



# PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Andriyani A. Dua Lehan <sup>a</sup>, Taty R. Koroh<sup>b</sup>, Netty E. A. Nawa <sup>c</sup>,  
Martha K. Kota <sup>d</sup>, Sarah Nurhabibah<sup>e</sup>, dan Fembriani <sup>f</sup>

<sup>abdef</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Cendana, Kupang, NTT

[aflylehan22@gmail.com](mailto:aflylehan22@gmail.com)

## Abstrak

Pengabdian Kepada masyarakat ini berdasarkan analisis permasalahan mitra yakni kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar mulai mengembangkan pembelajaran dengan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini menuntut guru kreatif salah satunya dengan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif. Hal ini karena guru yakin bahwa guru masalah menjadi satu-satunya sumber informasi terbaik. Oleh karena itu, yang menjadi solusi yakni dilakukan kegiatan "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar". Selanjutnya pendampingan yang digunakan sebagai langkah pemantauan pasca pelatihan dan pendampingan kegiatan agar dapat berlanjut.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran

## Abstract

This community service is based on an analysis of partner problems, namely the lack of media use in learning. Learning in elementary schools began to develop learning with an independent curriculum. This independent curriculum demands creative teachers, one of which is being able to create innovative learning media. This is because the teacher believes that the teacher is still the only best source of information. Therefore, the solution is to carry out the "Training for Making Learning Media for Elementary School Teachers". Furthermore, mentoring is used as a post-training monitoring step and mentoring activities so that they can continue.

Keywords : Training; Learning Media.

## PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ini adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen). Misalnya, dalam melaksanakan kompetensi pedagogik, guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk di dalamnya penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun dalam implementasinya, belum banyak guru yang memanfaatkannya dalam proses pembelajaran.

Aktivitas diperlukan dalam proses belajar karena prinsip belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

Dalam hal kegiatan belajar, Rousseau memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. (Sardiman, 2012:96).

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ketercapaiannya tujuan tersebut menjadi indikator keberhasilan sistem pembelajaran yang sering disebut hasil belajar. Sudjana (dalam Ni Nyoman dkk, 2018:24) mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu, menurut Andersen (dalam Harun Rasyid dan Mansur, 2009:13) mengatakan bahwa karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari berpikir, berbuat, dan perasaan. Tipikal berpikir berkaitan dengan ranah kognitif, tipikal berbuat berkaitan dengan ranah psikomotor, dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif. Ketiga ranah tersebut merupakan karakteristik manusia dan dalam bidang pendidikan ketiga ranah tersebut merupakan hasil belajar.

Berdasarkan observasi penggunaan media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar di Kabupaten Kupang masih minim terutama pada SD Inpres Tarus 1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan anak menjadi mudah bosan, oleh karena itu, diharapkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut teori konstruktivisme dalam bukunya Sardiman (2012:37) menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan yang aktif di mana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Subjek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari. Sehubungan dengan itu, salah satu prinsip dalam belajar yang dijelaskan oleh Paul Suparno yang dikutip Sadir-man (2012:38) bahwa belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami. Sehingga ber-dasarkan prinsip tersebut, maka proses mengajar bukanlah keinginan me-mindahkan pengetahuan dari guru ke subjek belajar/siswa, tetapi suatu ke-giatan yang memungkinkan subjek belajar merekonstruksi sendiri pengetahuannya.

Berdasarkan latar belakang inilah dapat diduga bahwa guru membutuhkan penyegaran Kembali dan pengenalan media-media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan profesionalisme guru. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan bahwa guru bisa meningkatkan keterampilan dasar mengajar yaitu terkhusus mengadakann variasi. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan dari Azhar dalam Pelagia (2018:2) mengatakan bahwa dalam suatu proses pembelajaran terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru.

## 2. METODE ABDIMAS

Kegiatan yang menjadi solusi dalam permasalahan tersebut yaitu dengan PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR. Tujuan dari pelaksanaan pelatihan ini adalah sebagai berikut: Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif Dan Meningkatkan motivasi guru dalam mengembangkan pembelajaran di era kurikulum merdeka.

Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru-guru khususnya guru agar lebih termotivasi dalam melakukan pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan salah satu pendekatan, model, metode, maupun strategi pembelajaran terkait, sehingga hasil pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Kegiatan PKM ini diikuti oleh guru Sekolah Dasar SD Tarus 1 dengan jumlah 20 orang dan juga alumni serta mahasiswa berjumlah 10 orang. Kegiatan Pkm “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar” akan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut :

	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1.	Rabu, 1 Juni 2022 09.00-09.15	Pembukaan	MC
2.	09.15-09.30	Doa	Petugas
3.	09.30 -09.50	Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	
4.	09.50-10.10	Sambutan Ketua PkM	
5.	10.30-15.00	Penyajian Materi PkM	1. Dr. Taty R. Koroh, M.Pd 2. Fembriani, M.Pd 3. Andriyani Afliyanti Dua Lehan, M.Pd 4. Sarah Nurhabibah, M.Pd
6.	15.00-16.00	Simulasi	Tim PkM dan Mahasiswa
7.	2-4 Juni 2022	Pembimbingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif	Tim PkM
8.	4 Juni 2022 09.00-selesai	Penutupan	Tim PKM

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan tanggal 1-3 Agustus 2022. Kegiatan dilaksanakan selama 3 hari dengan 2 materi yang berbeda.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Tarus 1, Kabupaten Kupang, mulai hari Senin, 1 Agustus 2022. Kegiatan ini diterima baik oleh keluarga besar SD Tarus 1 dan di sambut oleh kepala sekolah Bapak Nere Lede, M.Pd. Materi pertama di bawakan oleh Dr. Taty R Koroh, M.Pd dengan judul Kurikulum Merdeka.

Dalam Materinya Dr. Taty Koroh, M.Pd menjelaskan tentang konsep kurikulum merdeka yang sekarang sedang berkembang. Kurikulum Merdeka dirancang sebagai bagian dari upaya Kemendikbudristek untuk mengatasi krisis belajar yang telah lama kita hadapi, dan menjadi semakin parah karena pandemi. Krisis ini ditandai oleh rendahnya hasil belajar peserta didik, bahkan dalam hal yang mendasar seperti literasi membaca. Krisis belajar juga ditandai oleh ketimpangan kualitas belajar yang lebar antar wilayah dan antar kelompok sosial-ekonomi.

Tentu, pemulihan sistem pendidikan dari krisis belajar tidak bisa diwujudkan melalui perubahan kurikulum saja. Diperlukan juga berbagai upaya penguatan kapasitas guru dan kepala sekolah, pendampingan bagi pemerintah daerah, penataan sistem evaluasi, serta infrastruktur dan pendanaan yang lebih adil. Namun kurikulum juga memiliki peran penting. Kurikulum berpengaruh besar pada apa yang diajarkan oleh guru, juga pada bagaimana materi tersebut diajarkan. Karena itu, kurikulum yang dirancang dengan baik akan mendorong dan memudahkan guru untuk mengajar dengan lebih baik.

Ketimpangan hasil belajar antar siswa dalam satu kelas pun diprediksi akan semakin lebar. Apabila tidak ada intervensi yang mendorong guru untuk menyusun pembelajaran yang memperhatikan keragaman kemampuan belajar siswa, maka siswa dengan kemampuan rendah akan semakin tertinggal dari siswa lainnya. Studi INOVASI dan Puslitjak (2020) menunjukkan risiko yang lebih besar dari semakin melebarnya kesenjangan pembelajaran ini. Menurut studi tersebut, “pembelajaran selama COVID-19 memiliki dampak yang lebih besar pada beberapa kelompok siswa, di mana siswa yang berasal dari keluarga dengan latar belakang sosial ekonomi lebih rendah lebih berisiko tidak terdaftar lagi atau tidak lagi berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Antisipasi dampak pandemi terhadap ketertinggalan pembelajaran (learning loss) dan kesenjangan pembelajaran (learning gap) sebenarnya telah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud/saat ini Kemendikbudristek). Pada Agustus 2020, Kemendikbud menerbitkan kurikulum darurat pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus. Kurikulum darurat (dalam kondisi khusus) ini pada intinya merupakan penyederhanaan dari kurikulum nasional. Pada kurikulum darurat dilakukan pengurangan kompetensi dasar untuk setiap mata pelajaran sehingga guru dan siswa dapat berfokus pada kompetensi esensial dan kompetensi prasyarat untuk kelanjutan pembelajaran di tingkat selanjutnya.

Guru juga didorong untuk melakukan asesmen diagnostik secara berkala untuk mendiagnosis kondisi kognitif (kemampuan dan capaian pembelajaran siswa) dan kondisi non-kognitif (aspek psikologis dan kondisi emosional siswa)



Kurikulum Merdeka menguatkan orientasi pada pengembangan karakter dan kompetensi melalui penyederhanaan konten dan pemberian fleksibilitas

Tiga karakteristik utama Kurikulum Merdeka:

- 1 Penyederhanaan konten, fokus pada materi esensial.
- 2 Pembelajaran berbasis proyek yang kolaboratif, aplikatif, dan lintas mata pelajaran.
- 3 Rumusan capaian pembelajaran dan pengaturan jam pelajaran yang memberi fleksibilitas untuk merancang kurikulum operasional dan pembelajaran sesuai tingkat kemampuan peserta didik.



sebagai dampak dari PJJ. Dengan asesmen diagnostik ini diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran yang tepat sesuai kondisi dan kebutuhan siswa mereka.

Setelah berjalan hampir satu tahun ajaran, Kemendikbud telah melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kurikulum darurat. Hasil evaluasi tersebut secara umum menunjukkan bahwa siswa pengguna kurikulum darurat mendapatkan hasil asesmen yang lebih baik daripada pengguna Kurikulum 2013 secara penuh, terlepas dari latar belakang sosial ekonominya. Penggunaan kurikulum darurat secara signifikan juga mampu mengurangi indikasi learning-loss selama pandemi baik untuk capaian literasi maupun numerasi

Guru yang berkualitas akan dapat mengajar dengan baik, merencanakan dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga siswa akan terfasilitasi untuk belajar dengan mudah dan efektif, yang akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Guru yang berkualitas juga mampu memanfaatkan dukungan fasilitas seperti modul bahan ajar, media belajar yang lengkap, fasilitas laboratorium, latihan yang memadai serta melakukan evaluasi yang jelas terkait dengan substansi kompetensi yang diukur, cara evaluasi, serta adanya keadilan dan keterbukaan untuk diketahui siswa.

Kurikulum merdeka memiliki dua stuktur khusus yakni: kegiatan yang bersifat intrakurikuler dan kegiatan yang bersifat proyek baik secara perseorangan maupun kelompok yang proses penerapannya diserahkan sepenuhnya kepada sekolah maupun tenaga pendidik tiap mata pelajarannya.

Kurikulum merdeka juga memiliki perbedaan dalam hal waktu atau jam pelajaran. Jika kurikulum 2013 lebih menghitung jumlah jam pelajaran berdasarkan hitungan minggu, maka kurikulum prototipe menghitung jam pelajaran berdasarkan tahun.

Dengan waktu jam pelajaran yang berdasarkan tahun ini akan memudahkan pihak sekolah untuk mengatur aktivitas pembelajaran, contohnya: mata pelajaran yang belum diajarkan pada semester genap bisa diajarkan pada semester ganjil demikian pula sebaliknya atau menyesuaikan jam pelajaran setiap tahunnya .

Selanjutnya, perbedaan kurikulum prototipe dengan kurikulum 2013 bahwa tidak lagi dikenal istilah kompetensi inti maupun kompetensi dasar melainkan diganti dengan capaian pembelajaran yang ditandai dengan hasil yang telah dicapai dalam bentuk sikap maupun keterampilan siswa dalam satu kesatuan yang saling terkait erat dan berdampak langsung pada kompetensi tiap siswanya.

Materi ke 2 di bawakan oleh Sarah Nurhabibah, M.Pd tentang Media Pembelajaran. Materi pertama tentang merancang presentasi interaktif dengan genially. Dalam materinya ibu sarah menjelaskan pentingnya seorang guru membuat media pembelajaran untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi belajar yang nyata. Dengan menggunakan media pembelajaran, pesan yang abstrak dapat diubah menjadi pesan yang kuat.

Dalam materinya Sarah Nurhabibah, M.Pd menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian penting dari kegiatan pembelajaran, sebagai sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaktif antara guru dan siswa untuk mendorong proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan kepada siswa menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Dalam kurikulum 2013, dan kurikulum merdeka guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam Permendikbud Nomer 57 Tahun 2014, dalam kurikulum 2013 mencakup pembelajaran terpadu antara materi dalam berbagai bidang pembelajaran, dilaksanakan secara temtik.

Rendahnya kualitas belajar siswa dapat dilihat dari kurangnya minat belajar siswa dan hasil belajar siswa. Minat belajar siswa dapat diamati dari proses pembelajaran di kelas, dan hasil belajar siswa dapat diamati dari perspektif



UPI  
FKIP-UNDANA  
PRODI PGSD  
Kampus Merdeka  
INDONESIA JAYA

## MERANCANG PRESENTASI INTERAKTIF DENGAN GENIALLY

Sarah Nurhabibah, M.Pd



integritas belajar peserta didik. Faktor yang memengaruhi adalah bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses mengajar, sedangkan guru menekankan bahwa siswa harus mengajar. Situasi ini akan mempengaruhi kemampuan berpikir dan daya ingat siswa.

Saat ini para filosof pendidikan telah banyak menciptakan model pembelajaran. Salah satu solusi untuk mengembangkan konsep berpikir kreatif dan kritis siswa pada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka adalah dengan menggunakan model pembelajaran interaktif PowerPoint. Dengan memanipulasi kondisi pembelajaran agar lebih realistis, multimedia dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai solusi yang efektif. Banyak praktisi pendidikan yang menyadari bahwa penggunaan media atau alat bantu sangat membantu dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

Microsoft PowerPoint merupakan aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa teks, bentuk gambar, foto, berbagai warna dan jenis tulisan, fungsi hyperlink, audio, video, dan animasi. PowerPoint merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan karakteristik penting dari materi yang ingin kita sampaikan. Berbagai fungsi yang tersedia pada media PowerPoint memungkinkan media untuk beradaptasi dengan berbagai jenis gaya belajar siswa, termasuk gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan verbal. Selain video, teks dan gambar, media interaktif ini juga berisi soal-soal interaktif sehingga siswa dapat langsung menjawab dan mengetahui jawaban benar dan salah, serta agar siswa tidak bosan dengan teks dan gambar pada permainan power point interaktif. Meskipun media PowerPoint interaktif mengandung berbagai elemen yang berbeda, namun tetap mengusulkan materi yang akan disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, motivasi peserta didik serta meminimalisir kesulitan belajar, karena dalam media pembelajaran interaktif menyajikan bahan ajar atau materi pelajaran dengan cara menyenangkan, lebih efektif dan efisien. Namun dalam penggunaan media interaktif diperlukan berbagai persiapan sarana dan prasarana yang mendukung agar proses pembelajaran dengan bantuan multimedia interaktif dapat efektif digunakan di kelas.

Belajar terkadang terasa sangat tidak menyenangkan dan membosankan. Materi yang banyak, membuat kita tidak fokus. Apalagi di masa pembelajaran daring, perubahan proses pembelajaran yang tiba-tiba menyebabkan ketidakefisienan pada pembelajaran secara daring. Tidak hanya itu, banyak pendidik yang gagap dengan pembelajaran daring sehingga pembelajaran seringkali dilakukan dengan pemberian tugas, sementara peserta didik belum mampu belajar secara mandiri.

Karena masalah itulah, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang lebih terstruktur dan terencana. Gamifikasi bisa menjadi salah satu solusi, belajar jadi lebih menyenangkan dan menantang. Gamifikasi merupakan penggunaan prinsip-prinsip dan elemen utama pada permainan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu.

Beberapa elemen gamifikasi yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan, misalnya:

1. Konteks belajar (contoh kasus di dunia nyata)
2. Jalan cerita yang terstruktur sehingga informasi terbuka sedikit demi sedikit seiring proses belajar. Hal ini bisa dilakukan dengan konsep level.
3. Dadu untuk memberikan pengalaman pengambilan peluang sehingga membuat variasi jalan cerita, unpredictability, dan misteri.
4. Rewards berupa points maupun digital badges untuk menunjukkan capaian
5. Avatar untuk representasi diri
6. Challenge untuk membangkitkan tantangan
7. Miniquest untuk mendorong keingintahuan
8. Karakter untuk menunjukkan personality

Kenapa Harus gamifikasi?

Hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2019-2020 (Q2) mencatat bahwa konten hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia setelah menonton video online 49,3 persen adalah game online, yaitu sebesar 16,5 persen. Bisa anda saksikan saat ini anak usia bahkan sebelum sekolah pun sudah mulai bermain gim sederhana, melalui ponsel pintarnya. Terlebih lagi anak usia sekolah sampai dengan mahasiswa dengan gim-gim strategi



dengan tingkat kerumitan yang lebih kompleks. Tidak berlebihan jika sampai ada julukan “Generasi Nunduk” bagi mereka yang terlalu fokus tertunduk untuk bermain gim ataupun aktivitas lain melalui ponsel pintarnya dalam waktu yang lama.

Dilansir dari laman katadata.com menurut Statista, jumlah pemain gim mobile di Indonesia mencapai 54,7 juta pada 2020. Jumlahnya naik 24% dibandingkan 2019 sebanyak 44,1 juta. Hal ini sekaligus membuat porsi unduhan gim mobile Indonesia yang terbesar di Asia Tenggara. Berdasarkan data AppAnnie, 30% unduhan gim mobile di Asia Tenggara ada di Indonesia pada 2020. Posisi kedua ditempati Vietnam sebesar 22%, Filipina (16%), Thailand (15%), dan Malaysia (8%). Sedangkan, proporsi unduhan gim online dari Singapura di Asia Tenggara hanya sebesar 1%.

Melihat kecenderungan anak-anak usia sekolah saat ini dalam menggunakan ponsel pintarnya, yang lebih suka bermain gim daripada belajar, maka perlu adanya penyesuaian tentang bagaimana cara agar anak-anak tersebut tetap bisa bermain gim namun dengan muatan-muatan pembelajaran di dalamnya. Jadi, siswa tidak hanya mengakses konten yang menghibur saja namun juga ada konten edukasi di dalamnya. Mungkin Bapak/Ibu Guru bisa melakukan survey kecil-kecilan kepada para siswa dengan memberikan pertanyaan “Apa yang terlintas di benakmu ketika mendengar kata ‘Belajar’ ? Dan coba lihat mayoritas jawaban siswa.

#### Prinsip Belajar Keterlibatan Langsung

Keterlibatan langsung siswa di dalam proses pembelajaran memiliki intensitas keaktifan yang lebih tinggi. Dalam keadaan ini siswa tidak hanya sekedar aktif mendengar, mengamati dan mengikuti, akan tetapi terlibat langsung di dalam melaksanakan suatu percobaan, peragaan atau mendemonstrasikan sesuatu. Dengan keterlibatan langsung ini berarti siswa aktif mengalami dan melakukan proses belajar sendiri. Sejumlah hasil penelitian membuktikan lebih dari 60% sesuatu yang diperoleh dari kegiatan belajar didapatkan dari keterlibatan langsung. Edgar Dale dalam penggolongan pengalaman belajarnya yang dituangkan di dalam kerucut pengalaman belajar mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung.

Keterlibatan langsung siswa memberi banyak sekali manfaat baik manfaat yang langsung dirasakan pada saat terjadinya proses pembelajaran tersebut, maupun manfaat jangka panjang setelah proses pembelajaran terjadi. Perubahan-perubahan sebagai akibat hasil belajar sebagian dapat dilihat pada waktu relatif singkat, bahkan bersamaan dengan kegiatan belajar itu sendiri. Perubahan tingkah laku dalam waktu yang cepat sebagai akibat terjadinya proses belajar aspek-aspek keterampilan.

Guru akan dapat menerapkan prinsip ini saat guru berupaya memfokuskan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa. Yaitu dengan melibatkannya dalam setiap kegiatan pembelajaran serta mengkonstruksi pengetahuan sendiri. Dengan adanya gamifikasi dalam media pembelajaran, menjadikan siswa dapat terlibat langsung dan berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut.

#### Apa itu Genially?

Genially adalah platform berbasis web (online) yang membantu Anda membuat semua jenis konten audio visual dan interaktif dengan cara yang cepat dan mudah (<https://genial.ly/>). Make learning interactive yang artinya membuat pembelajaran (menjadi) interaktif itu lah jargon tagline dari Genially. Genially telah mencapai hal yang mustahil: misal bagi siswa untuk menikmati belajar dan berkreasi. Saat Genially menambahkan interaktivitas dan animasi ke konten digital, yang membuat siswa lebih terlibat, dan membantu membuat mereka sadar akan apa yang harus mereka capai dalam pembelajaran.

Saat anda menggunakan Genially, anda akan mendapatkan : 1) Perhatian : konten visual menarik perhatian semua orang. 90% dari informasi yang kita proses adalah visual; 2) Partisipasi: interaktivitas membuat kita mengeksplorasi dan menemukan informasi sendiri; 3) Konten yang mudah diingat : jika Anda pernah menggunakan Genially maka anda akan tahu bahwa Genially unik dan tidak mudah dilupakan.

Keuntungan apa lagi yang didapatkan saat menggunakan Genially?. Jika konten anda interaktif, maka itu menarik. Apapun yang anda lakukan, gunakan interaktivitas untuk menambahkan teks, gambar, video, audio, atau tautan eksternal, semuanya bisa terjadi dengan Genially. Semua elemen tampak lebih baik jika bergerak (animasi), sebuah project Genially belum selesai jika tidak memiliki animasi. Gunakan gaya dan efek animasi untuk membuat desain Anda menonjol. Hasilnya menakjubkan Anda dapat mencapai semuanya dalam beberapa klik saja. Tautan dapat Anda sisipkan di mana pun Anda mau, ucapkan selamat tinggal pada dokumen berukuran besar dan mulai membiasakan bekerja di cloud, dari komputer manapun, di manapun. Yang terbaik adalah Anda dapat memasukkan tautan ke kreasi Anda ke situs web, artikel, atau LMS.

Jadi konten apa saja yang bisa Anda buat dengan Genially?

Genially membuat sumber daya konten sesuai dengan permintaan Anda, jadi konten apa saja yang ditawarkan Genially? Mari kita simak :

1. Presentasi

Ini lah yang paling populer, namun Genially menawarkan tidak hanya animasi, namun juga elemen interaktifnya tentunya. Inspirasilah para audiens Anda dengan presentasi yang Anda kreasikan. Buat mereka kagum dengan template desain yang menarik dan sesuaikan dengan kebutuhan Anda.

2. Gambar interaktif  
Ucapkan selamat tinggal pada gambar statis yang membosankan. Gunakan Genially untuk membuat gambar interaktif dalam sekejap, tanpa perlu membuat kode. Perkaya gambar Anda dengan menyisipkan teks, audio, video, dan elemen lainnya.
3. Video presentasi  
Kisah-kisah hebat diceritakan secara visual. Gunakan Genially untuk membuat presentasi video dengan animasi. Tanpa mengunduh apa pun, dapatkan perhatian semua orang dengan konten dinamis. Buat konten pembelajaran Anda sebagai video untuk presentasi yang tak terlupakan.
4. Gamify (Konten dengan model gim)  
Aktivitas apa pun lebih berkesan jika disajikan sebagai permainan. Gunakan Genially untuk membuat gamify dan membuat aktivitas dari kuis hingga keluar dari ruangan lama dan menuju ke ruangan baru dengan penuh interaktivitas dan animasi. Gamifikasi kelas Anda, sehingga siswa belajar dan bersenang-senang sambil mengatasi tantangan secara mandiri.
5. Infografis  
Infografis interaktif membuat data atau proses apapun mudah diingat dan mudah dipahami. Dengan Genially, membuat infografis gratis dan mudah. Terlebih lagi, penuh dengan interaktivitas dan animasi. Cerita visual yang terorganisir mudah diingat.
6. Panduan  
Membuat panduan digital yang menakjubkan itu mudah dengan Genially, alat online untuk membuat situs mikro interaktif dan animasi, katalog, dan panduan lainnya. Menu utama panduan Anda membuat penemuan konten menjadi intuitif. Atur konten pendidikan Anda menjadi beberapa bagian dalam panduan visual dan menarik.
7. Materi Pelatihan  
Segarkan materi pelatihan Anda, dan digitalkan. Gunakan Genially untuk membuat unit didaktik visual dan semua jenis sumber daya pelatihan yang diisi dengan interaktivitas dan animasi. Yang terpenting, buat audiens Anda tetap terlibat. Rencanakan proses belajar mengajar secara dinamis dan intuitif serta menjelaskan topik mulai dari ide sentral untuk membantu siswa merangkum informasi dan menghafal konten.

Membuat konten pembelajaran berbasis Game (Gamifikasi) menjadi sangat mudah dengan Genially. Beberapa langkah untuk mempermudah Anda membuat project Genially antara lain: 1) Pertama pilih jenis kreasi dari template yang sesuai dengan kebutuhan Anda, sambil kumpulkan inspirasi dari template-template tersebut; 2) Sesuaikan kreasi anda, setelah Anda memilih template, ubah desainnya sebanyak yang Anda mau. Edit warna, gambar, font, ikon, dan manfaatkan semua sumber daya yang ditawarkan pada menu editor; 3) Animasikan dan tambahkan interaktivitas, pada dasarnya, template Genially sudah memiliki animasi dan interaktivitas. Namun, Anda dapat mengeditnya dan/atau menambahkan lebih banyak elemen interaktif serta animasi dengan cepat dan intuitif; 4) Bagikan project Genially Anda, langsung presentasikan dari akun Genially Anda. Selain itu, Anda juga dapat membagikan tautan melalui email, media sosial, aplikasi perpesanan serta dengan memasukkannya ke platform lain seperti situs web dengan embed code.

Adapun hasil akhir dari pelatihan ini adalah terkumpulnya 10 media dari para peserta. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan kemampuan para peserta dalam pembuatan media pembelajaran. Bahkan beberapa peserta memberi masukan dengan mengatakan bahwa mereka merasa kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat khususnya bagi pengembangan dan peningkatan profesionalitas guru, dan sangat disayangkan kegiatan ini hanya dilaksanakan selama dua hari (pertemuan secara formal).

#### 4. KESIMPULAN

---

Dari kegiatan pengabdian ini didapatkan kesimpulan yaitu pelatihan pembuatan media efektif untuk: a) Meningkatkan pemahaman guru dan calon guru tentang konsep dan penerapan kurikulum merdeka; b) Memberikan wadah bagi guru dan calon guru untuk berlatih menyusun media interaktif ; dan c) Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

---

- [1]. Aswan. 2016. *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- [2]. Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- [3]. Syahputra, Eko. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Garis-Garis Singgung Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Medan Tahun Pelajaran 2020/2020" <http://repository.umsu.ac.id>> diakses pada tanggal 22 November 2021.

- [4]. Esvandiari. 2009. *Kumpulan Lengkap Materi dan Soal UN SD*. Jakarta: Media Pusindo.
- [5]. Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- [6]. Fitrah, dkk. 2018. *Teori dan Teknis Penelitian Tindakan Kelas: Alternatif Terbaik Guru dalam Meningkatkan Profesionalisme*. Bandung: Manggu Mangun Tanjung Lestari.
- [7]. Gamiaci, Cici. 2015. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Sumber-Sumber Energi Yang Ada di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas II SDN VI Ngunut Kab. Tulungagung" <https://eprints.umm.ac.id/21569/> diakses pada tanggal 2 Agustus 2021.
- [8]. Hamalik, Oemar. 2019. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [9]. Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran Pada anak Usia Dini*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- [10]. Hendriana, Heris dan Afrilianto. 2017. *Langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: PT Refika Aditama.