

Teknologi dan Kreativitas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Modern di SMA Kartika Kendari

Edisus Suseng¹, Fenti Nur Aviani², Endriani³, Ririn⁴,
Naya Insiani⁵, Zila Razilu⁶

Universitas Muhammadiyah Kendari^{1,2,3,4,5,6}

<p>E-mail : endriani.22375041@umkendari.ac.id^{3*}</p>	<p>Submitted: Desember Reviewed: Desember Accepted : Desember</p>
<p style="text-align: center;">ABSTRAK</p> <p>Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran modern berbasis teknologi di SMA Kartika, dengan fokus pada peningkatan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Isu pokok yang diangkat adalah rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut, yang berdampak pada motivasi dan pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan alat teknologi, seperti aplikasi presentasi interaktif dan platform kuis online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 82% siswa merasa lebih termotivasi dan 78% merasa lebih memahami materi setelah penerapan media baru tersebut. Selain itu, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran meningkat secara signifikan, dengan rata-rata kemampuan yang lebih tinggi dalam mengedit video, membuat presentasi, dan menggunakan platform pembelajaran digital. Kendala utama yang dihadapi adalah waktu yang terbatas untuk persiapan materi, yang menunjukkan perlunya pendampingan lanjutan. Secara keseluruhan, penerapan teknologi dalam pembelajaran di SMA Kartika memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan.</p> <p>Kata Kunci: media pembelajaran modern, teknologi pendidikan, kreativitas guru, motivasi siswa, pembelajaran interaktif</p>	<p style="text-align: center;">ABSTRACT</p> <p><i>This community service activity aims to develop modern technology-based learning media at SMA Kartika, focusing on enhancing teachers' creativity in utilizing technology to support more interactive learning. The main issue addressed is the low utilization of technology-based learning media at the school, which affects students' motivation and understanding. The method used is training and mentoring teachers in creating learning media using technology tools, such as interactive presentation applications and online quiz platforms. The results show that 82% of students feel more motivated and 78% feel they understand the material better after the implementation of the new media. Additionally, teachers' skills in using learning technology significantly improved, with higher proficiency in video editing, creating presentations, and using digital learning platforms. The main challenge encountered was the limited time for material preparation, indicating the need for continued mentoring. Overall, the implementation of technology in learning at SMA Kartika has a positive impact on the quality of education.</i></p> <p>Keywords: modern learning media, educational technology, teacher creativity, student motivation, interactive learning</p>

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah menghadirkan transformasi dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Sundari, 2024; Susilo, 2022). Di era digital ini, media

pembelajaran modern memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif (Fathoni, et al., 2023). Dengan teknologi, siswa dapat mengakses informasi lebih mudah dan terlibat aktif dalam proses belajar, membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik (Wibowo, 2020).

Namun di SMA Kartika Kendari, pemanfaatan media pembelajaran modern masih belum optimal. Banyak guru yang merasa kesulitan dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran karena keterbatasan sumber daya, pemahaman teknologi yang kurang, atau kurangnya pelatihan yang relevan. Kurangnya penerapan ini juga berdampak pada motivasi siswa dalam belajar, di mana metode tradisional yang monoton sering kali tidak memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa masa kini. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh (Setiawan, 2023) yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan dapat memfasilitasi kreativitas siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Urgensi dari kegiatan ini adalah untuk membantu guru di SMA Kartika agar mampu mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran modern yang relevan dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan penelitian oleh Hidayat, et al., (2022), kreativitas dalam pemanfaatan teknologi pendidikan tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis dan kolaboratif pada siswa. Dalam konteks ini, SMA Kartika membutuhkan dukungan untuk meningkatkan literasi teknologi bagi guru, agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan lebih optimal. Rasionalisasi kegiatan ini berfokus pada pentingnya pengembangan kemampuan pedagogis berbasis teknologi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif berpartisipasi dan terlibat dalam proses pembelajaran yang relevan secara sosial dan kultural (Eggen, P., & Kauchak, 2023). Implementasi media pembelajaran yang kreatif dan modern dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan siswa, sesuai dengan temuan Prasetya (2021); Kartika (2021) tentang efektivitas teknologi interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

BAHAN DAN METODE

Program pengabdian masyarakat yang berjudul *Teknologi dan Kreativitas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Modern di SMA Kartika Kendari* dirancang dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan berikut:

A. Tahap Perencanaan

- 1) Identifikasi Masalah: Tim pengabdian melakukan observasi kendala pembelajaran dan wawancara dengan guru serta kepala sekolah.
- 2) Penetapan Tujuan: Meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif.
- 3) Perancangan Program
 - [1] Materi: Pengenalan aplikasi desain, platform pembelajaran digital, dan strategi kreatif.
 - [2] Metode: Pelatihan langsung, workshop, dan simulasi.
 - [3] Jadwal: Disusun dengan durasi 2-3 hari.
- 4) Pengadaan Fasilitas: Menyiapkan perangkat seperti laptop, proyektor, internet, dan perangkat lunak pembelajaran.
- 5) Koordinasi dengan Stakeholder: Mengatur waktu pelaksanaan bersama sekolah dan mengundang narasumber.

B. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Pembukaan dan Orientasi: Penjelasan tujuan program kepada peserta.
- 2) Pelatihan Teknologi dan Kreativitas:
 - [1] Sesi 1: Pengenalan aplikasi (*Canva, Google Classroom*).
 - [2] Sesi 2: Praktek langsung membuat media pembelajaran digital.
 - [3] Sesi 3: Diskusi dan presentasi hasil karya peserta.
- 3) Pendampingan Intensif: Memberikan bimbingan selama pelatihan untuk memastikan pemahaman.
- 4) Penutup: Penyampaian hasil pelatihan dan rencana tindak lanjut implementasi di kelas.

C. Tahap Evaluasi dan Monitoring

- 1) Evaluasi Pelatihan: Menggunakan kuisioner untuk menilai kepuasan peserta dan mengamati langsung hasil media pembelajaran yang dibuat peserta.
- 2) Monitoring Implementasi: Melakukan kunjungan pasca-pelatihan untuk memantau penggunaan media pembelajaran di kelas, dan memberikan umpan balik kepada guru untuk pengembangan lebih lanjut.

D. Tahap Penyusunan Laporan

1) Laporan Kegiatan:

- [1] Pendahuluan: Latar belakang, tujuan, dan sasaran program.
 - [2] Metode: Rangkaian kegiatan dan teknis pelaksanaan.
 - [3] Hasil: Capaian pelatihan, contoh media pembelajaran yang dihasilkan.
 - [4] Evaluasi: Kesimpulan dari monitoring dan rekomendasi untuk pengembangan lanjutan.
- 2) Dokumentasi: Melampirkan foto kegiatan, daftar peserta, dan materi pelatihan.
- 3) Publikasi: Menyebarkan hasil kegiatan kepada stakeholder terkait dan masyarakat umum melalui media sosial atau laporan resmi sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang bertajuk *Teknologi dan Kreativitas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Modern di SMA Kartika Kendari* bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Program ini dilaksanakan untuk menjawab tantangan era digital yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dalam pelaksanaannya, program ini melibatkan 34 guru dari berbagai mata pelajaran.

a. Hasil Kegiatan

1) Peningkatan Pemahaman Guru

Setelah mengikuti pelatihan, para guru menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep teknologi pembelajaran modern. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, skor rata-rata peserta meningkat dari 60 menjadi 85, menunjukkan efektivitas pelatihan dalam memperkuat kemampuan dasar guru terkait teknologi pendidikan. Oleh karena itu pelatihan berbasis teknologi yang dirancang secara interaktif dan relevan dengan tantangan pengajaran modern dapat meningkatkan kompetensi profesional guru. Studi ini juga melaporkan bahwa peningkatan skor *pre-test* ke *post-test* sebesar 20-30% umum terjadi dalam pelatihan berbasis praktik langsung (Mulyadi et al., 2023).

2) Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Para peserta berhasil membuat berbagai media pembelajaran kreatif menggunakan aplikasi seperti: Canva: Untuk desain visual materi ajar, seperti infografik dan poster, Powtoon: Untuk membuat video pembelajaran animasi.

Kahoot: Untuk menyusun kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi. Contoh karya mereka meliputi materi sejarah yang disajikan dalam video animasi dan kuis matematika interaktif menggunakan Kahoot. Karya-karya ini kemudian dipresentasikan di depan peserta lain, memperlihatkan beragam inovasi yang dapat diimplementasikan di kelas. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Indrawati, et al., (2022) menemukan bahwa penggunaan media interaktif, seperti Kahoot dan Powtoon, meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 70% dan memberikan hasil belajar yang lebih baik, terutama dalam mata pelajaran eksakta.

3) Dampak Langsung pada Pembelajaran

Hasil wawancara dengan peserta menunjukkan bahwa media pembelajaran modern ini meningkatkan minat belajar siswa. Guru melaporkan adanya perubahan positif, seperti siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan.

b. Pembahasan

1) Pentingnya Teknologi dalam Pembelajaran Modern

2) Hambatan dan Solusi

Selama pelatihan, berbagai hambatan diidentifikasi, di antaranya:

- [1] Keterbatasan perangkat: Tidak semua peserta memiliki perangkat pribadi, seperti laptop atau tablet, yang memadai untuk mengikuti kegiatan pelatihan.
- [2] Variasi keterampilan awal peserta: Tingkat kemampuan teknologi peserta berbeda-beda, dari yang sangat terbatas hingga cukup mahir.
- [3] Kendala teknis: Jaringan internet yang tidak stabil dan minimnya pengalaman menggunakan aplikasi tertentu menjadi tantangan tambahan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati & Setiawan, (2023) menemukan bahwa penggunaan media digital seperti video pembelajaran dan aplikasi e-learning di sekolah-sekolah Indonesia meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama pada materi yang kompleks.

Namun, hambatan-hambatan ini diatasi melalui pendekatan berikut:

- [1] Pendampingan intensif: Instruktur memberikan bimbingan personal kepada peserta yang membutuhkan bantuan lebih dalam memahami penggunaan aplikasi teknologi.
- [2] Penyediaan alat pendukung: Panitia pelatihan menyediakan perangkat dan jaringan internet yang memadai untuk memastikan kelancaran kegiatan.

- [3] Kolaborasi antar peserta: Peserta dengan keterampilan lebih baik didorong untuk berbagi pengalaman dan tips kepada peserta lain, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif.

Langkah-langkah ini memastikan bahwa pelatihan dapat berlangsung dengan baik dan memberikan dampak yang signifikan terhadap penguasaan teknologi peserta.

3) Evaluasi Keberlanjutan

Evaluasi kegiatan menunjukkan potensi keberlanjutan yang tinggi. Peserta pelatihan menunjukkan komitmen untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam lingkungan kerja mereka. Beberapa langkah tindak lanjut yang telah direncanakan adalah:

- [1] Pengembangan media pembelajaran secara mandiri: Peserta akan terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi.
- [2] Berbagi pengetahuan dengan rekan kerja: Peserta diharapkan menjadi agen perubahan dengan menyebarkan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan kepada kolega mereka.
- [3] Evaluasi rutin: Penyelenggara akan melakukan evaluasi rutin terhadap dampak pelatihan untuk memastikan keberlanjutan penerapan hasil pelatihan di lapangan.

Gambaran Suasana Selama Program Berlangsung

Berikut adalah rangkaian kegiatan pelatihan yang mencerminkan suasana dinamis dan antusiasme peserta:

Pembukaan dan Sambutan

- [1] Kegiatan pelatihan diawali dengan pembukaan resmi di aula sekolah. Seorang pembicara menyampaikan sambutan kepada para peserta, menekankan pentingnya penguasaan teknologi dalam mendukung profesionalisme guru. Sambutan ini menjadi motivasi awal bagi peserta untuk mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dengan semangat.

[2] Sesi Workshop

Sesi ini menjadi inti dari pelatihan, di mana peserta bekerja secara langsung menggunakan laptop masing-masing. Instruktur memandu peserta untuk mencoba aplikasi seperti Canva dan Powtoon dalam menciptakan media

pembelajaran. Suasana belajar sangat interaktif, dengan peserta aktif bertanya dan saling berbagi pengalaman.

[3] Presentasi Hasil Karya

Sebagai bagian dari evaluasi dan apresiasi, setiap peserta mempresentasikan hasil karya media pembelajaran mereka di depan rekan-rekan lainnya. Presentasi ini tidak hanya menunjukkan kreativitas masing-masing, tetapi juga menjadi momen inspiratif, di mana peserta lain dapat belajar dari ide dan inovasi yang ditampilkan.

Dampak Kegiatan

Pelatihan ini memberikan sejumlah dampak positif, baik secara langsung maupun jangka panjang, terhadap kualitas tenaga pendidik dan pembelajaran di sekolah. Berikut adalah dampak yang diidentifikasi:

1. Peningkatan Kompetensi Teknologi Guru

Guru peserta pelatihan mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan penggunaan teknologi, khususnya aplikasi seperti Canva, Powtoon, dan platform pendukung pembelajaran lainnya. Kompetensi ini memungkinkan mereka untuk mendesain media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Peningkatan Motivasi dan Kepercayaan Diri Peserta

Melalui pengalaman praktik langsung dan sesi presentasi, peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru tetapi juga merasa lebih percaya diri untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Mereka termotivasi untuk terus belajar dan mencoba hal-hal baru dalam mendukung tugas mereka sebagai pendidik.

3. Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Kelas

Media pembelajaran yang dihasilkan melalui pelatihan ini memberikan alternatif baru yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dampaknya, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan kondusif.

4. Penguatan Kolaborasi Antar Guru

Sesi berbagi pengalaman dan diskusi selama pelatihan mempererat hubungan antar peserta. Mereka tidak hanya belajar dari instruktur, tetapi juga dari sesama rekan, sehingga tercipta jaringan kerja yang lebih solid untuk saling mendukung dalam pengembangan media pembelajaran.

5. Efisiensi Proses Pembelajaran

Penguasaan teknologi memungkinkan guru untuk mempersiapkan bahan ajar dengan lebih cepat dan efisien. Hal ini memberikan lebih banyak waktu untuk fokus pada pendampingan siswa selama proses belajar.

6. Meningkatkan Kesadaran Akan Pentingnya Teknologi

Pelatihan ini membuka wawasan peserta mengenai pentingnya teknologi sebagai bagian dari transformasi pendidikan di era digital. Guru semakin sadar bahwa teknologi bukan hanya pelengkap, tetapi kebutuhan utama untuk mendukung profesionalisme mereka.

7. Komitmen untuk Melanjutkan Inovasi

Sebagian besar peserta menunjukkan komitmen untuk terus menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, beberapa peserta berencana untuk menyelenggarakan pelatihan serupa di sekolah masing-masing, sehingga dampaknya dapat dirasakan lebih luas oleh komunitas pendidikan lainnya.

8. Dampak pada Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif memiliki potensi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa yang lebih terlibat cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran.

9. Kontribusi terhadap Program Digitalisasi Sekolah

Hasil pelatihan ini mendukung visi pemerintah dalam memajukan Program Digitalisasi Sekolah. Guru yang terampil dalam teknologi dapat menjadi agen perubahan yang mempercepat implementasi kebijakan ini di tingkat sekolah.

10. Potensi Keberlanjutan Pelatihan

Pelatihan ini tidak hanya berdampak sekali waktu, tetapi memiliki potensi keberlanjutan yang kuat. Dengan adanya pendampingan dan evaluasi berkelanjutan, peserta dapat terus meningkatkan kompetensi mereka dan menyebarkan hasil pelatihan kepada rekan sejawat di tempat kerja masing-masing.

Dampak pelatihan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dirancang secara sistematis dan adaptif mampu memberikan perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Hal ini juga membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran di era modern.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian masyarakat ini memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru di era digital. Pelatihan ini berhasil membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif menggunakan berbagai aplikasi teknologi. Melalui evaluasi kegiatan, terlihat peningkatan antusiasme guru dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi di kelas, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hambatan yang muncul, seperti perbedaan tingkat pemahaman teknologi antar peserta, dapat diatasi melalui pendampingan dan kerja sama yang baik selama pelatihan.

Kegiatan ini menegaskan pentingnya inovasi dan kolaborasi dalam dunia pendidikan, sekaligus menjadi langkah awal menuju implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih luas di SMA Kartika Kendari. Dengan komitmen berkelanjutan dari para guru dan dukungan manajemen sekolah, diharapkan media pembelajaran modern ini dapat terus berkembang dan menjadi bagian integral dari sistem pendidikan yang lebih baik.

Untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pengabdian ini, beberapa saran dapat diterapkan. Pertama, peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah, seperti penyediaan perangkat dan koneksi internet yang lebih stabil, akan mendukung penggunaan media pembelajaran digital secara maksimal. Kedua, pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan perlu dilakukan untuk memperdalam pemahaman guru tentang aplikasi teknologi. Selain itu, kolaborasi dengan lembaga luar, seperti universitas atau perusahaan teknologi, dapat memperkaya materi dan dukungan. Pengembangan platform internal untuk berbagi materi antar guru juga penting agar kolaborasi lebih mudah. Terakhir, evaluasi dan monitoring secara rutin harus dilakukan untuk memastikan penggunaan teknologi berjalan dengan efektif dan memberikan solusi atas tantangan yang muncul.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, terutama kepada para guru dan staf di SMA Kartika Kendari yang telah antusias berpartisipasi dalam pelatihan ini. Terima kasih juga kepada pihak manajemen sekolah

yang telah memberikan dukungan penuh, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil dari pelatihan ini dapat membawa manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan perkembangan teknologi pendidikan di SMA Kartika Kendari.

DAFTAR PUSTAKA

- Eggen, P., & Kauchak, D. (2023). *Educational psychology: windows on classrooms. 11th edition*. Pearson.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media dan pendekatan pembelajaran di era digital: hakikat, model pengembangan & inovasi media pembelajaran digital*.
- Hidayat, M., et al. (2022). *Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi di era digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Indrawati, D., Lestari, R., & Saputra, Y. (2022). Interactive learning media: a case study in mathematics and history lessons. *Indonesian Journal of Educational Media*, 8(3), 152–168.
- Kartika, E. (2021). *Pengaruh kreativitas guru terhadap keterlibatan siswa*. Bandung: Mizan.
- Kusumawati, D., & Setiawan, A. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 45–59.
- Mulyadi, A., Rahmat, H., & Kuswandi, W. (2023). Effectiveness of technology-based training for teachers in rural areas. *Journal of Educational Technology*, 9(1), 45–59.
- Prasetya, A. (2021). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Setiawan, I. (2023). *Pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan keterampilan siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, E. (2024). Transformasi pembelajaran di era digital: mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan modern. *Jurnal Sindoro: Cendikia Pendidikan.*, 4(5), 25-35.
- Susilo, H. (2022). *Pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menengah: studi kasus dan praktik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wibowo, S. (2020). *Peran teknologi dalam pembelajaran abad 21*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.