Dedikasi:
Jurnal Pengabdian Pendidikan dan Teknologi Masyarakat
Website: https://dedikasi.net/index.php/dedikasi - e-ISSN: 2987–8233 - p-ISSN: 3025–2695
Volume 3 Nomor 1 Tahun 2025 - Halaman: 14 - 19
First Received: 15 Desember 2024 Final Proof Received: 17 Januari 2025

Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Putri Asilestari[1], Vitri Angraini Hardi[2], Afriyanti[3], Susiani[4]
Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Indonesia

putriasilestari89@gmail.com[1],
vitrihardi@gmail.com[2],
susiani220@gmail.com[3],
afriyantiyanti@gmail.com[4]

Kata Kunci:
Media Pembelajaran, Teknologi, Media Pembelajaran.

Abstrak

Era digitalisasi mempengaruhi karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. Kedekatan peserta didik dengan aplikasi teknologi memunculkan ketertarikan yang tinggi dengan hadirnya teknologi dalam pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran. Di lain sisi, kehadiran teknologi merupakan tantangan bagi para. Ketidakfamiliaran guru dalam mengoperasikan aplikasi digital, pengalaman pembelajaran konvensional, ketidaktersediaan fasilitas pendukung, serta terbatasnya informasi pemahaman dan penggunaan teknologi menjadi alasan guru belum menggunakan media pembelajaran digital. Fenomena ini menarik perhatian sekolah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, sekolah menginisiasi pelatihan media pembelajaran berbasis digital. Materi pelatihan yang diberikan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*, *Screencast O'matic* dan *Kahoot* sebagai aplikasi pembuatan media ajar. Tujuan pelatihan ini adalah agar guru di SMA N 2 XIII Koto Kampar mampu merancang media pembelajaran mandiri berbasis digital yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran pada lingkungan setempat. Sejumlah 17 orang guru menjadi peserta pada kegiatan pelatihan media pembelajaran digital. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan pemberian pengetahuan dilanjutkan dengan praktik mandiri. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran yang diberikan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berdasarkan angket yang disebarkan pada akhir kegiatan menunjukkan bahwa secara teoritis, 57.35% peserta mendapatkan pengetahuan tentang aplikasi media pembelajaran yang diajarkan dan secara praktis 55, 87% peserta menyatakan mampu menghasilkan media pembelajaran yang telah diajarkan. Kendala yang dihadapi dalam kegiatan diantaranya *support* fitur laptop tidak mendukung, akses jaringan internet sulit, dan ketidakfamiliaran peserta dalam penggunaan aplikasi.

Key Word:
Learning Media, Technology, Learning Media.

Abstract

The era of digitalization affects the characteristics of students in the learning process. The proximity of students to technology applications has aroused high interest in the presence of technology in learning in the form of learning media. On the other hand, the presence of technology is a challenge for para. Teachers' unfamiliarity in operating digital applications, conventional learning experiences, unavailability of supporting facilities, and limited information on understanding and use of technology are the reasons why teachers have not used digital learning media. This phenomenon attracted the attention of schools. To overcome these problems, schools initiated digital-based learning media training. The training materials provided are in the form of learning using the Canva, Screencast O'matic and Kahoot applications as teaching media creation applications. The purpose of this training is so that teachers at SMA N 2 XIII Koto Kampar are able to design digital-based independent learning media that is tailored to the needs of learning activities in the local environment. A total of 17 teachers participated in the digital learning media training activity. Training activities are carried out by providing knowledge followed by independent practice. The results of the activity showed that the training activities and assistance of the learning media provided provided theoretical benefits and practical benefits. Based on the questionnaire distributed at the end of the activity, it showed that theoretically, 57.35% of participants gained knowledge about the application of the learning media taught and practically 55.87% of the participants stated that they were able to produce the learning media that had been taught. The obstacles faced in the activity include support for laptop features that do not

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

support, difficult internet network access, and unfamiliarity of participants in using the application.

Copyright © 2025 Putri Asilestari, Vitri Angraini Hardi, Afriyanti, Susiani
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia telah dilaksanakan semenjak tahun 1990an. Pada awalnya kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada tingkatan Sekolah Dasar (SD). Selanjutnya, pembelajaran Bahasa Inggris berkembang dan mulai dipelajari pada tingkatan SD – SMA. Siswa/i mulai diperkenalkan dengan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing.

Berkembangnya dunia tidak menggeser keberadaan Bahasa Inggris, bahkan Bahasa Inggris sangat diperlukan mengingat dunia menggklaim Bahasa Inggris sebagai medium komunikasi. Hal ini menjadi sesuatu yang potensial untuk dikembangkan, sehingga pertumbuhan Lembaga-lembaga kursus baik online maupun offline tersebar dimana – mana.

Lebih lanjut, mengingat pentingnya Bahasa inggris saat ini ada beberapa hal yang menjadi isu menarik. Pertama, pembelajaran Bahasa inggris yang sudah lama diajarkan di Indonesia tidak membuat semua warga Indonesia mampu berbahasa inggris secara lisan ataupun tulisan. Kedua, pembelajaran Bahasa inggris di sekolah dirasa sulit sehingga cenderung hasil pembelajaran yang dihasilkan rendah. Ketiga, kegiatan pembelajaran Bahasa inggris hanya dilakukan di sekolah. Lembaga -lembaga mandiri yang menyediakan kursus Bahasa inggris tidak bersifat free.

Isu-isu tersebut memunculkan sebuah pandangan terkait alasan ketidakmampuan penyerapan Bahasa inggris bagi siswa/i di Indonesia. Jika ditilik lebih lanjut akar permasalahannya adalah rendahnya *exposure* terhadap Bahasa. Terbatasnya jam pembelajaran Bahasa inggris yang mampu memberikan kesempatan bagi siswa/i "secara terpaksa" belajar, membuat kecilnya kesempatan *exposure* Bahasa.

Hal ini mengindikasikan bahwa pentingnya sebuah fasilitas yang memberikan kesempatan anak untuk bisa *expose* Bahasa dengan maksimal. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim memperkenalkan sebuah kegiatan pembelajaran yang bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun sehingga siswa/i memiliki kemampuan Bahasa inggris seperti yang diharapkan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini terdiri dari 3 tahapan yakni: 1). tahap perencanaan, 2). pelaksanaan dan 3). evaluasi.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiaran PkM

Tahapan Perencanaan

Pada tahapan perencanaan peneliti melakukan beberapa kegiatan. Pertama, peneliti melakukan identifikasi dan pemilihan mitra. Tim peneliti melakukan koordinasi dan mengambil keputusan SMA N 2 XIII Koto Kampar sebagai tempat pelaksanaan PkM. Kedua, tim peneliti melakukan observasi masalah melalui kegiatan survey pendahuluan ke SMA N 2 XIII Koto Kampar. Peneliti melakukan diskusi bersama Kepala Sekolah, wakil kurikulum dan beberapa guru. Hasil diskusi disimpulkan bahwa sekolah memerlukan kegiatan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran berbasis digital. Ketiga, setelah didapat kebutuhan yang diperlukan mitra, tim peneliti mengidentifikasi dan mempersiapkan materi yang akan diberikan pada kegiatan PkM.

Tahap Pelaksanaan

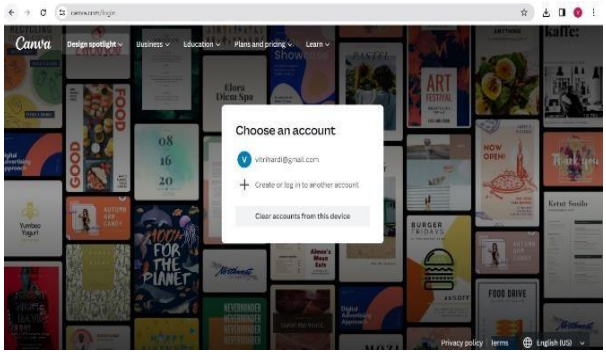
Tahap yang dilakukan adalah: 1) Pemberian materi dasar – dasar media pembelajaran berbasis teknologi serta trend media pembelajaran pada pembelajaran abad 21; 2) Menjelaskan langkah – langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Langkah – langkah

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

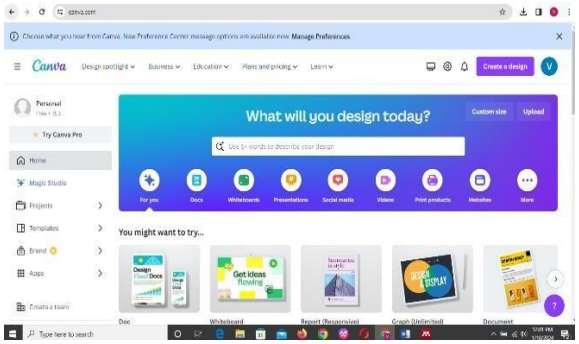
pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva adalah sebagai berikut: a) Kunjungan laman https://www.canva.com/ (lihat gambar 1); b) Log in atau register (bagi pemula); c) Saat login, maka akan muncul laman ini (lihat gambar 2); d) Pilih desain Presentation; e) Ambil salah satu template yang ingin dirancang; f) Rancang bahan ajar (lihat gambar 3); g) Jika bahan ajar sudah selesai dirancang, maka untuk menggunakan bahan ajar tersebut, silahkan klik menu download (lihat gambar 4); h) Bahan ajar siap untuk digunakan.

Tahap kedua, menjelaskan langkah–langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Screen cast O'Matic.

Langkah–langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Screen cast O'Matic: a) Buka Laman https://screenpal.com/screen-recorder pada Google Chrome (lihat gambar 5); b) Klik bagian Biru "Luncurkan Perekam Gratis"; c) Membuka bahan ajar PPT yang telah dihasilkan melalui aplikasi Canva; d) Melakukan rekam layer; e) Menyimpan video pembelajaran yang dihasilkan.



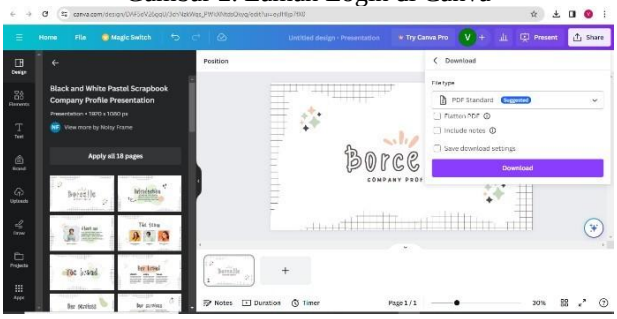
Gambar 1. Laman Canva



Gambar 2. Laman Login di Canva



Gambar 3. Rancangan bahan ajar



Gambar 4. Bahan ajar siap diunduh

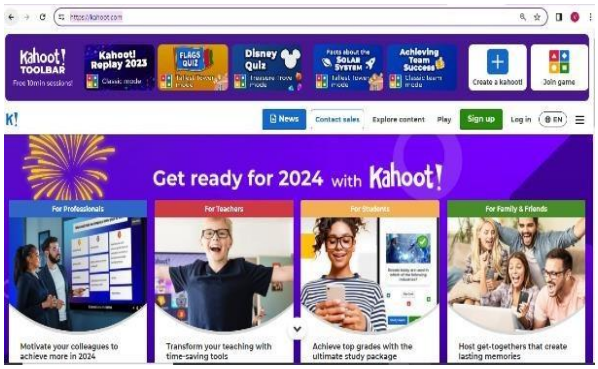


Gambar 5. Screen cast O'Matic pada Google Chrom

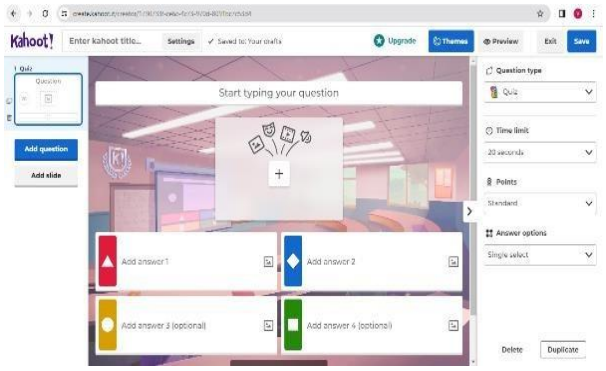
Langkah ketiga, menjelaskan langkah – langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot. Langkah – langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

aplikasi Kahoot: a) Buka laman https://kahoot.com/ (lihat gambar 6); b) Login menggunakan akun Google; c) Masuk pada laman utama. Klik Create Kahoot (lihat gambar 7); d) Jika telah menyelesaikan Kuis yang dirancang, klik bagian save; e) Kuis telah siap untuk digunakan.



Gambar 6. Tampilan Kahoot



Gambar 7. Laman utama Kahoot

Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilaksanakan secara online melalui angket yang didistribusikan dalam bentuk Google Form. Angket yang diberikan berisikan 10 pernyataan tentang manfaat kegiatan.

Tabel 1. Angket evaluasi pelaksanaan PkM

Nomor	Item Angket
1	Saya mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan berbagai aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran.
2	Saya merasa materi yang diajarkan dapat memberikan kontribusiterhadap proses pengajaran, khususnya media pembelajaran.
3	Materi yang diberikan merupakan suatu hal yang baru bagi saya.
4	Saya dapat memahami materi yang diberikan dengan mudah.
5	Saya mampu mempraktikkan pengetahuan yang saya dapatkanuntuk kepentingan proses pembelajaran.
6	Materi workshop bersifat praktis dan mampu diaplikasikan.
7	Saya akan menggunakan salah satu aplikasi yang diberikan pada materi untuk pembuatan media pembelajaran di kelas yang saya ajarkan.
8	Bahasa yang digunakan oleh pemateri dalam menyampaikan materi dapat dipahami dengan mudah dan jelas.
9	Saya merasakan manfaat setelah mengikuti workshop ini.
10	Saya merasa mengalami perubahan pengetahuan dan sikap setelah mengikuti workshop ini.

HASIL DAN PEMBHASAN

Kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis digital ini dilakukan di SMA N 2 XIII Koto Kampar yang beberapa dokumentasi foto bersama Tim Peneliti dan peserta kegiatan PkM.

Kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis digital ini dilakukan di SMA N 2 XIII Koto Kampar yang berlokasi di Jalan Lintas Pekanbaru, Pulau Gadang XIII Koto Kampar, Binamang, Kec. XIII Koto Kampar, Kabupaten Kampar, Riau 28453. Kegiatan ini dibentuk dalam pelatihan yang dilaksanakan bersama 17 orang guru. Peserta berasal dari berbagai mata pelajaran yang terdiri dari13 orang guru perempuan dan 4 orang guru laki – laki. Pelaksanaa kegiatan dilakukan pada tanggal 17 November 2023. Hasil kegiatan PkM ini adalah bahan ajar yang dihasilkan dari aplikasi Canva, video pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi Screencast O'matic dan rancangan kuis interaktif yang dihasilkan dari aplikasi Kahoot. Melalui kegiatan ini, guru – guru dapat menghasilkan media pembelajaran sendiri untuk keperluan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan beberapa kendala guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi/digital di SMA N 2 XIII Koto Kampar. Hasil survey menunjukkan beberapa hal berikut: 1). ketidakfamiliaran guru dalam mengoperasikan aplikasi digital, 2). pengalaman pembelajaran konvensional, 3). ketidaktersediaan fasilitas pendukung, serta 4). terbatasnya informasi pemahaman dan penggunaan teknologi.

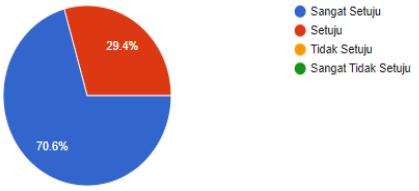
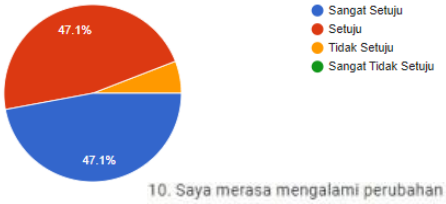
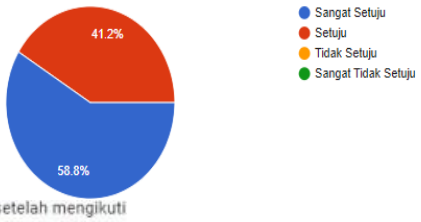
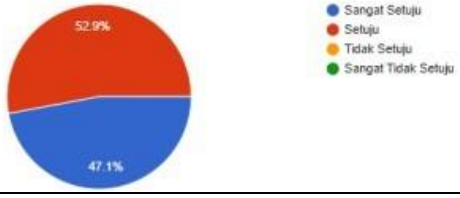
e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695

Pada akhir kegiatan, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui manfaat secara teoritis dan praktis dari kegiatan yang telah diberikan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan mendistribusikan angket yang berisikan 10 pernyataan manfaat teoritis dan praktis. Berikut hasil respon yang diberikan peserta:

Manfaat Teoritis

Berdasarkan hasil angket yang diterima, didapat bahwa 57.35% peserta sangat setuju dengan manfaat yang didapat dari kegiatan pelatihan dan 42.65% peserta setuju dengan manfaat yang didapat dari kegiatan. Tabel 4.1 menyajikan visualisasi respon peserta kegiatan.

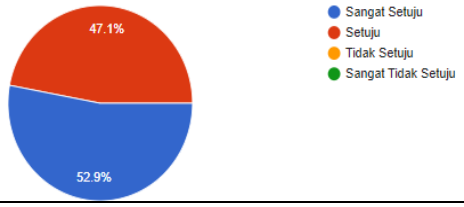
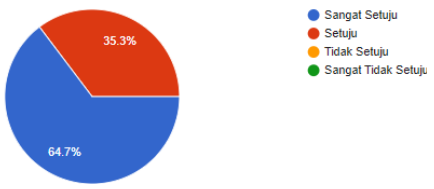
Tabel 2. Visualisasi Hasil Angket Manfaat Teoritis

Item Angket	
1. Saya mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan berbagai aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran. 17 responses	
2. Saya merasa materi yang diajarkan dapat memberikan kontribusi terhadap pros pengajaran, khususnya media pembelajaran. 17 responses	
5. Saya mampu mempraktikkan pengetahuan yang saya dapatkan untuk kepentingan proses pembelajaran. 17 responses	
9. Saya merasakan manfaat setelah mengikuti workshop ini. 17 responses	
10. Saya merasa mengalami perubahan pengetahuan dan sikap setelah mengikuti workshop ini. 17 responses	

Manfaat Praktis

Berdasarkan hasil angket yang diterima, didapat bahwa 55.87% peserta sangat setuju dengan manfaat yang didapat dari kegiatan pelatihan dan 44.13% peserta setuju dengan manfaat yang didapat dari kegiatan. Tabel 4.2 menyajikan visualisasi respon peserta kegiatan.

Tabel 2. Visualisasi Hasil Angket Manfaat Praktis

Item Angket	
6. Materi workshop bersifat praktis dan mampu diaplikasikan. 17 responses	
7. Saya akan menggunakan salah satu aplikasi yang diberikan pada materi untuk pembuatan media pembelajaran di kelas yang saya ajarkan. 17 responses	

e-ISSN: 2987 – 8233
p-ISSN: 3025 – 2695



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program ini, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SMAN 2 XIII Koto Kampar. Guru-guru yang sebelumnya kurang familiar dengan teknologi digital kini menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memanfaatkan media digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Siswa juga merespon positif penggunaan media pembelajaran digital, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Namun, tantangan terkait dengan keterbatasan waktu, infrastruktur, dan keterampilan dalam menggunakan teknologi yang lebih kompleks masih perlu diatasi. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah dan pemerintah untuk terus mendukung pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan yang berkelanjutan, serta investasi dalam teknologi pendidikan yang memadai. Dengan adanya dukungan yang tepat, penggunaan media pembelajaran digital di SMAN 2 XIII Koto Kampar. dapat menjadi salah satu langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital.

DAFTAR REFERENSI

AECT. (2017). *The definition of educational technology*. Association for Educational Communications and Technology. https://aect.org/definition-educational-technology

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Bahri, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 145–160. https://doi.org/10.1234/jp.2018.12.2.145

Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Gava Media.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Merdeka Belajar: Kebijakan baru pendidikan Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Mulyasa, E. (2019). *Kurtilas: Kurikulum 2013 dan implementasinya dalam pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Prasetyo, Z. K., & Anwar, M. S. (2020). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran: Konsep, aplikasi, dan tantangannya di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 200–215.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Trianto, N. (2019). *Desain pembelajaran inovatif: Konsep, model, dan aplikasi dalam pembelajaran digital*. Prestasi Pustaka.

Wibowo, A. (2021). Transformasi pembelajaran digital di era Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 88–101. https://doi.org/10.2345/jpt.2021.10.1.88.