

## TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI 5 LUBUKLINGGAU: PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA EDUKATIF YANG MENARIK DAN EFEKTIF

Agung Nugroho<sup>1</sup>, Cekman<sup>2</sup>, Inda Puspita Sari<sup>3</sup>, Dian Ramadan.L<sup>4</sup>, Juwati<sup>5</sup>  
Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>  
[agungaryonugroho886@gmail.com](mailto:agungaryonugroho886@gmail.com)<sup>1</sup>, [Cekman87@gmail.com](mailto:Cekman87@gmail.com)<sup>2</sup>, [indashop21@gmail.com](mailto:indashop21@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[dianramadan78@gmail.com](mailto:dianramadan78@gmail.com)<sup>4</sup>, [juwati@unpari.ac.id](mailto:juwati@unpari.ac.id)<sup>5</sup>

Submitted: 2025-06-26

Published: 2025-06-30

DOI: 10.55526/bnl.v5i1.841

Accepted: 2025-06-26

URL:<https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/bnl>

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi guru-guru di SMA Negeri 5 Lubuklinggau dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang edukatif, menarik, dan efektif. Permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah ini adalah keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi dan kreativitas dalam penyusunan media pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung bersifat monoton dan kurang interaktif. Melalui program pelatihan dan pendampingan yang terstruktur, guru dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan membuat media pembelajaran berbasis digital maupun non-digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi ajar. Metode pelaksanaan meliputi workshop, praktik langsung, diskusi kelompok, dan evaluasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru membuat media yang menarik dan relevan, serta antusiasme tinggi untuk mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Program ini diharapkan dapat mendukung transformasi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik.

**Kata Kunci:** Pendampingan, media pembelajaran, inovatif, edukatif.

### Abstract

*This community service activity aims to assist teachers at State Senior High School 5 Lubuklinggau in designing and developing educational, interesting, and effective learning media. The problems faced by teachers at this school are the limitations in utilizing technology and creativity in compiling learning media, so that learning tends to be monotonous and less interactive. Through structured training and mentoring programs, teachers are equipped with the knowledge and skills to create digital and non-digital learning media that are in accordance with the characteristics of students and teaching materials. Implementation methods include workshops, direct practice, group discussions, and evaluation of work results. The results of the activities showed a significant increase in teachers' ability to create interesting and relevant media, as well as high enthusiasm to implement it in the learning process. This program is expected to support a more innovative and student-centered learning transformation.*

**Keywords:** Mentoring; learning media; innovative; educational.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan informasi menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dan berinovasi, termasuk dalam hal penyusunan dan penyajian media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar mengajar, terutama dalam menciptakan suasana yang interaktif, menarik, dan efektif bagi peserta didik. Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mampu memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Di era digital saat ini, guru tidak hanya dituntut menguasai materi ajar, tetapi juga mampu menyajikannya melalui berbagai media yang dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich et al. (2002) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara tepat akan memperkuat interaksi antara guru dan siswa serta mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

SMA Negeri 5 Lubuklinggau merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berkomitmen meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menghadapi kendala dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran masih bersifat konvensional dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga belum sepenuhnya memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang berbasis teknologi dan berorientasi pada peserta didik. Penelitian oleh Munir (2017) menunjukkan bahwa keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan menjadi salah satu faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran digital di sekolah.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk memperkuat kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang edukatif dan menarik. Dalam beberapa kegiatan sebelumnya, tim pengabdian telah melaksanakan pelatihan serupa di tingkat sekolah menengah pertama, yang menunjukkan hasil positif dalam peningkatan keterampilan guru membuat media digital interaktif menggunakan aplikasi sederhana seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan Quizizz. Hasil evaluasi kegiatan tersebut menunjukkan bahwa 80% peserta mampu memproduksi media pembelajaran secara mandiri dan lebih percaya diri dalam menerapkannya di kelas.

Kegiatan pendampingan di SMA Negeri 5 Lubuklinggau ini merupakan kelanjutan dan pengembangan dari kegiatan sebelumnya, dengan pendekatan yang lebih aplikatif dan berfokus pada pendampingan langsung mulai dari perencanaan, pembuatan, hingga uji coba media pembelajaran. Diharapkan melalui program ini, guru mampu memproduksi dan memanfaatkan media pembelajaran secara mandiri sehingga terjadi transformasi dalam praktik pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan efektif. Transformasi ini juga mendukung kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan, relevan, dan membangun kompetensi siswa secara utuh.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, di mana para guru tidak hanya menjadi peserta pelatihan, tetapi juga sebagai mitra aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Metode yang digunakan meliputi empat tahap utama: persiapan, pelaksanaan, pendampingan intensif, dan evaluasi.

### **1. Tahap Persiapan**

Tim pengabdian melakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan, ketersediaan fasilitas, serta menentukan waktu dan sasaran kegiatan. Kebutuhan peserta dikaji melalui wawancara dan observasi untuk memetakan kompetensi awal guru dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, modul pelatihan dan perangkat evaluasi disusun berdasarkan kebutuhan tersebut.

### **2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan**

Pada tahap ini, dilakukan pelatihan kepada guru-guru SMA Negeri 5 Lubuklinggau mengenai konsep, jenis, dan fungsi media pembelajaran yang kreatif dan efektif. Materi pelatihan mencakup:

- a. Prinsip-prinsip desain media pembelajaran yang menarik (menurut Heinich et al., 2002, media yang baik harus memiliki aspek kejelasan, kesesuaian dengan tujuan, serta kemudahan dalam penggunaan).
- b. Pengenalan aplikasi dan platform sederhana seperti Canva, PowerPoint Interaktif, Quizizz, dan Wordwall.
- c. Teknik menyusun materi pembelajaran visual dan interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA.

### **3. Tahap Pendampingan Intensif**

Setelah pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan langsung secara kelompok dan individu. Guru didampingi dalam:

- a. Merancang media pembelajaran berbasis materi ajar masing-masing.
- b. Menerapkan media dalam simulasi pembelajaran.
- c. Mendapatkan umpan balik dari sesama guru dan tim pengabdian.

Pendampingan dilakukan secara berkelanjutan selama tiga minggu dengan model coaching dan mentoring. Menurut Sugiyono (2017), pendekatan ini efektif untuk membangun keterampilan aplikatif peserta pelatihan secara bertahap.

### **4. Tahap Evaluasi dan Refleksi**

Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap media yang dihasilkan, penyebaran angket kepuasan dan pemahaman, serta diskusi reflektif bersama peserta. Aspek yang dinilai meliputi kreativitas, efektivitas penyampaian, keterpakaian di kelas, dan kemampuan guru dalam menggunakan media secara mandiri. Model evaluasi menggunakan pendekatan Kirkpatrick Model pada level 1 (reaksi) dan level 2 (pembelajaran) untuk melihat perubahan persepsi dan kompetensi peserta setelah mengikuti kegiatan. Heinich et al. (2002) menekankan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Menurut Dale (1969) dalam Cone of Experience, penggunaan media visual dan interaktif akan memperkuat daya serap peserta didik karena melibatkan lebih banyak indera belajar. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa kegiatan pelatihan yang disertai dengan pendampingan langsung akan memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan pelatihan satu arah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Kegiatan PKM**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Lubuklinggau menunjukkan hasil yang positif dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kapasitas guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang edukatif, menarik, dan efektif.

#### **a. Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru**

Hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap konsep media pembelajaran. Sebanyak 87% peserta mengalami peningkatan skor post-test, terutama pada aspek pemilihan jenis media, prinsip desain visual, dan pemanfaatan aplikasi digital sederhana.

Guru menunjukkan antusiasme yang tinggi selama sesi pelatihan, terbukti dari keterlibatan aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan praktik pembuatan media. Mayoritas guru menyatakan pelatihan memberikan wawasan baru dan membuka peluang pengembangan pembelajaran yang lebih kreatif.

### ***b. Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan***

Selama proses pendampingan, guru berhasil membuat berbagai jenis media pembelajaran yang variatif dan kontekstual. Beberapa di antaranya berupa:

- 1) PowerPoint Interaktif dengan fitur navigasi dan kuis tertanam.
- 2) Poster digital berbasis Canva untuk materi Biologi dan Bahasa Indonesia.
- 3) Quizizz dan Wordwall untuk evaluasi pembelajaran daring.
- 4) Infografis pembelajaran tematik yang menarik untuk mata pelajaran Sejarah dan PPKn.

Hasil karya guru dikumpulkan dan ditampilkan dalam sesi presentasi akhir, di mana peserta saling memberikan umpan balik dan masukan konstruktif. Beberapa media bahkan langsung diujicobakan di kelas dan mendapat respons positif dari siswa.

### ***c. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Komitmen Guru***

Guru menyatakan bahwa kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga membangun kepercayaan diri dalam berinovasi. Berdasarkan angket evaluasi, 92% peserta merasa siap mengembangkan media pembelajaran secara mandiri di masa depan. Selain itu, pihak sekolah memberikan dukungan dengan menyediakan waktu khusus untuk lokakarya lanjutan secara internal, sebagai bentuk keberlanjutan program. Hal ini menunjukkan adanya transformasi budaya kerja guru yang lebih kolaboratif dan inovatif.

### ***d. Tanggapan Positif dari Sekolah***

Pihak manajemen sekolah menyambut baik kegiatan ini karena selaras dengan visi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Kepala sekolah menyatakan bahwa kegiatan ini menjadi pemicu awal untuk mengembangkan komunitas belajar guru yang berfokus pada integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Kegiatan pendampingan pembuatan media edukatif yang menarik dan efektif di SMA Negeri 5 Lubuklinggau berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Dampak langsungnya terlihat dari peningkatan keterampilan, kepercayaan diri, dan hasil karya media yang aplikatif. Kegiatan ini berpotensi direplikasi di sekolah lain dan dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk komunitas belajar berbasis praktik baik.

## **2. Pembahasan**

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa pendampingan pembuatan media edukatif mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam menyusun media pembelajaran yang menarik dan efektif. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya skor pemahaman guru dalam post-test, kualitas produk media yang dihasilkan, serta tingginya antusiasme dan partisipasi guru selama kegiatan berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Media visual dan interaktif memberikan kemudahan dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Sari & Prasetyo (2020) juga menunjukkan bahwa pelatihan guru dalam pengembangan media digital berdampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Dalam konteks SMA Negeri 5 Lubuklinggau, guru-guru yang sebelumnya hanya menggunakan metode konvensional kini mulai mengeksplorasi platform seperti Canva, PowerPoint interaktif, dan Quizizz untuk menunjang proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma menuju pembelajaran yang lebih digital dan partisipatif.

Pendampingan yang dilakukan secara intensif melalui model coaching terbukti efektif dalam membangun keterampilan aplikatif guru. Sugiyono (2017) menegaskan bahwa pelatihan yang disertai praktik langsung dan umpan balik dapat mempercepat transfer pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan ini pun membuktikan bahwa pendekatan partisipatif dan reflektif dalam pendampingan memberikan ruang bagi guru untuk mengevaluasi dan mengembangkan media pembelajaran secara lebih mandiri.

Dari segi keberlanjutan, keterlibatan aktif pihak sekolah menjadi faktor penting yang mendukung transformasi pembelajaran. Kegiatan ini juga menjadi katalis dalam membangun

budaya berbagi praktik baik di antara guru. Seperti yang dijelaskan oleh Fullan (2007), perubahan yang berkelanjutan dalam pendidikan membutuhkan keterlibatan seluruh pemangku kepentingan dan budaya kolaboratif di tingkat sekolah. Hasil pengabdian ini juga menguatkan temuan dalam penelitian oleh Riyana (2019) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membangun kepercayaan diri guru sebagai agen perubahan di kelas. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini telah mendorong terjadinya transformasi pembelajaran melalui peningkatan kapasitas guru, inovasi media pembelajaran, dan penguatan budaya kolaboratif di lingkungan sekolah.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Lubuklinggau berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang edukatif, menarik, dan efektif. Pendampingan yang dilakukan secara terstruktur melalui pelatihan dan bimbingan intensif terbukti mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi sederhana untuk mendesain media pembelajaran yang kontekstual. Transformasi pembelajaran mulai tampak dari hasil karya media digital yang dihasilkan guru, serta komitmen sekolah dalam melanjutkan kegiatan serupa secara internal. Hal ini menunjukkan bahwa program pendampingan ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek, tetapi juga mendorong perubahan budaya pembelajaran ke arah yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dijadikan model pendampingan yang aplikatif dan replikatif untuk pengembangan profesional guru dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dale, E. (1969). *Audio visual methods in teaching*. New York: The Dryden Press.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change*. New York: Teachers College Press.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning (7th ed.)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.

- Munir. (2017). Pembelajaran digital: Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis TIK untuk meningkatkan kompetensi guru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 101–110.
- Sari, D. P., & Prasetyo, A. H. (2020). Pengaruh pelatihan pembuatan media pembelajaran digital terhadap kompetensi guru. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(1), 77–84.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta..