

Workshop media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual untuk meningkatkan kompetensi guru di era abad 21

Ani Wilujeng Suryani^{1*}, Ika Putri Larasati¹, Ferdiana Ambarwati², Ferina Novelita², Fika Pradiana²

¹ Dosen Akuntansi, FEB, Universitas Negeri Malang, Malang

² Mahasiswa Akuntansi, FEB, Universitas Negeri Malang, Malang

ani.suryani@um.ac.id

Abstract

In the 21st century, the rapid development of technology requires teachers to employ a range of digital devices to assist the learning process. Nevertheless, there are still many teachers who lack proficiency in digital technology due to their ongoing struggle with its use. The objective of this community service activity is to enhance the proficiency of teachers at MAN 2 Mojokerto in creating and developing educational materials/media that align with the characteristics of today's students, through the use of diverse digital technologies. The activity comprises three distinct stages: the preparatory stage for problem identification, the hybrid workshops stage, and the evaluation phase involving the satisfaction survey questionnaire at the conclusion of each workshop session. According to the findings of the satisfaction survey, the majority of teachers expressed contentment with all instructional materials that were delivered during the workshop. Furthermore, the pre-test and post-test scores of the workshop participants also showed the successful enhancement of instructors' comprehension and proficiency at MAN 2 Mojokerto in using audio-visual-based interactive learning media.

Keywords: interactive learning media; 21st century learning; digital devices

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat di era abad 21 menuntut guru dapat memanfaatkan berbagai perangkat digital untuk membantu proses pembelajaran. Namun, hingga saat ini masih banyak guru yang kurang menguasai teknologi digital karena masih merasa kesulitan dalam penggunaannya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru MAN 2 Mojokerto dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini dengan memanfaatkan berbagai perangkat digital. Metode pelaksanaan *workshop* terdiri atas tiga tahapan, yakni tahapan persiapan untuk mengidentifikasi permasalahan, tahapan pelaksanaan *workshop* secara *hybrid*, dan evaluasi dengan menggunakan angket survei kepuasan pada setiap akhir sesi *workshop*. Berdasarkan hasil survei kepuasan, sebagian besar guru merasa puas dengan setiap materi yang disajikan selama pelaksanaan *workshop*. Selain itu, diagram sebaran nilai *pre-test* dan *post test* peserta *workshop* juga menunjukkan bahwa kegiatan *workshop* ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru di MAN 2 Mojokerto terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif; pembelajaran abad 21; perangkat digital

1. PENDAHULUAN

Perkembangan abad 21 mendorong dunia pendidikan untuk memadukan proses pembelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi (Nurhayati et al., 2022).

Namun hingga saat ini masih banyak guru yang kurang menguasai teknologi digital (Yuliawati et al., 2020). Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi oleh guru masih rendah (Mukaromah, 2020), karena guru masih merasa kesulitan dalam penggunaannya (Fauzi et al., 2022). Mayoritas guru masih sering menyampaikan materi pembelajaran secara konvensional menggunakan metode ceramah (Firdaus et al., 2021), melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), *handout*, buku cetak, serta papan tulis. Pembelajaran konvensional sering dianggap monoton karena kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik (Anggraeni, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh pendidik membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang tertarik dengan materi yang dijelaskan, sehingga prestasi belajar peserta didik menurun.

Pada abad 21 peserta didik harus memiliki empat kompetensi belajar yaitu mampu berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creativity*), dapat bekerja sama atau berkolaborasi (*collaboration*), dan dapat berkomunikasi dengan baik (*communication*) (Kemendikbud, 2017). Selain itu, peserta didik saat ini juga telah terampil dalam menggunakan teknologi dan informasi dalam bentuk perangkat digital (Bhakti & Safitri, 2017), seperti Canva (Isnaini et al., 2021) dan PowerPoint (Chodzirin, 2016). Oleh karena itu, guru harus mampu memanfaatkan perangkat digital untuk menunjang proses pembelajaran secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 menyebutkan bahwa pendidik harus memiliki kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi sosial dan kompetensi profesional untuk menunjang peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar abad 21. PP Nomor 74 Tahun 2008 juga menjelaskan bahwa pendidik harus menguasai bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan budaya. Maka dari itu pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sebagai wujud perannya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Aka, 2017). Hal tersebut dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Edriati et al., 2021). Dengan demikian, peserta didik akan mendapatkan suasana belajar yang menarik dan informatif sesuai dengan pembelajaran abad 21.

Pemilihan jenis media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang melibatkan teks, gambar, suara dan video dapat menyajikan pelajaran lebih menarik dan tidak monoton (Rohman & Susilo, 2019). Guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk membuat media pembelajaran di dalam kelas, seperti menggunakan *Canva*, *Camtasia*, dan *Kahoot* dalam proses pembelajaran. Sukraningsih (2021) mengungkapkan bahwa film dan video dokumenter adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik untuk belajar karena cenderung tidak membosankan. Penggunaan berbagai media pembelajaran yang interaktif seperti video tutorial, PowerPoint, dan gambar animasi akan memberikan gambaran materi kepada peserta didik baik secara audio maupun visual (Arief et al., 2021). Magdalena & Yunita (2018) juga menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual dapat menciptakan komunikasi yang baik, sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik dan kegiatan

pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien. Oleh karena itu, kreativitas dan keterampilan pendidik dalam menggunakan teknologi perlu ditingkatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Lubis & Siregar 2020).

Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi adalah salah satu kompetensi yang belum tentu dikuasai oleh pendidik, hal tersebut dapat membatasi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif (Nahdi et al., 2020). Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif tersebut juga menjadi permasalahan yang dialami oleh mitra, yaitu MAN 2 Mojokerto. Guru di MAN 2 Mojokerto masih kesulitan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran karena kurangnya pengetahuan serta kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis audio-visual. Oleh karena itu, tim pengabdian Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang menyelenggarakan *Workshop* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio-Visual untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Era Abad 21. *Workshop* ini meliputi pemaparan materi terkait Pembelajaran *Zaman Now*, Media Pembelajaran Inovatif, Video Pembelajaran, *PowerPoint*, *Canva*, *AI Presentation*, *Camtasia*, *Powtoon* dan Gamifikasi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru MAN 2 Mojokerto dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

2. METODE PELAKSANAAN

Workshop media pembelajaran ini dilakukan secara *hybrid*. Seluruh guru MAN 2 Mojokerto turut serta dalam kegiatan pengabdian ini. Tahapan pelaksanaan pengabdian terdiri dari tiga tahapan yaitu, tahap persiapan dan koordinasi, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dan koordinasi, tim pengabdian merancang pelaksanaan pengabdian dengan MAN 2 Mojokerto dan menyiapkan berkas administrasi. Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian mengidentifikasi permasalahan yang dimiliki mitra dengan menyebar angket terkait tingkat kemampuan pendidik dalam menggunakan perangkat digital dan media pembelajaran. Berdasarkan angket tersebut, tim pengabdian memilih materi media pembelajaran berbasis audio-visual yang akan dibahas dalam *workshop*. Materi disusun dalam bentuk *PowerPoint* dan video tutorial untuk memudahkan penjelasan dan akses materi. *Workshop* dilakukan secara luring, daring sinkron maupun asinkron selama 36 jam. Setelah penjelasan materi *workshop*, akan dilakukan diskusi dengan peserta untuk meningkatkan pemahaman peserta. Untuk memastikan bahwa pelaksanaan *workshop* tepat sasaran, terdapat penugasan yang diberikan kepada peserta untuk materi terkait yang telah diberikan. Setiap penugasan akan diberikan umpan balik kepada peserta. Pada tahap evaluasi, tim pengabdian membagikan angket kepada peserta kegiatan terkait pelaksanaan kegiatan berupa survei kepuasan setiap akhir sesi *workshop*. Survei kepuasan digunakan untuk mengevaluasi kegiatan *workshop* yang menjadi acuan untuk *workshop* selanjutnya. Tim pengabdian juga mengukur kemampuan serta pemahaman peserta *workshop* melalui *pre-test* dan *post-test* terkait materi *workshop*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Penggunaan Aplikasi Berbasis Audio-Visual dalam Melaksanakan Pembelajaran

Berdasarkan survei yang dilakukan pada pelaksanaan kegiatan, diperoleh beberapa data terkait penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual. Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 65 peserta, 66% pernah mengikuti pelatihan sejenis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta pernah membuat media pembelajaran dengan aplikasi berbasis audio-visual. Sebanyak 88% peserta sangat menyetujui bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran, salah satunya berbasis audio-visual (Kahfi et al., 2021). Media audio-visual dapat menampilkan gambar dan animasi yang dinilai lebih jelas dan nyata (Windasari & Sofyan, 2019). Selain menarik perhatian, media audio-visual memiliki kelebihan yang berguna untuk menyampaikan konsep dan ide kompleks secara menarik, sehingga memberikan banyak manfaat untuk peserta didik (Astuti et.al., 2020).

Peserta jarang membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Hal ini dinyatakan oleh 30% peserta yang jarang menggunakan aplikasi berbasis audio-visual sebagai pendukung kegiatan pembelajaran, bahkan 19% peserta tidak pernah membuat media pembelajaran berbasis audio-visual. Kurangnya penggunaan aplikasi untuk mendukung kegiatan pembelajaran dikarenakan sebagian besar peserta mengaku mengalami kesulitan dalam menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik zaman *now*. (Zabidi, 2019).

Tabel 1. Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran

Indikator Kepuasan	Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran					Total
	SS/SS	S/S	C/N	J/KS	TP/TS	
Motivasi Penggunaan	27%	55%	10%	8%	-	100%
Efektivitas Penggunaan	43%	45%	4%	-	8%	100%
Kesulitan Penggunaan	4%	40%	36%	16%	4%	100%
Penggunaan Aplikasi	2%	24%	36%	30%	8%	100%
Pembuatan Media Pembelajaran	12%	10%	33%	26%	19%	100%

Catatan: SS: Sangat Setuju dan Sangat Sering, S: Sering dan Setuju, C: Cukup, N: Netral, J: Jarang, KS: Kurang Setuju, TP: Tidak Pernah, dan TS: Tidak Setuju.

3.2 Analisis Materi “Media Pembelajaran Inovatif dan Pembelajaran Zaman *Now*”

Pada pelaksanaan *workshop* terdapat beberapa hasil survei kepuasan yang diisi oleh peserta pengabdian masyarakat. Pengukuran kepuasan dilakukan berdasarkan beberapa faktor, yaitu kesesuaian materi, pemahaman materi, penyampaian materi menarik, durasi materi, sesi diskusi, dan materi berguna. Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (81%) menyetujui bahwa materi Media Pembelajaran Inovatif dan Pembelajaran Zaman *Now* sesuai dengan kebutuhan peserta dan menarik (75.6%).

Salah satu komponen pembelajaran yang terpenting sebagai perantara dalam menyampaikan materi adalah media pembelajaran. Dengan media pembelajaran, proses belajar siswa akan lebih mudah (Harsiwi & Arini, 2020). Selain itu, terdapat 5,4% responden yang menyetujui bahwa materi yang disajikan kurang sesuai dengan kebutuhan peserta dan penyampaian materi kurang menarik. Hal itu dapat disebabkan oleh fasilitas teknologi yang dimiliki responden seperti laptop kurang memadai atau pendidik belum menguasai teknologi komputer dan internet (Herlina, 2019). Hal ini menjadi evaluasi untuk *workshop* selanjutnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta puas terhadap materi Materi Pembelajaran Zaman *Now* dan Media Pembelajaran Inovatif.

Tabel 2. Tingkat Kepuasan Peserta Materi Pembelajaran Zaman *Now* dan Media Pembelajaran Inovatif

Indikator Kepuasan	Tingkat Kepuasan Peserta				Total
	SP	P	N	KP	
Kesesuaian Materi	43.2%	37.8%	13.5%	5.4%	100%
Pemahaman Materi	32.4%	51.4%	16.2%	-	100%
Penyampaian Materi Menarik	27.0%	48.6%	18.9%	5.4%	100%
Durasi Materi	27.0%	59.5%	10.8%	2.7%	100%
Ketepatan Diskusi	27.0%	56.8%	16.2%	-	100%
Kegunaan Materi	35.1%	45.9%	18.9%	-	100%

Catatan: SP: Sangat Puas, P: Puas, N: Netral, dan KP: Kurang Puas.

3.3 Analisis Materi “Video Pembelajaran”

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyetujui bahwa materi video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Materi video pembelajaran interaktif dibutuhkan oleh para guru karena dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, sehingga prestasi belajar juga semakin meningkat (Wulandari et al., 2023). Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat video pembelajaran berupa animasi, gambar, serta suara yang menarik agar tercipta lingkungan belajar yang bervariasi dan lebih optimal. Peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui video pembelajaran tersebut. Akan tetapi, 5,6% responden masih kurang paham terhadap materi video pembelajaran yang telah disampaikan. Hal tersebut kemungkinan dapat disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan media informasi dan teknologi (IT) dalam pembuatan media pembelajaran (Winda & Dafit, 2021). Oleh karena itu, pelatihan atau *workshop* terkait pengoperasian IT untuk menyiapkan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan oleh para guru.

Tabel 3. Tingkat Kepuasan Peserta Materi Video Pembelajaran

Indikator Kepuasan	Tingkat Kepuasan Peserta				Total
	SP	P	N	KP	
Kesesuaian Materi	44,4%	38,9%	13,9%	2,8%	100%
Pemahaman Materi	36,1%	41,7%	16,7%	5,6%	100%
Penyampaian Materi Menarik	38,9%	38,9%	19,4%	2,8%	100%
Durasi Materi	30,6%	50,0%	16,7%	2,8%	100%
Ketepatan Diskusi	41,7%	36,1%	22,2%	-	100%
Kegunaan Materi	36,1%	44,4%	16,7%	2,8%	100%

Catatan: SP: Sangat Puas, P: Puas, N: Netral, dan KP: Kurang Puas.

3.4 Analisis Materi "Canva dan PowerPoint (PPT)"

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyetujui bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan responden. Canva memiliki berbagai fitur yang menarik seperti desain grafis, penghapus latar belakang, dan animasi instan yang memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). PowerPoint juga memiliki banyak fitur menarik seperti animasi bergerak dan background yang akan menambah semangat belajar peserta didik (Hasanah, 2020). Selain itu, mayoritas responden menyetujui bahwa materi yang diberikan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran audio-visual menjadikan *workshop* lebih efektif dan efisien karena terjadi komunikasi yang baik sehingga materi lebih mudah dipahami (Magdalena & Yunita, 2018). Sesi diskusi juga berjalan dengan baik, sebagian besar peserta menyetujui bahwa pemateri dapat menjawab pertanyaan dan mengatasi permasalahan dengan baik. Pengambilan kesimpulan akan lebih mudah melalui diskusi karena permasalahan diselesaikan bersama-sama (Wahyuni, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta puas dengan materi Canva dan PowerPoint.

Tabel 4. Tingkat Kepuasan Peserta Materi Canva dan PowerPoint

Indikator Kepuasan	Tingkat Kepuasan Peserta					Total
	SP	P	N	KP	TP	
Kesesuaian Materi	53,3%	33,3%	6,7%	-	6,7%	100%
Pemahaman Materi	40,0%	46,7%	6,7%	6,7%	-	100%
Penyampaian Materi Menarik	46,7%	46,7%	6,7%	-	-	100%
Durasi Materi	20,0%	73,3%	-	6,7%	-	100%
Ketepatan Diskusi	33,3%	60,0%	-	-	6,7%	100%
Kegunaan Materi	40,0%	53,3%	-	-	6,7%	100%

3.5 Analisis Materi "Camtasia"

Tabel 5 menunjukkan sebagian besar peserta menyetujui bahwa materi yang disajikan berguna dan berhasil meningkatkan kemampuan guru, khususnya dalam membuat video pembelajaran yang menarik melalui aplikasi Camtasia. Materi ini mampu mempermudah guru dalam menciptakan video presentasi untuk peserta didiknya

apabila ingin belajar secara mandiri dan menyaksikan berulang-ulang. Pembelajaran semacam ini akan lebih efektif karena peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Tafonao, 2018). Namun, terdapat sebagian guru kurang paham atas materi yang disajikan. Hal tersebut dapat disebabkan sebagian guru masih merasa kesulitan dan awam dengan penggunaan aplikasi Camtasia. Namun, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta puas dengan materi Camtasia. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini dibutuhkan oleh para guru.

Tabel 5. Tingkat Kepuasan Peserta Materi Camtasia

Indikator Kepuasan	Tingkat Kepuasan Peserta				Total
	SP	P	N	KP	
Kesesuaian Materi	47,8%	39,1%	8,7%	4,3%	100%
Pemahaman Materi	26,1%	56,5%	13,0%	4,3%	100%
Penyampaian Materi Menarik	30,4%	52,2%	13,0%	4,3%	100%
Durasi Materi	34,8%	43,5%	21,7%	-	100%
Ketepatan Diskusi	30,4%	56,5%	13,0%	-	100%
Kegunaan Materi	26,1%	60,9%	13,0%	-	100%

Catatan: SP: Sangat Puas, P: Puas, N: Netral, dan KP: Kurang Puas.

3.6 Analisis Materi “Powtoon”

Tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyetujui bahwa materi Powtoon yang disampaikan berguna dan sesuai dengan kebutuhan guru. Guru sebagai seorang fasilitator pembelajaran harus mampu menyiapkan media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik (Anggita, 2020). Hal ini dikarenakan apabila media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, peserta didik akan merasa bosan dan memilih untuk tidak memperhatikan penjelasan guru (Putri, 2021). Salah satu media interaktif yang dapat menciptakan visualisasi materi pembelajaran yang menarik adalah Powtoon. Powtoon mempunyai berbagai macam template, tools, serta efek menarik yang dapat merangsang motivasi serta minat belajar peserta didik (Putri, 2021). Oleh karena itu, Powtoon cocok bagi para guru untuk membantu proses pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. Akan tetapi, masih terdapat responden yang kurang puas terhadap materi Powtoon. Hal tersebut dikarenakan sebagian guru masih merasa kesulitan dalam mengoperasikan Powtoon untuk membuat media pembelajaran karena fiturnya yang cukup banyak dan butuhnya kreativitas untuk membuat video animasi yang menarik. Pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran interaktif yang menarik dibutuhkan oleh para guru.

Tabel 6. Tingkat Kepuasan Peserta Materi Powtoon

Indikator Kepuasan	Tingkat Kepuasan Peserta				Total
	SP	P	N	KP	
Kesesuaian Materi	47,8%	39,1%	8,7%	4,3%	100%
Pemahaman Materi	26,1%	56,5%	13%	4,3%	100%
Penyampaian Materi Menarik	30,4%	52,2%	13%	4,3%	100%

Durasi Materi	34,8%	43,5%	21,7%	-	100%
Ketepatan Diskusi	30,4%	56,5%	13%	-	100%
Kegunaan Materi	26,1%	60,9%	13%	-	100%

Catatan: SP: Sangat Puas, P: Puas, N: Netral, dan KP: Kurang Puas.

3.7 Analisis Materi "Gamifikasi"

Tabel 7 menunjukkan seluruh peserta menyetujui bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan, mudah dipahami, penyampaian materi menarik, dan sesi diskusi berjalan dengan baik. Kepuasan atas materi yang disajikan tersebut akan meningkatkan kompetensi guru dalam kaitannya pembuatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Gamifikasi memberikan motivasi belajar kepada peserta didik dengan konsep gim edukasi (Fidiastuti et al., 2022) yang membuat aktivitas kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Salsabila et al., 2020). Namun demikian, sebagian peserta kurang puas terhadap durasi materi yang disajikan. Hal tersebut dapat disebabkan pelaksanaan kegiatan yang relatif singkat. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan kegiatan semacam ini berikutnya, direkomendasikan agar memperhatikan relevansi antara alokasi waktu penyampaian materi dan sesi interaktif. Secara keseluruhan sebagian besar peserta pelatihan merasa puas atas materi gamifikasi yang disajikan.

Tabel 7. Tingkat Kepuasan Peserta Materi Gamifikasi

Indikator Kepuasan	Tingkat Kepuasan Peserta			Total
	SP	P	TP	
Kesesuaian Materi	58,8%	41,2%	-	100%
Pemahaman Materi	29,4%	70,6%	-	100%
Penyampaian Materi Menarik	29,4%	70,6%	-	100%
Durasi Materi	35,3%	58,8%	5,9%	100%
Ketepatan Diskusi	23,5%	76,5%	-	100%
Kegunaan Materi	35,3%	58,8%	5,9%	100%

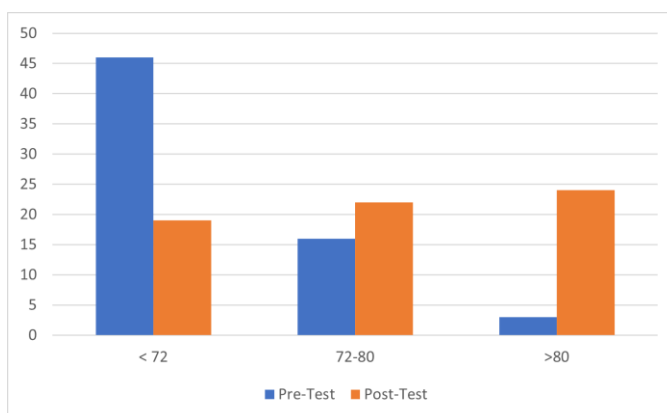
Catatan: SP: Sangat Puas, P: Puas dan TP: Tidak Puas.

3.8 Analisis *Pre-test* dan *Post-Test*

Pada setiap sesi penyampaian materi *workshop*, peserta akan diberikan soal-soal untuk mengukur tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta terkait materi media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual yang telah disampaikan. Soal-soal tersebut dibagikan dalam bentuk *Pre-test* dan *Post-Test*. *Pre-test* dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan untuk mengukur pengetahuan peserta, sedangkan *post-test* adalah dilakukan setelah pelaksanaan untuk mengukur ada tidaknya peningkatan pengetahuan peserta. Soal *Pre-test* dan *Post-Test* diberikan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal.

Gambar 1 merupakan menunjukkan bahwa pada sesi *pre-test* sebanyak 71% peserta mendapatkan skor kurang dari 72 dan 4% peserta memperoleh nilai di atas 80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta *workshop* terkait media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru terkait penggunaan dan jenis dari aplikasi-aplikasi berbasis audio visual. Selain itu, para guru juga kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang efektif, sehingga kegiatan pembelajaran tidak

berjalan maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziah (2018), yang menjelaskan bahwa pendidik harus memiliki pemahaman dan pengetahuan yang baik tentang media pembelajaran agar media tersebut dapat digunakan secara optimal dan efisien.



Gambar 1. Sebaran Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta

Setelah sesi penyampaian materi, peserta *workshop* diberikan soal *post-test* dengan materi dan jumlah soal yang sama dengan soal *pre-test*. Gambar 1 menunjukkan bahwa 37% peserta mendapat skor lebih dari 80 dan 34% peserta memperoleh nilai 72-80. Diagram batang tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman terkait media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual setelah pelaksanaan *workshop*.

Data yang diperoleh dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* diolah dengan menggunakan menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*). Uji ini digunakan untuk mengevaluasi adanya perbedaan antara dua kelompok dengan membandingkan rata-ratanya. Dalam kegiatan ini, uji-t dilakukan untuk melihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah pelaksanaan pengabdian. Hasil uji pada Tabel 9 menunjukkan rata-rata skor peserta setelah pelaksanaan program adalah 76,73. Hal ini jauh lebih tinggi daripada pemahaman peserta sebelum pelaksanaan kegiatan yang mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan peserta.

Tabel 8. Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviasi	p-value
<i>Pre-Test</i>	65	8	84	59.26	16.47	0.000
<i>Post-Test</i>	65	48	100	76.73	13.65	

Uji-t yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan nilai pada *pre-test* dan *post-test* antara sebelum dan sesudah pelaksanaan pengabdian pada masing-masing variabel (lihat Tabel 8). Perbedaan yang signifikan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan *workshop* telah meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta. Dengan adanya peningkatan tersebut diharapkan guru dapat mengembangkan dan menerapkan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat

terlaksana dengan optimal dan efisien. Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik (Lestari et al., 2018).

3 SIMPULAN

Kegiatan pengabdian bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru MAN 2 Mojokerto dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual. Penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Kegiatan pengabdian terlaksana secara luring, daring sinkron dan asinkron selama 36 jam. Hasilnya, guru mengalami peningkatan kompetensi dalam hal pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual. Hal tersebut dapat ditunjukkan melalui perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah disebarakan dan memiliki hasil yang baik.

4 UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik karena adanya dukungan dari berbagai pihak, sehingga kami dapat menyelesaikan pengabdian ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Negeri Malang, Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang, Pimpinan Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Malang, Ketua Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang, Kepala sekolah dan segenap guru MAN 2 Kota Mojokerto, serta seluruh pihak yang membantu terlaksananya kegiatan penelitian ini, yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu. Kami menyadari bahwa pengabdian ini masih belum sempurna, tetapi besar harapan kami kegiatan yang kami laksanakan ini dapat bermanfaat bagi para guru untuk menambah wawasan serta meningkatkan skill terkait penggunaan media pembelajaran interaktif.

5 REKOMENDASI

Keterbatasan pelaksanaan pengabdian ini adalah materi yang disampaikan hanya terbatas pada media pembelajaran *PowerPoint*, *Kahoot*, *Quizizz*, *Powtoon*, *Canva*, dan *Camtasia*. Saran bagi kegiatan pengabdian selanjutnya adalah dengan memberikan pelatihan terkait media pembelajaran yang lain, seperti *FilmoraGo* dan *Kinemaster* yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

6 REFERENSI

- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1, 28–37. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1041/724>
- Akbar, M. N., Dama, L., Ibrahim, M. A., Mabuia, S. A., & Uno, A. H. (2022). Analisis Permasalahan Guru SMA terkait Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Selama Proses Pembelajaran

- Berbasis Hybrid Learning di Kabupaten Bone Bolango. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), 111-120. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i2.1483>
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Anggraeni, D. A., Arsyantie, R., Wijayanti, R., Waskito, W., & Putro, P. (2022). Strategi gaya mengajar guru asistensi mengajar berbasis perspektif konstruksi realitas sosial di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 656–666. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p656-666>
- Arief, R., Nugroho, W., & Himawati, D. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Online Pembuatan Video Pembelajaran Berpotensi HKI History Article. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 53–66.
- Astuti, R., Nisak, N. M., Nadlif, A., & Zamzania, A. W. (2020). Animated video as a media for learning science in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(2021). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012051>
- Bhakti, C. P., & Safitri, N. E. (2017). Peran Bimbingan Dan Konseling Untuk Menghadapi Generasi Z Dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling Perkembangan. *Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 104-113. <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1602>
- Chodzirin, M. (2016). Pemanfaatan Information and Communication Technology bagi Pengembangan Guru Madrasah Sub Urban. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 16(2), 309-332. <https://doi.org/10.21580/dms.2016.162.1095>
- Edriati, S., Husnita, L., Amri, E., Samudra, A. A., & Kamil, N. (2021). Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 652–657. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i4.6648>
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*. 4 (1), 180-185.
- Fauziah, P. S., Kusdiana, A., & S, R. W. (2018). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 106. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.13754>
- Fauzi, F. A., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2022). Pengembangan Digibook Barisan dan Deret Berbasis Anyflip untuk Mengeksplor Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (1), 191-203. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1089>
- Fidiastuti, H. R., Irianti, N. P., & Rozhana, K. M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Belajar Berbasis Gamifikasi untuk Mendukung Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat ITK (PIKAT)*, 3(2), 110–115. <https://doi.org/10.35718/pikat.v3i2.665>
- Firdaus, H., Atikah C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9 (2), 100-108. <https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>

- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik Smp/Mts. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49-63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.75>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34-41.
- Herlina, E. D. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pembelajaran Prakarya di MTS Negeri 5 Demak. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 137-144. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v4i1.462>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Kahfi, M., Setiawati, W., Ratnawati, Y., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7 (1), 84-89. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v7i1.1636>
- Kemendikbud. (2017). Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah.
- Lestari, I. D., Halimatusha'diah, & Lestari, F. A. P. (2018). Penggunaan Media Audio, Visual, dan Audiovisual dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru-guru. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 55-60. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2361>
- Lubis, B. S., & Syahputra Siregar, E. F. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396-401. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Magdalena, & Astikawati, Y. (2018). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMP Karya Sekadau. *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 34-40. <https://doi.org/10.31932/jpe.v3i1.157>
- 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>
- Nurhayati, Vianti M., Nisphi, M.L., & Sari, D.E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva for Education* bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6 (1), 171-180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Putri, D. S., & Yanzi, H. (2020). Analisis Kepekaan Sosial Generasi (Z) Di Era Digital Dalam Menyikapi Masalah Sosial. *Bhineka Tunggal Ika*, 7 (1). pp. 17-23. ISSN 2614-6134. <https://doi.org/10.36706/jbti.v7i1.11415>

- Putri, E. F. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.34339>
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma: Jurnal Pendidikan dan Pembelajarana*, 8(1), 173-177. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>
- Savira, Fitria, Suharsono, & Yudi. (2018). Pembelajaran Mengelompokkan Bahan tekstil di SMK Karya Rini Yogyakarta kurang terarah Kurangnya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01, 1689–1699.
- Sukraningsih, J. (2021). Penggunaan Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran IPS Sejarah Di SMP Ketapang. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 5(1), 34-42. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v5i1.48735>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wahyuni, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray untuk Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Diskusi Siswa Kelas X IPA 3 SMA Negeri 3 Singkawang. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(2), 10-18. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i2.110>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211-221. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-12. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11241>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliawati, S., Suganda, D., & Darmayanti, N. (2020). Penyuluhan Literasi Digital Bagi Guru-Guru SMP di Kota Sukabumi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 477–483. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v3i3.2960>
- Zabidi, A. (2019). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Se Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 128-144.