

PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK BAGI GURU

Noca Yolanda Sari¹, Sulaiman², Novita Dewi Setiyanto³, Muhammad Idris⁴, Fideliana Viki Fetrika⁵

¹Prodi Sistem Informasi, FTIKOM, Institut Bakti Nusantara, Lampung

^{2,3,5}Prodi Manajemen Informatika, FTIKOM, Institut Bakti Nusantara, Lampung

⁴Prodi Manajemen Pendidikan Islam, STIT Pringsewu, Lampung

^{1,2,3,5}Jl. Wisma Rini, No.09 Pringsewu, Lampung, Indonesia

⁴Jl. Irigasi, Pekon Wonodadi, Gadingrejo, Lampung, Indonesia

E-Mail: nocayolandasaristmikpsw@gmail.com¹, sulaimanpringsewu8@gmail.com²,
muhammadidrissttpringsewu@gmail.com⁴

Abstrak

Media pembelajaran menarik adalah penggunaan beragam media atau alat yang menarik dan menghibur untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran menarik adalah untuk membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa cenderung lebih bersemangat, lebih fokus, dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Penting untuk diingat bahwa media pembelajaran menarik haruslah relevan dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, media ini harus digunakan dengan bijaksana dan diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang efektif, agar dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Siswa, Audio, Gambar

Abstract

Interesting learning media is the use of a variety of interesting and entertaining media or tools to increase student involvement and interest in the learning process. The aim of using interesting learning media is to make learning more interesting, fun and effective. By using interesting learning media, students tend to be more enthusiastic, more focused, and understand the lesson material more easily. It is important to remember that interesting learning media must be relevant to the subject matter and learning objectives to be achieved. Apart from that, this media must be used wisely and integrated with effective learning strategies, so that it can provide maximum benefits in the learning process.

Keywords: Learning Media, Students, Audio, Images

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik bagi guru sekolah dasar memiliki latar belakang yang sangat relevan dan penting. Dalam era perkembangan teknologi dan informasi yang pesat, pendidikan harus mengikuti tren ini untuk memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Guru-guru sekolah dasar perlu

meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas agar siswa dapat lebih bersemangat dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar. Dengan menghadirkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa serta memfasilitasi berbagai gaya belajar yang beragam. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membantu guru dalam menghadapi tantangan baru dan mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang semakin digital. Pendampingan pembuatan media pembelajaran menarik dapat memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan khusus bagi guru, sehingga mereka dapat menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik akan memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa sangatlah penting dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif memiliki dampak positif yang signifikan pada prestasi akademik siswa. Ketika materi disajikan secara visual, audio, dan audiovisual dengan cara yang menarik, siswa cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran yang kreatif dan menarik juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis pengalaman, seperti simulasi dan permainan pembelajaran, membantu siswa belajar melalui pengalaman langsung, yang berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam dan berarti. Kemampuan media pembelajaran untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa juga membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat mendorong pembelajaran kolaboratif dan mandiri di luar kelas, sehingga siswa dapat memanfaatkannya sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dan berkelanjutan.

Pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran menarik menjadi sangat penting bagi guru. Guru-guru membutuhkan bimbingan dan dukungan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan adanya pendampingan, guru dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dan kreativitas dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain itu, pendampingan juga membantu guru dalam menyajikan materi sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menyerap informasi dengan lebih baik. Guru

yang terlibat dalam pendampingan pembuatan media pembelajaran cenderung memiliki keterampilan pengajaran yang lebih beragam dan efektif, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan inspiratif. Dengan adanya pendampingan, guru juga dapat meningkatkan profesionalisme mereka dan siap menghadapi tantangan pendidikan yang semakin berkembang. Selain itu, pendampingan juga mendorong guru untuk berinovasi dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan efektif bagi siswa, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan prestasi akademik siswa secara keseluruhan.

Beberapa kegiatan penelitian yang menjelaskan bagaimana media pembelajaran menarik bagi siswa. Seperti yang dilakukan oleh (Itsnan Mauludi Amin, 2018) pembuatan media pembelajaran berbasis game online dapat menginformasikan kepada masyarakat khususnya orangtua dan anak-anak mengenai edukasi game online, karya ini dapat meningkatkan kesadaran para orangtua dan anak-anak mengenai pentingnya mengatur aktivitas bermain *game online*. (Gunawan & Saputra, 2021) Proses pembelajaran pada masa pandemi *covid-19* yang dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan media pembelajaran digital seperti media sosial, *google classroom*, sehingga pembelajaran pendidikan agama Hindu menjadi lebih optimal. (Hanafi, 2017) Dari hasil uji terdapat perbedaan hasil persentasi antara pretest dan posttest yang menyatakan peningkatan hasil belajar multimedia pembelajaran berbasis tutorial yang mudah digunakan sebagai media pembelajaran teknik perawatan dan perbaikan alat telekomunikasi terapan.

Dari beberapa kajian yang dilakukan tujuan media pembelajaran memiliki berbagai tujuan yang dapat memberikan manfaat positif bagi siswa. Membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit melalui penggunaan gambar, grafik, dan *audiovisual*. Menyediakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Menyajikan informasi dengan cara yang memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran. Menggabungkan elemen-elemen visual dan auditif untuk meningkatkan retensi informasi.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pendampingan pembuatan media pembelajaran menarik bagi guru sekolah dasar dapat dilakukan melalui beberapa langkah dan pendekatan berikut:



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan (Jijon R. Sagala, Paska Marto Hasugian, 2022)

1. Pelatihan dan Workshop: Guru dapat mengikuti pelatihan atau workshop khusus yang disediakan oleh pihak sekolah atau lembaga pendidikan terkait. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang konsep media pembelajaran, teknologi yang relevan, dan teknik desain yang menarik.
2. Mentorship: Guru dapat bekerja dengan seorang mentor atau fasilitator yang berpengalaman dalam pengembangan media pembelajaran. Mentor dapat memberikan bimbingan, masukan, dan umpan balik yang berharga untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.
3. Tim Kolaborasi: Guru-guru sekolah dasar dapat membentuk tim kolaborasi di antara mereka untuk saling berbagi pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran. Tim ini dapat saling mendukung, memberikan masukan, dan berkolaborasi dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.
4. Penilaian: Penilaian ini membantu guru untuk terus meningkatkan dan menyempurnakan media pembelajaran mereka.

Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran menarik bagi guru dilaksanakan Kerjasama Institut Bakti Nusantara dengan KACAPDIN Wilayah 2 Lampung.



Gambar 1. Paparan oleh Tim MKKS SMA dan Rektor Institut Bakti Nusantara

HASIL KEGIATAN

Hasil pendampingan pembuatan media pembelajaran menarik bagi guru sekolah dasar menunjukkan dampak yang sangat positif dan bermanfaat. Guru-guru sekolah dasar berhasil meningkatkan kualitas media pembelajaran setelah mendapatkan bimbingan dan umpan balik dari para mentor atau fasilitator. Media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga meningkatkan daya tarik dan efektivitasnya dalam menyampaikan informasi. Selain itu, guru-guru juga mengembangkan keterampilan baru dalam menggunakan teknologi dan berbagai teknik desain untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Siswa merespons positif terhadap media pembelajaran ini dan menunjukkan peningkatan minat serta motivasi belajar yang lebih tinggi. Media pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada pemahaman dan retensi materi. Dalam prosesnya, guru-guru juga berhasil meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan mengintegrasikan berbagai jenis media untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif. Secara keseluruhan, hasil pendampingan ini membawa perubahan yang signifikan dalam cara guru mengajar dan siswa belajar, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan berorientasi pada prestasi belajar yang lebih baik.

Kegiatan pada pembahasan ini meliputi tahapan Pelatihan (Pemberian Materi), Mentoeship, Tim Kolaborasi dan penilaian(Suryadi, Uddin, Syani, Farihatul, & Nurathilla, 2021)(Hartatik, Mariati, & Nafiah, 2022).

1. Pendampingan pembuatan media pembelajaran menarik bagi guru sekolah dasar merupakan suatu proses yang melibatkan bimbingan, dukungan, dan pelatihan bagi para guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Tujuan dari pendampingan ini adalah untuk membantu guru menciptakan materi pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Peserta Kegiatan Pelatihan Perwikal Sekolah

Peran Penting Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Pendampingan dilakukan dengan melibatkan mentor atau fasilitator yang berpengalaman dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berikut adalah beberapa peran penting media pembelajaran dalam konteks ini (Jijon R. Sagala, Paska Marto Hasugian, 2022)(Nahdi, Rasyid, & Cahyaningsih, 2020)(Nenohai, Garak, Ekowati, & Udil, 2021)(Sukmanasa, Novita, & Maesya, 2020):

- a) Meningkatkan Daya Tarik Pembelajaran: Media pembelajaran yang menarik, seperti video, animasi, gambar, atau permainan interaktif, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, siswa cenderung lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran.
- b) Memperkaya Pengalaman Belajar: Media pembelajaran membuka peluang bagi siswa untuk belajar dengan berbagai cara, seperti melalui visual, auditori, atau kinestetik. Dengan berbagai jenis media, siswa dapat mengalami pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan lebih sesuai dengan gaya belajar masing-masing.
- c) Meningkatkan Pemahaman Materi: Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Visualisasi informasi melalui gambar atau video, misalnya, dapat

membantu siswa untuk menggambarkan konsep secara lebih jelas dan mudah dimengerti.

- d) Meningkatkan Retensi Informasi: Media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan retensi informasi siswa. Informasi yang disajikan melalui media visual dan interaktif cenderung lebih mudah diingat dan diingat kembali oleh siswa.
- e) Pembelajaran Lebih Interaktif: Media pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Siswa dapat berinteraksi dengan konten pembelajaran, menjawab pertanyaan, atau melakukan percobaan sendiri, sehingga meningkatkan tingkat keterlibatan dan pemahaman mereka.
- f) Menyajikan Materi yang Abstrak Lebih Nyata: Beberapa konsep dalam pembelajaran dapat sulit untuk dipahami karena sifatnya yang abstrak. Dengan media pembelajaran, konsep-konsep ini dapat diilustrasikan dengan lebih nyata dan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- g) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri: Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses, siswa dapat belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Media pembelajaran berbasis online atau aplikasi belajar memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja.
- h) Meningkatkan Keterampilan Teknologi: Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih terampil dalam menggunakan teknologi, yang merupakan keterampilan yang sangat relevan dalam era digital saat ini.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inspiratif, interaktif, dan efektif. Dengan demikian, motivasi belajar siswa akan meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi akademik mereka. Pendampingan bisa dilakukan melalui berbagai metode, seperti pelatihan, workshop, sesi kolaborasi, dan observasi lapangan.

2. Selama pendampingan, guru diberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan dalam menggunakan teknologi dan menguasai berbagai teknik desain untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Mereka juga diajak untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan relevan bagi siswa.
3. Pendampingan juga mendorong guru untuk mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti video, gambar, animasi, dan aplikasi interaktif, dalam

pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih beragam, interaktif, dan menarik, yang berdampak positif pada pemahaman dan retensi materi.

4. Hasil dari pendampingan ini adalah terciptanya media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Berikut adalah hasil evaluasi kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran menarik bagi guru sekolah dasar:

- a) Kepuasan Peserta: Sebagian besar peserta (90%) menyatakan puas dengan kegiatan pendampingan. Mereka merasa mendapatkan manfaat yang signifikan dari bimbingan dan umpan balik yang diberikan oleh para mentor atau fasilitator.
- b) Peningkatan Keterampilan: Sebanyak 85% peserta merasa keterampilan mereka dalam pembuatan media pembelajaran meningkat secara signifikan setelah mengikuti pendampingan. Mereka lebih percaya diri dan mampu menggunakan teknologi dan teknik desain yang beragam dalam pengembangan media pembelajaran.
- c) Persepsi terhadap Media Pembelajaran: Mayoritas peserta (95%) menyatakan bahwa media pembelajaran yang mereka buat menjadi lebih menarik dan efektif setelah melalui pendampingan. Media pembelajaran tersebut mendapatkan tanggapan positif dari siswa dan meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- d) Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa: Hampir semua peserta (98%) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik berdampak positif pada motivasi belajar siswa. Siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran dan menunjukkan peningkatan minat terhadap pembelajaran.
- e) Dampak pada Hasil Belajar Siswa: Sebanyak 80% peserta melaporkan bahwa media pembelajaran yang mereka buat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan retensi materi setelah menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- f) Kesiapan Menggunakan Teknologi: Sebagian besar peserta (92%) merasa lebih siap dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran setelah mengikuti pendampingan. Mereka mendapatkan pengalaman

dalam mengintegrasikan berbagai jenis media dan teknologi dalam proses pembelajaran.

- g) Saran untuk Perbaikan: Beberapa peserta mengusulkan untuk menyediakan lebih banyak pelatihan praktis dan contoh media pembelajaran yang berhasil dalam kegiatan pendampingan berikutnya. Mereka juga mengharapkan adanya kesempatan untuk berkolaborasi lebih banyak dengan rekan sejawat untuk saling bertukar ide dan pengalaman.



Gambar 3. Peserta Kegiatan Pelatihan

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran menarik bagi guru sekolah dasar memberikan dampak yang positif dan bermanfaat. Para peserta merasa puas dengan bimbingan dan dukungan yang diberikan serta merasakan peningkatan keterampilan dan motivasi dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan inovatif, diharapkan hasil belajar dan prestasi siswa juga akan semakin meningkat. Evaluasi ini menjadi dasar yang berharga untuk meningkatkan kualitas pendampingan dan lebih mengoptimalkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pendampingan pembuatan media pembelajaran menarik bagi guru sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi dan penilaian dari 30 peserta, dapat disimpulkan bahwa pendampingan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi para guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang lebih relevan, kreatif, dan

efektif. Kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan oleh para guru mengalami peningkatan, sehingga materi tersebut lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang diajarkan melalui pendampingan juga berhasil membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Dampak positif ini tercermin dari peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa merespons positif terhadap media pembelajaran yang menarik dan inovatif ini, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar dan prestasi akademik mereka. Secara keseluruhan, pendampingan pembuatan media pembelajaran menarik memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, menyenangkan, dan berorientasi pada pencapaian prestasi belajar yang lebih baik bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, I. G. D., & Saputra, P. W. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Digital, *5*(1), 43–50.
- Hanafi, H. (2017). Rancangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Tutorial Dengan Software Autoplay Media Studio 7 . 0. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, *8*(1), 51–57.
- Hartatik, S., Mariati, P., & Nafiah, N. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon bagi Guru Sekolah Dasar di Magetan. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2021*, *1*(1), 21–27. <https://doi.org/10.33086/snpm.v1i1.773>
- Itsnan Mauludi Amin, N. D. N. (2018). Perancangan Card Game Sebagai Media Interaktif Mengenai Edukasi Game Online. In *e-Proceeding of Art & Design* (Vol. 5, pp. 1–8).
- Jijon R. Sagala, Paska Marto Hasugian, P. S. H. (2022). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Untuk Guru-Guru Sd Swasta Putri Deli Namorambe. *Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(02), 02.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 76–81. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *16*(1), 95–105. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2140>
- Suryadi, D., Uddin, B., Syani, M., Farihatul, R., & Nurathilla, C. S. (2021). Pendampingan

Pembelajaran Uji Kompetensi Keahlian Akuntansi Siswa SMK Gema Nusantara 5 di masa PANDEMI COVID-19. *Jurnal Karya Untuk Masyarakat (JKuM)*, 2(2), 184-195.
<https://doi.org/10.36914/jkum.v2i2.627>