

OPTIMALISASI KOMPETENSI GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF

**Sudiati*¹, Putri Ayu Cahyani², Sakinah Isna Firmani³,
Muhammad Zahrul Jihadurrohim Bajuri⁴, Faisal Isnani⁵**

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya,
Universitas Negeri Yogyakarta

*Penulis korespondensi: Sudiati, sudiati@uny.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi berpengaruh pada semua bidang termasuk pembelajaran. Satu di antara aspek yang memengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan teknologi, guru sebagai fasilitator di kelas harus mampu mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan menggunakan metode pelatihan terbimbing yang dilakukan secara luring dan daring. Peserta pelatihan adalah guru-guru MAN 2 Magelang dari seluruh mata pelajaran. Hasil survei sebelum pelaksanaan pelatihan menunjukkan bahwa para guru di MAN 2 Magelang sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Akan tetapi, guru-guru tersebut belum memanfaatkan secara optimal fitur-fitur terbaru dari laman-laman media pembelajaran digital. Maka dari itu, kegiatan pengabdian ini dilakukan sebagai bentuk optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Kegiatan pelatihan ini dilakukan mulai bulan Juni hingga Agustus 2025. Hasil yang didapatkan dari kegiatan ini adalah guru-guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif berbantuan Canva, Quiziz, dan Flipbook. Peserta pelatihan berhasil mengembangkan produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, peserta juga memberikan evaluasi yang baik terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat.

Kata kunci: media pembelajaran, inovatif, optimalisasi, kompetensi guru

Abstract

Technological developments have an impact on all fields, including education and learning. One of the aspects that influences the success of learning activities is the use of instructional media. In line with technological advancements, teachers, as facilitators in the classroom, are expected to be able to develop innovative technology-based instructional media. This Community Service Program was conducted using a guided training method implemented both offline and online. The participants were teachers from all subject areas at MAN 2 Magelang. The results of the pre-training survey indicated that teachers at MAN 2 Magelang were already accustomed to using technology-based instructional media. However, they had not yet made optimal use of the latest features available on digital learning media platforms. Therefore, this community service activity was conducted as an effort to optimize teachers' competencies in developing innovative instructional media. The training activities were conducted from June to August 2025. The results showed that the teachers were able to develop innovative instructional media assisted by Canva, Quizizz, and Flipbook. The training participants successfully developed instructional media products that could be utilized in classroom learning activities. In addition, the participants provided positive evaluations of the training activities conducted by the community service team.

Keywords: instructional media, innovative, optimization, teacher competence

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era Society 5.0 berlangsung pesat dan memberikan dampak pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Kehadiran teknologi seperti *Artificial Intelligence* (AI), *Augmented Reality* (AR), *Mixed Reality* (MR), *Virtual Reality* (VR), *Extended Reality* (XR), dan Metaverse membuka peluang bagi pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk meningkatkan profesionalitas melalui kemampuan memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi secara tepat dalam pembelajaran. Tuntutan tersebut sejalan dengan pendidikan abad ke-21 yang menekankan keterampilan critical thinking, creativity, collaborative, communicative, citizenship, dan characters (Fullan & Scott, 2014). Hal ini juga selaras dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, khususnya Pasal 4, yang menegaskan peran guru sebagai learning agent sekaligus fasilitator, motivator, penggerak, perancang pembelajaran, dan sumber inspirasi bagi peserta didik. Oleh karena itu, profesionalisme guru pada era digital perlu didukung kemampuan mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kondisi tersebut semakin penting karena keterampilan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah secara mandiri (Triwiyanto et al., 2022).

Berdasarkan data Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (IP-TIK) yang mengacu pada ICT Development Index (ICT-DI) yang dikembangkan oleh International Telecommunication Union (ITU), capaian IP-TIK beserta subindeksnya di Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2022 dan 2023 masih berada pada kategori sedang. Nilai indeks tersebut tercatat sebesar 5,83 pada tahun 2022 dan meningkat menjadi 5,86 pada tahun 2023. Terdapat peningkatan sebesar 0,03 dari tahun 2022 ke 2023. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa subindeks Pembangunan TIK di Provinsi Jawa Tengah cukup stabil dalam kurun waktu 2022—2023, namun secara umum Indeks Pembangunan TIK masih tergolong kategori sedang dan belum mengalami peningkatan yang signifikan. Pembangunan teknologi di berbagai sektor di era perkembangan teknologi merupakan hal pokok yang perlu diberi perhatian. Dalam sektor pendidikan, pembangunan teknologi tentu melibatkan tiga subindeks yang mencakup akses dan infrastruktur, penggunaan, dan keahlian. Secara khusus, subindeks penggunaan dan keahlian dapat ditingkatkan melalui pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh berbagai aspek, salah satunya pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dapat menjadi alat bantu guru untuk menyampaikan sebuah informasi dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai instrumen pendukung yang membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga informasi dapat dipahami oleh peserta didik secara lebih efektif. Selain mempermudah penyampaian materi, media pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian, minat, aktivitas berpikir, serta partisipasi peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Dalam konteks perkembangan pendidikan yang semakin dinamis, peran media pembelajaran menjadi semakin penting sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Dalam era teknologi, tentu guru harus beradaptasi dan mampu berinovasi membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas kegiatan

pembelajaran. Penguasaan teknologi oleh guru guna mengembangkan media pembelajaran yang menarik merupakan kebutuhan yang fundamental dalam era teknologi saat ini. Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang bermakna melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Ada kebutuhan mendesak untuk mengeksplorasi bagaimana alat digital dapat mengubah cara tradisional menjadi lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Literatur menunjukkan bahwa alat digital memainkan peran penting dalam memupuk rasa kebersamaan dan kerja sama di antara peserta didik, yang sangat penting untuk mempertahankan keterlibatan dalam pengaturan pendidikan (Özdemir, 2024).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan khususnya dalam bentuk media pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, peserta didik umumnya telah memiliki kemampuan yang cukup baik dalam memanfaatkan perangkat digital. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya diimbangi oleh kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Kenyataan ini terlihat dari masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital atau teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi serupa juga ditemukan pada sebagian besar guru di MAN 2 Kabupaten Magelang. Oleh karena itu, penyelenggaraan pelatihan mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi menjadi langkah yang relevan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan di era digital.

Media pembelajaran merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian informasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran meliputi segala bentuk baik alat fisik maupun digital yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran melalui meningkatnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar, tumbuhnya minat belajar, serta terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kondusif. Satria dan Egok (2020) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berperan dalam meningkatkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar peserta didik melalui stimulus yang diberikan guru, sehingga turut mendukung perkembangan psikologis peserta didik dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih optimal.

Secara umum Gerlach dan Ely (1980) berpendapat bahwa, media secara luas mencakup orang, sumber belajar, alat, atau aktivitas yang membentuk kondisi yang membantu peserta didik dalam memperoleh pemahaman, kemampuan, dan sikap. Berbagai jenis media pembelajaran, seperti media audio, visual, dan audiovisual, dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran. (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Secara lebih mendetail, Gagne dan Briggs (1979) mendefinisikan media pembelajaran sebagai berbagai perangkat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, mulai dari media cetak dan audiovisual hingga perangkat elektronik, seperti buku, film, slide, televisi, dan komputer. Dalam konteks pembelajaran modern, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih interaktif dan menarik. Pemanfaatan berbagai jenis media memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, sehingga memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Di samping berperan sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran yang dipilih secara tepat juga mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu contohnya ialah pemanfaatan platform *Google Classroom* yang memungkinkan peserta didik mengakses materi, tugas, maupun sumber belajar secara fleksibel tanpa bergantung pada pertemuan tatap muka. Fleksibilitas tersebut sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan proses belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik masing-masing. Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran yang relevan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dengan menghubungkan materi pembelajaran pada situasi nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Kondisi ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu aspek strategis dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal, efektif, dan efisien.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang beragam dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Perannya tidak hanya terbatas sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai instrumen yang memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Dalam implementasinya, media pembelajaran berfungsi sebagai wahana komunikasi yang memfasilitasi penyampaian informasi secara lebih jelas, sistematis, dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut M. Khalilullah (2012), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu: (a) fungsi edukatif untuk mendukung perkembangan peserta didik, (b) fungsi sosial dalam memberikan informasi dan pengalaman kehidupan bermasyarakat, (c) fungsi ekonomis karena mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan penggunaan sumber daya yang efisien, (d) fungsi politis yang berkontribusi terhadap pembentukan aspek material maupun spiritual peserta didik, serta (e) fungsi seni dan budaya yang memperkenalkan perkembangan seni dan budaya kepada peserta didik. Dengan berbagai fungsi tersebut, media pembelajaran tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar secara menyeluruh.

Kemampuan dan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran yang dapat dimulai dengan memperhatikan kreativitas dalam penggunaan media selama proses pembelajaran. Jika pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media yang lebih bervariasi, peserta didik akan merasa lebih senang mengikuti pelajaran tersebut. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan prestasi peserta didik. Maka dari itu diperlukan kegiatan yang dapat memecahkan masalah yang dihadapi guru dan meningkatkan kemampuan, serta kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Masalah-masalah yang dihadapi para guru MAN 2 Kabupaten Magelang dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dapat diselesaikan melalui kegiatan pelatihan untuk optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Dalam kegiatan pelatihan, guru-guru akan diperkenalkan tentang berbagai media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi dan melakukan evaluasi. Selain itu, guru juga diarahkan untuk praktik membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selama proses pembuatan media pembelajaran para guru akan didampingi oleh fasilitator yang telah menguasai media

pembelajaran berbasis teknologi informasi. Kegiatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui metode pelatihan penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Metode tersebut dipilih untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Pelaksanaannya meliputi empat tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi.

Tahap persiapan dilaksanakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi mitra yaitu pihak sekolah terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Selain itu, tahap ini bertujuan menganalisis kebutuhan mitra sehingga solusi yang dirancang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Pada tahap persiapan juga dilakukan penyusunan materi pelatihan berdasarkan kebutuhan guru serta penentuan waktu dan lokasi pelaksanaan kegiatan.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan memberikan pelatihan tentang media pembelajaran berbasis teknologi informasi kepada guru. Tahap ini dimulai dengan kegiatan pembukaan yang berisi penjelasan mengenai tujuan pelatihan dan manfaat teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan materi pelatihan yang meliputi pengenalan jenis-jenis media pembelajaran berbasis digital atau teknologi informasi. Narasumber juga memberikan penjelasan tentang cara menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan memfasilitasi atau memandu para guru secara langsung untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan perangkat yang sudah ada.

Tahap berikutnya adalah pendampingan yang dilaksanakan setelah pelatihan untuk membantu guru mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Pendampingan dilakukan secara luring maupun daring, baik secara individu maupun kelompok, guna memberikan solusi atas berbagai kendala yang dihadapi guru dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Tahap terakhir merupakan evaluasi yang bertujuan mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, tim pelaksana memberikan umpan balik terhadap pemahaman, keterampilan, serta produk media pembelajaran yang telah dihasilkan oleh guru.

Melalui serangkaian tahapan kegiatan tersebut, guru diharapkan memiliki pemahaman yang lebih komprehensif serta keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan pendidikan di era digital. Pelatihan ini juga memberikan kesempatan kepada guru untuk memperoleh pengalaman praktis dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran di kelas. Penerapan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai diharapkan berkontribusi terhadap tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

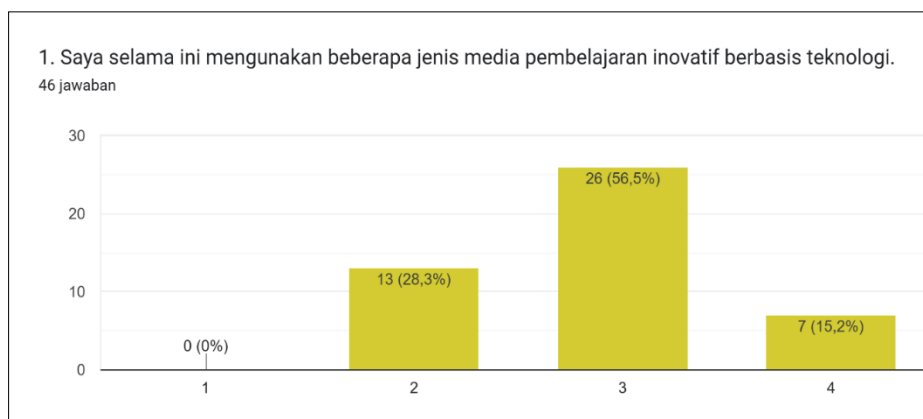
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penyusunan media pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dan pendampingan secara daring. Kegiatan tatap muka dilaksanakan selama dua hari. Satu hari pertama berupa penjelasan tentang media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Hari kedua peserta berlatih menyusun media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Kegiatan selanjutnya berupa pendampingan secara daring. Seluruh kegiatan pelatihan terlaksana sesuai jadwal yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

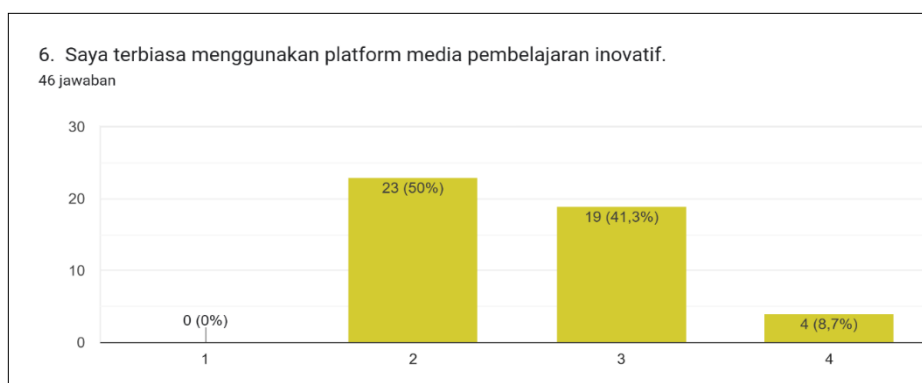
No.	Tanggal Pelaksanaan	Waktu	Tempat	Kegiatan
1	13 Juni 2025	08.00— 15.00	Auditorium MAN 2 Magelang	Materi (konsep, jenis-jenis, dan cara pemilihan media yang tepat)
2	14 Juni 2025	08.00— 15.00	Pendopo Taman Buah Karangrejo-Magelang	Praktik pembuatan media pembelajaran (berbantuan <i>Canva</i> , <i>Quiziz</i> , <i>Flipbook</i>)
3	29 Agustus 2025	12.30— 15.00	Daring via aplikasi <i>zoom</i>	Presentasi hasil pengembangan dan penerapan media pembelajaran inovatif.

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh seluruh guru mata pelajaran di MAN 2 Kabupaten Magelang. Kegiatan hari pertama berfokus pada penyampaian materi umum tentang konsep, jenis-jenis, dan cara pemilihan media pembelajaran yang tepat. Untuk mengetahui pengalaman peserta pelatihan dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif, tim PkM membagikan angket melalui link *google form*. Hasil angket tertera pada Gambar 1 berikut.



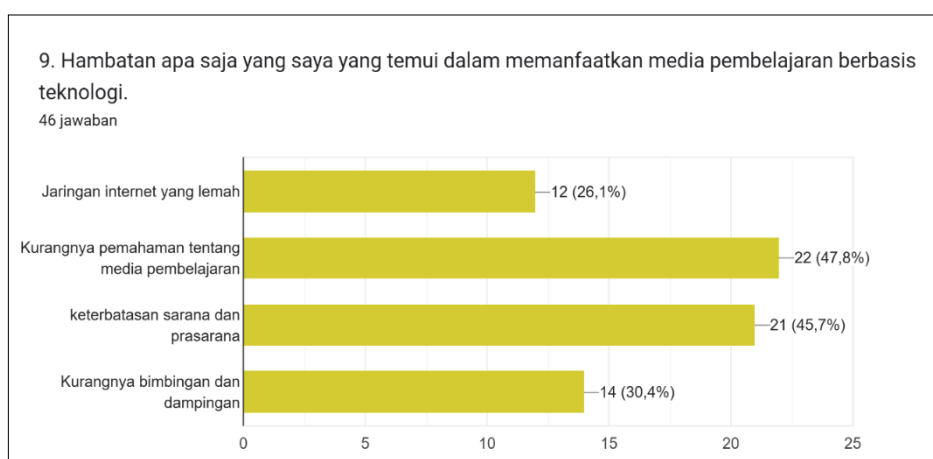
Gambar 1. Hasil Angket Pengalaman Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif

Sebanyak 56,5% guru MAN 2 Magelang sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi. Akan tetapi, basis teknologi yang dimanfaatkan oleh guru belum memanfaatkan platform media pembelajaran terkini. Hal itu tertera pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Hasil Angket Pengalaman Pemanfaatan Platform Media Pembelajaran Inovatif

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa sebanyak 50% guru belum memanfaatkan platform pengembangan media pembelajaran inovatif. Meskipun teknologi bukan hal yang asing dalam pengembangan media pembelajaran, akan tetapi dalam pengembangannya guru-guru belum terbiasa dalam memanfaatkan platform yang banyak tersedia. Hal itu dipengaruhi oleh beberapa kendala yang tertera pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Hasil Angket Hambatan dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TI

Data dalam angket tersebut menunjukkan bahwa hambatan tertinggi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi adalah kurangnya pemahaman tentang media pembelajaran serta keterbatasan sarana dan prasarana. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman dan keterampilan guru serta keterbatasan fasilitas menjadi faktor penghambat dalam pemanfaatan media pembelajaran digital (Labaru et al., 2026). Hasil angket pengalaman awal tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi pijakan pemateri untuk memilih platform-platform yang akan dikenalkan kepada peserta pelatihan serta pengarahan tentang cara memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sesi pertama kegiatan pelatihan berfokus pada penyampaian materi umum tentang konsep, jenis-jenis, dan cara pemilihan media pembelajaran yang tepat. Tim PKM memulai penjelasan tentang konsep Kerucut Pengalaman Edgar Dale dalam bukunya *Audio-Visual Method in Teaching*. Hal itu bertujuan untuk mengenalkan konsep dasar media pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran yang tepat. Konsep Kerucut

Pengalaman Edgar Dale ini digunakan sebagai dasar dalam memahami pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Bagian bawah kerucut mengarah pada pengalaman langsung yang bertujuan memaksimalkan penggunaan pancaindra peserta didik (Dale, 1954), sedangkan bagian atas menunjukkan pengalaman yang lebih abstrak melalui simbol verbal dan pesan yang tidak memiliki kemiripan fisik dengan objek atau ide (Sari, 2018). Berdasarkan konsep tersebut, pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan tingkat kekonkretan pengalaman yang akan diberikan kepada peserta didik serta kesesuaiannya dengan tujuan atau capaian pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya tim PkM mengenalkan berbagai platform pengembangan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran inovatif. Beberapa jenis platform tersebut di antaranya adalah Canva, Quiziz, Flipbook, Kahoot, Padlet, Mentimeter. Pemilihan platform tersebut didasarkan pada kemudahan dan kemenarikannya. Selain itu, berdasarkan penelitian Canva dan Quiziz dapat menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan, karena adanya berbagai fitur yang bagus, template yang bervariasi, dan desain yang unik, sehingga dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran digital menjadi menarik (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran digital berbentuk Flipbook dinilai bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran di era digital (Mahardika, et al, 2022).

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan komunikasi interaktif dengan peserta pelatihan agar peserta juga terlibat aktif serta saling berbagi pengalaman tentang penerapan media pembelajaran inovatif. Pada materi sesi satu, tim PkM memperoleh informasi bahwa peserta pelatihan menyampaikan pernah memanfaatkan Canva dan Quiziz dalam mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, pemateri dari tim PkM memfokuskan pelatihan pada dua platform tersebut agar guru bisa lebih memperdalam serta mengeksplorasi fitur-fitur terbaru dalam Canva dan Quiziz. Selain itu, materi akan ditambah dengan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan flipbook karena sesuai dengan minat peserta didik yang lebih menyukai media dan bahan ajar yang dapat diakses melalui gawai.

Komunikasi interaktif dengan peserta pelatihan juga menghasilkan pemecahan masalah bersama terkait peningkatan motivasi belajar melalui media pembelajaran berbasis teknologi serta teknik mengondisikan kelas apabila guru akan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penyampaian konsep dasar media pembelajaran pada sesi satu dilanjutkan dengan pemilihan materi ajar oleh peserta pelatihan. Materi ajar yang sudah dipilih oleh masing-masing peserta pelatihan akan dikembangkan menjadi media pembelajaran inovatif berbasis teknologi.



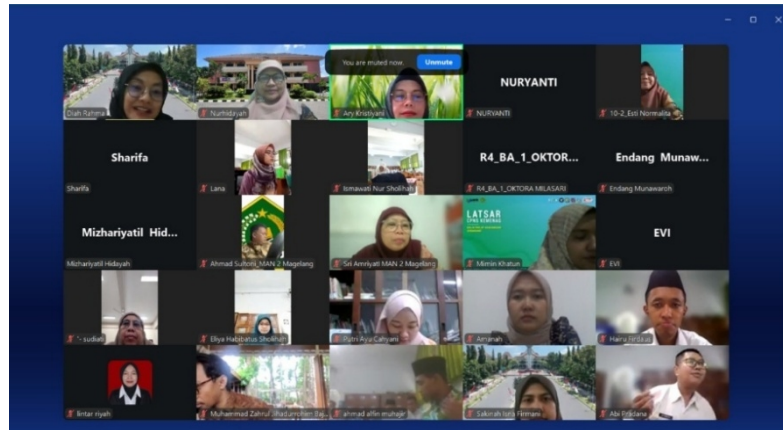
Gambar 4. Hari ke-1 Penyampaian Materi Media Pembelajaran oleh Tim PKM

Pelatihan hari ke-2 dilanjutkan melalui praktik pembuatan media pembelajaran inovatif berbantuan Canva, Quiziz, dan Flipbook. Kegiatan praktik dipilih agar peserta pelatihan dapat secara langsung mengembangkan media pembelajaran, karena pelatihan berbasis praktik dapat memperkuat pemahaman guru mengenai prinsip pembelajaran digital serta penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Damayanti, et al. 2026). Pada sesi praktik, peserta berkelompok sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Tim PkM memandu pelatihan dengan menjelaskan tahapan pengembangan media sesuai dengan platform yang dipilih. Tim PkM menggunakan metode komunikasi interaktif dan bimbingan langsung pada masing-masing kelompok untuk memastikan bahwa peserta pelatihan sudah menguasai teknik pengembangan media pembelajaran inovatif. Selain itu, pemateri juga mengenalkan fitur-fitur terbaru dari Canva, Quiziz, dan Flipbook yang dapat membuat media pembelajaran yang dikembangkan semakin menarik.



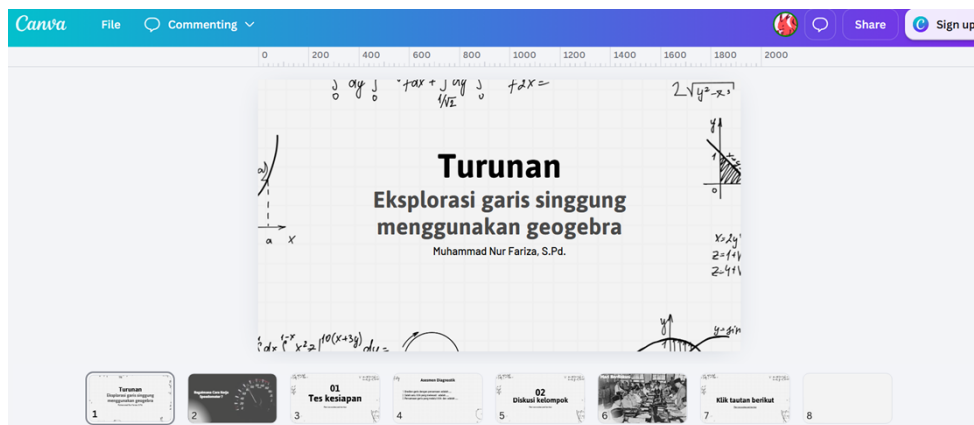
Gambar 5. Hari ke-2 Praktik Pengembangan Media Pembelajaran oleh Tim PKM

Kegiatan pelatihan selanjutnya adalah pendampingan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan grup Whatsapp. Peserta pelatihan difasilitasi grup daring agar dapat dimanfaatkan untuk alat komunikasi interaktif dengan tim PkM selama kegiatan pengembangan media pembelajaran. Selanjutnya, peresentasi produk hasil pengembangan media pembelajaran akan dilaksanakan secara daring melalui aplikasi zoom.



Gambar 6. Presentasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran oleh Peserta Pelatihan

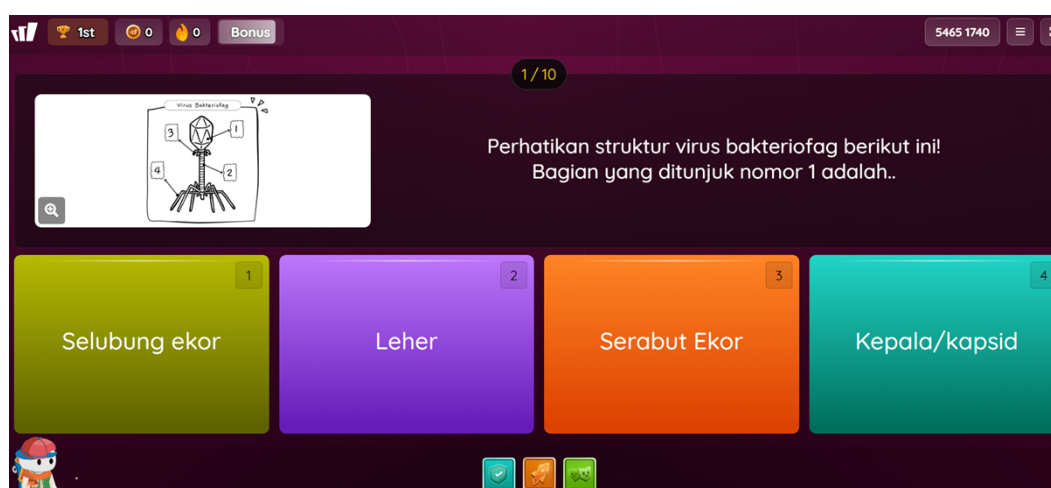
Pada kegiatan presentasi secara daring, perwakilan kelompok guru mata pelajaran melaporkan hasil media pembelajaran yang dikembangkan. Terdapat hasil signifikan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peserta pelatihan dapat mengeksplor fitur-fitur terbaru dari Canva, Quiziz, dan Flipbook. Selain itu, dapat memilih secara tepat antara media pembelajaran yang digunakan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Berikut media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru-guru.



Gambar 7 Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva



Gambar 8 Meida Pembelajaran Menggunakan Flipbook



Gambar 9 Media Pembelajaran Menggunakan Quiziz

Berdasarkan gambar di atas Guru-guru MAN 2 Magelang telah berhasil mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, Quiziz, dan Flipbook. Guru-guru menggunakan berbagai media tersebut untuk kegiatan pembelajaran diantaranya untuk menyampaikan materi dan membuat LKPD, Modul Ajar, serta Asessmen Pembelajaran.

Sebagai bentuk evaluasi bagi tim PkM, diberikan angket respon peserta pelatihan terhadap kegiatan pelatihan yang sudah dilaksanakan. Tim PkM memberikan sembilan butir pernyataan dengan rentang skor 1—4. Pernyataan-pernyataan tersebut dikembangkan dari dua komponen pelatihan, yaitu materi dan metode. Hasil dari angket kemudian diolah untuk mengetahui hasil akhirnya.

Angket evaluasi oleh peserta pelatihan diberikan dalam bentuk link *google form*. Hasil angket tersebut kemudian dianalisis sesuai kualifikasi yang ditetapkan pada tabel 2 untuk penarikan simpulan. Berikut kualifikasi hasil pengisian angket evaluasi.

Tabel 2. Hasil Angket Evaluasi oleh Peserta Pelatihan

No.	Butir Pernyataan	Skor				Nilai (%)	Simpulan
		1	2	3	4		
1.	Materi-materi yang disajikan sesuai dengan topik pelatihan.	0%	2%	28%	70%	92	Sangat Baik
2.	Materi-materi yang disajikan mudah dipahami dan menarik bagi peserta.	0%	2%	28%	70%	92	Sangat Baik
3.	Narasumber menyajikan contoh-contoh media pembelajaran inovatif	0%	4%	32%	64%	90	Sangat Baik
4.	Materi-materi yang disajikan dapat diterapkan dengan mudah.	0%	4%	40%	56%	88	Sangat Baik
5.	Materi-materi yang disajikan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta.	0%	2%	20%	78%	95	Sangat Baik
6.	Metode yang digunakan dalam pelatihan sesuai dengan materi.	0%	0%	32%	64%	91	Sangat Baik
7.	Metode yang digunakan dapat membantu peserta dalam memahami materi.	2%	0%	24%	74%	92,5	Sangat Baik
8.	Metode pelatihan mendukung peserta lebih aktif.	0%	2%	32%	66%	91	Sangat Baik
9.	Terdapat simulasi pemecahan masalah	4%	0%	40%	56%	87	Sangat Baik

Berdasarkan data pada Tabel 2, hasil analisis skor tertimbang menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan (9 dari 9 butir) berada pada kategori Sangat Baik dengan rentang nilai antara 87,00% hingga 94,00%. Nilai tertinggi diperoleh pada butir pernyataan nomor 5 (94,00%) mengenai peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta, sedangkan nilai relatif terendah berada pada butir nomor 9 (87,00%) mengenai keberadaan simulasi pemecahan masalah dan nomor 4 (88,00%) mengenai kemudahan penerapan materi. Catatan pada kedua aspek tersebut tetap menjadi bahan evaluasi bagi tim PkM untuk memperbanyak porsi simulasi dan kemudahan implementasi pada kegiatan PkM selanjutnya.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan memberikan pelatihan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif. Peserta kegiatan adalah guru-guru di MAN 2 Magelang. Peserta pelatihan pada dasarnya sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, namun belum maksimal dalam memanfaatkan platform-platform digital dengan fitur-fitur terbaru untuk mengembangkan media pembelajaran. Fokus pelatihan ini adalah pengembangan media berbasis Canva, Quiziz, dan Flipbook.

Hasil yang didapat dalam kegiatan ini adalah peserta pelatihan lebih memahami penggunaan media digital dan dapat memanfaatkan platform digital untuk pengembangan media pembelajaran inovatif. Peserta pelatihan berhasil mengembangkan produk media pembelajaran inovatif yang dipresentasikan secara daring. Selain itu, tim PkM juga mendapatkan evaluasi yang baik dari peserta pelatihan. Evaluasi tersebut berkaitan dengan materi dan metode pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi, pemateri juga perlu meningkatkan kemudahan penerapan materi pelatihan serta simulasi pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dale, E. (1954). *Audiovisual methods in teaching (Revised ed.)*. Dryden Press.
- Damayanti, et al. (2026). Penguatan Kompetensi Guru SMA/SMK Jakarta Utara-Kepulauan Seribu melalui Media Pembelajaran Digital Genially. (2026). *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 760-770. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v9i2.3334>
- Fullan, M., & Scott, G. (2014). *Education PLUS*. Collaborative Impact SPC.
- Gagne, Robert M & Briggs, Leslie J. (1979). *Principles Of Instructional Design (2nd Edition)*. Holt, Rinehart and Winston.
- Gerlach, V.S., & Ely, D.P. (1980). *Teaching & Media: A Systematic Approach (2nd ed.)*. Prentice-Hall Incorporated.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan media canva dan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks fabel peserta didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70. DOI 10.22460/semantik.v11i1.p61-70
- Labaru, S. T., Sidik, F., & Datunsolang, R. (2026). Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 3153–3162. <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.36550>
- Mahardika, A. I., Saputra, N. A. B., Muda, A. A. A., Riduan, A., Lazuardi, N. S., & Nurmawati. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital E-book Menggunakan Flipbook PDF Professional bagi Guru di Kota

- Banjarmasin. *Kawanad : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 124-134. <https://doi.org/10.56347/kjpkm.v1i2.59>
- M. Khalilullah, S. A. M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15–26.
- Özdemir, O. (2024). Kahoot! Game-based digital learning platform: A comprehensive meta- analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*. John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1111/jcal.13084>
- Sari, Pusvyta. (2018). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media Pembelajaran yang Tepat dalam Pembelajaran. *MUDIR: (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 1(1).
- Satria, T. G., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning untuk Meningkatkan Kognitif Skill Peserta didik SD Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat BelajarMahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Triwiyanto, T., Mubarika, F., Adriansyah, R., Dilshad, R., Agustina, G., Fitria, E., & Abusamra, A. (2022). Digital Technology Transformation and Empowerment of Technology: A New Paradigm of Classroom Management for an “Merdeka Belajar” Policy in Indonesia. *2022 8th International Conference on Education and Technology (ICET)*, 293-297. <https://doi.org/10.1109/ICET56879.2022.9990725>.
- 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://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i1.77>