada Pembelajaran Abad 21." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2(2):21122. <https://scholarhub.uny.ac.id/elinvo/vol2/iss2/13/>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>.
- Gazali, M., & Pransisca, M. A. (2021). Pentingnya penguasaan literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru madrasah ibtidaiyah dalam menyiapkan siswa menghadapi revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 2(1), 87-95. <https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jige/article/view/76>
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5314>
- Johdi, H., Gunawan, G., Ayub, S., & Kosim, K. (2024). The Effectiveness of Interactive Google Sites-Based Learning Media on Students' Conceptual Understanding. *Indonesian Journal of STEM Education*, 6(2), 55-62. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijse/article/view/1638>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Jser: Journal Of Science And Education Research*, 1(1), 43-50. <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsr/article/view/7>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan media pembelajaran canva dan padlet bagi guru sd di sdn pulogebang 09 pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170-174. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/7670>
- Ningsih, S. A. (2024). Pentingnya Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(3), 288-293. <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JUPENDIS/article/view/2056>
- Ni'am, M. K. A., Handoyo, Raharjo, Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Efektifitas Multimedia Interaktif Berbasis Google Site Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 616-626. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19761>
- Pardede, O. P. G., & Khairunnisa, K. (2024). Problematika Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(4), 21535-21540. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/6140>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis kompetensi guru dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141. <https://jep.pjj.unp.ac.id/index.php/jep/article/view/367>
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis model problem based learning (pbl) bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 938-946. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/465>
- Sari, W. N., Intani, A. N., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran PAI SD Kelas 3. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 11(2), 397-409. <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/4301>
- Suryani, S., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Transformasi Pembelajaran Pancasila: Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif "Sibola Lala" Bagi Siswa kelas 1 SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 568-576.

- <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/8703>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10066>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27. <https://www.edukatif.org/edukatif/article/view/77>
- Waruwu, A. B. C., & Sitingjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298-305. <https://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/589>
- Widyaningrum, A., Budiman, M.A., & Azizah, M. (2021). Pengembangan Media Spellearn untuk Meningkatkan Spelling dan Learning Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Tauhidi*, 8 (2), 125-134. <https://ojs.unida.ac.id/jtdik/article/view/4491>
- Nucifera, P., Yakob, M., & Setyoko, S. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 217-225. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/ab/article/view/6277>.