



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile Learning* Pada Kelompok Guru Bahasa Indonesia Se-Bengkulu Tengah

Training on Making Interactive Learning Media Based on *Mobile Learning* for a Group of Indonesian Language Teachers in Bengkulu Tengah

Fina Hiasa^{1*}, Wisman², Ngudining Rahayu³

^{1,2,3} Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, 38371, Indonesia

*e-mail korespondensi: finahiasa@unib.ac.id

Pengiriman: 6/September/2022; Diterima: 24/Januari/2022; Publikasi: 31/Desember/2022

DOI: <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i2.4921>

Abstrak

Tujuan kegiatan PPM ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi *canva*. Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan dengan presentasi narasumber, tanya jawab, serta praktik pembuatan media pembelajaran. Instrumen yang digunakan pada pengabdian ini adalah angket dimana terdapat angket awal dan akhir untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru atas materi yang disampaikan oleh tim pelaksana pengabdian, selain itu juga terdapat indikator keberhasilan dimana pengabdian dikatakan berhasil apabila total skor peserta adalah >70 poin. Hasil dari pelaksanaan pengabdian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan peserta pelatihan berdasarkan angket awal dan akhir yang tim sebarakan. Pengetahuan yang dimaksud berkaitan dengan proses pembuatan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Skor akhir yang diperoleh dari keseluruhan indikator adalah sebesar 80 poin artinya skor tersebut telah melampaui melampaui skor minimal. Dengan kata lain pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* telah berhasil dilakukan. Selanjutnya para peserta pengabdian diharapkan dapat menyebarkan pengetahuan yang didapatkan mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis *mobile learning* kepada para guru lainnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; *Mobile Learning*

Abstract

The purpose of this PPM activity is to increase teachers' knowledge and skills regarding the development of mobile learning-based learning media assisted by the Canva application. The method used in this community service activity is training with resource person presentations, question and answer, and the practice of making learning media. The instrument used in this service is a questionnaire where there is an initial and final questionnaire to find out the level of teacher knowledge of the material presented by the service implementing team besides that there is also an indicator of success where the service is said to be successful if the participant's total score is > 70 points. The results of the service show that there was an increase in the knowledge of the trainees based on the initial and final questionnaires that the team distributed. The knowledge in question relates to the process of making mobile learning-based learning media.

The final score obtained from all indicators is 80 points, meaning that the score has exceeded the minimum score. In other words, the implementation of training on making interactive learning media based on mobile learning has been successfully carried out. Furthermore, the community service participants are expected to be able to disseminate the knowledge gained about making mobile learning-based learning media to other teachers.

Keywords: *Interactive Learning Media; Mobile Learning*

Pendahuluan

Situasi pandemik yang belum berada pada titik akhir menempatkan pelaksana pendidikan untuk berinovasi dalam mencapai tujuan pembelajaran baik dengan pembelajaran di dalam kelas konvensional maupun pembelajaran jarak jauh. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Reiser & Dempsey (2002) memandang media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Media juga dipandang sebagai bentuk-bentuk komunikasi massa yang melibatkan sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi Palazon dalam (Yaumi, 2017). Selanjutnya Hastings & Tracey (2005) berpendapat bahwa media hanyalah kendaraan yang menyampaikan pembelajaran tetapi tidak mempengaruhi prestasi siswa, media tidak lebih dari mobil truk yang mengangkut bahan makanan, tetapi tidak membawa perubahan dalam nutrisi kita. Berkaitan dengan situasi pandemi covid yang pernah menghantui proses pembelajaran di Indonesia, maka dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya sebagai alat perantara menyampaikan materi tetapi juga sekaligus dapat membuat guru ataupun siswa merasakan kenyamanan dan kebermaknaan dalam proses belajar tersebut.

Kustandi dalam Bustan (2020) yang menyatakan media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Selanjutnya Hansson dkk., (2020) mengatakan dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar siswa.

Selain itu Hansson dkk., (2020) juga mengatakan dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar siswa. Rusman dalam Sulfemi (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai: *the physical means of conveying instructional content, book, films, videotapes, etc.* Selain itu Enayati & Gilakjani (2020) pada *International Journal of Language Education* menyatakan media membantu proses pembelajaran sebagai proses komunikasi agar berlangsung secara optimal. Dengan adanya komunikasi tersebut harapannya adalah proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, efisien, dan menyenangkan bagi para peserta didik.

Wulandari (2021) mengatakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan media pembelajaran yang konvensional. Media sebagai alat pembelajaran yang disediakan sebaiknya tidak hanya bermakna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga akan lebih baik jika media tersebut dekat dengan peserta didik. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran yang interaktif dimana memanfaatkan teknologi berbasis *mobile learning*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat dikatakan adalah solusi dalam pembelajaran dengan generasi *alpha* sebagai peserta didiknya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* memiliki keunggulan desain materi pembelajaran tersaji interaktif, menarik, dan konseptual serta akses bebas yang dimiliki pengguna kapan pun dan dimanapun. Peserta didik di era sekarang adalah peserta didik generasi Z dimana mereka tumbuh di era dunia digital berkembang pesat sehingga generasi ini adalah generasi yang melek dengan teknologi. Kedekatan peserta didik dengan produk teknologi seperti gadget mengharuskan pendidik untuk melihat peluang dalam penyelenggaraan pendidikan

misalnya saja dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Konsep merdeka belajar yang implementatif semenjak pandemi memiliki tujuan agar siswa memiliki kebebasan dalam mengeksplorasi ilmu yang mereka butuhkan kapan pun dan di mana pun. Implementasi konsep merdeka belajar tersebut wajib beriringan dengan kesiapan guru dan siswa dalam memanfaatkan serta menggunakan teknologi yang ada.

Traxel dalam Kumar (2013) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pengembangan kurikulum untuk meraih predikat terbaik pada akhirnya memberikan tuntutan pada dunia pendidikan untuk berakselerasi dengan canggihnya teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi akan merasakan kemudahan dan kepraktisan dalam pelaksanaan kurikulum pendidikan itu sendiri. Selain itu, kehadiran *mobile learning* dalam dunia pendidikan adalah salah satu inovasi teknologi pendidikan yang memberikan kemudahan bagi setiap dosen dan mahasiswa untuk mengajar dan belajar secara dinamis. Oleh karena itu, mengembangkan perangkat pembelajaran seperti bahan ajar terintegrasi *mobile learning* merupakan satu inovasi yang sudah menjadi keharusan bagi setiap dosen untuk mengaplikasikan dalam proses pembelajaran. Melalui inovasi tersebut, diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan terarah sehingga muatannya mengarah pada perbaikan mutu pendidikan itu sendiri (Haslinda, 2017). Teknologi yang terus berkembang juga berpengaruh pada dunia pendidikan, ditambah dengan peserta didik yang cenderung akrab dengan teknologi. Situasi ini menuntut guru untuk turut hadir dalam kemajuan teknologi tersebut. Eksplorasi dan juga penguasaan teknologi terutama berkaitan dengan media pembelajaran perlu menjadi perhatian oleh para pendidik ditengah peserta didik yang melek akan teknologi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah media pembelajaran *mobile learning*.

Wulandari dkk. (2019) mengatakan bahwa perkembangan teknologi *android* telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Seperti yang dikatakan oleh Maftakhun (2022) bahwa keuntungan bagi peserta didik dari pemanfaatan teknologi *android* tersebut, di antaranya; a) Kemudahan peserta didik dalam mengakses informasi dan sumber pengetahuan yang dibutuhkan, b) Desain materi pembelajaran tersaji secara interaktif dan menarik, serta penyampaiannya lebih konseptual, c) Materi-materi pendidikan dapat diakses melalui belajar jarak jauh jika terkendala oleh waktu dan kesempatan. Pengabdian lain oleh Wiyanti et al. (2021) yang hasilnya guru merasa puas karena mempunyai solusi untuk memudahkan mereka dalam mengajar jarak jauh seperti sekarang dan memberikan gambaran pembuatan media untuk pembelajaran *mobile* atau *mobile learning* yaitu dengan aplikasi SAC (*Smart Apps Creator 3.0*). Salah satu media pembelajaran yang interaktif adalah media pembelajaran berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi *canva*. Kelebihan aplikasi *canva* dibanding dengan pembuat aplikasi lain adalah akses tanpa biaya dan juga pengoperasiannya yang sederhana sehingga memudahkan pengguna dalam membuat media pembelajaran interaktif. Dalam pelaksanaan pengabdian ini pelaksana fokus pada pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan *canva*. Peserta pelatihan dilatih membuat e-modul dalam pelaksanaan pengabdian ini.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan oleh tim pengabdian kepada ketua kelompok guru SMP MGMP Bahasa Indonesia Bengkulu Tengah yaitu Ibu Atmi Painingsih, M.Pd., bahwa mereka belum pernah menerima pengetahuan dan pelatihan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning*. Pertemuan awal antara tim pengabdian dan calon mitra berakhir pada harapan mitra atas dilaksanakannya pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* pada kelompok guru Bahasa Indonesia se-Bengkulu Tengah. Terkait dengan harapan yang dikemukakan oleh ketua MGMP Bahasa Indonesia SMP Bengkulu Tengah, sebenarnya para pengurus inti telah mencoba untuk mengundang para akademisi terkait untuk memberikan pengetahuan dalam menghadapi pembelajaran di era pandemi dan literasi teknologi dalam bentuk acara webinar. Namun, keterbatasan dana menjadi masalah utama bagi kelompok MGMP ini untuk melaksanakan acara tersebut. Melihat situasi

tersebut maka tim pelaksana pengabdian mencoba untuk mencari solusi dengan mengajukan proposal pengabdian pembinaan pada Universitas Bengkulu untuk menanggulangi kendala yang dihadapi oleh kelompok MGMP Bahasa Indonesia SMP Bengkulu Tengah. Tim pelaksana mencoba menawarkan penerapan pengetahuan dan pelatihan teknologi melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran yang terbebas dari konsep ruang dan waktu oleh guru sebagai pengajar dalam menghadapi era pembelajaran daring. Tujuan utama dilakukannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar guru dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* berbantuan aplikasi *canva* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi agar peserta didik merasa nyaman dan dapat memahami isi materi pembelajaran tanpa rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Metode

Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah pelatihan. Pelatihan ini bertujuan untuk melatih peserta dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini dilaksanakan kepada kelompok guru MGMP Bahasa Indonesia se-Bengkulu Tengah. Pelaksanaan direncanakan dengan memberikan pemaparan pada khalayak sasaran dengan menghadirkan tampilan *power point*. Setelah khalayak sasaran paham mengenai materi pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* maka dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Pada sesi ini diberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya mengenai materi yang baru saja dijelaskan. Guru sasaran akan diminta untuk melakukan persiapan dengan mengidentifikasi, memilih dan merumuskan materi-materi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Setelah itu guru sasaran akan mulai membuat media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *mobile learning*. Selanjutnya, tim pengabdian akan meminta peserta mempersiapkan materi yang ingin disampaikan melalui media pembelajaran untuk dipraktikkan ke dalam aplikasi *canva* sampai akhirnya guru menjadi terampil dan mandiri dalam membuat media pembelajaran interaktif. Pada akhir kegiatan akan dilakukan *monitoring* dan evaluasi tentang kemampuan mitra dalam membuat media pembelajaran interaktif. Untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian pada masyarakat digunakan metode sebagai berikut:

- a. Penyuluhan dan Pelatihan. Metode ini dipilih untuk menjelaskan tentang materi yang bersifat teoritik terkait membuat media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* melalui PPT materi dan juga simulasi dari tim pengabdian.
- b. Tanya Jawab. Metode ini digunakan untuk menghadirkan diskusi dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk menemukan jawaban dari pertanyaannya.
- c. Latihan/Praktik. Pada metode ini peserta mempraktikkan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning*.

Selain terdapat angket awal dan akhir yang dibagikan kepada para peserta, para guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia SMP Bengkulu Tengah tersebut diharapkan mempunyai pemahaman tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* dengan memperoleh nilai >70 Poin dari 8 indikator yang telah ditentukan pada *instrument* evaluasi penilaian.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile Learning* pada Kelompok Guru Bahasa Indonesia Se-Bengkulu Tengah telah dilaksanakan pada 11 Agustus 2022 s.d. 14 Agustus 2022. Peserta kegiatan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* ini adalah kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Bengkulu Tengah yang berjumlah 30 orang anggota. Pelatihan ini dilaksanakan pada ruang *zoom*. Awalnya pelatihan diagendakan secara luring. Namun dikarenakan kegiatan para guru yang cukup banyak di bulan Agustus maka agenda awal yaitu secara luring pun berubah menjadi pelatihan secara daring. Perubahan agenda tersebut tidak mengubah esensi dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan yang tim pengabdian laksanakan yaitu

peserta sasaran meningkat pengetahuan dan juga keterampilannya dalam menghadirkan media pembelajaran yang interaktif.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim pelaksana terlebih dahulu berkoordinasi dengan pihak MGMP yang diwakili oleh ketua MGMP Bengkulu Tengah. Kerjasama yang baik antara tim pelaksana dan perwakilan MGMP Bahasa Indonesia Bengkulu Tengah membuat pelaksanaan pengabdian menjadi lancar. Pelaksanaan pengabdian yang dimulai setiap pukul 09.00 WIB diawali dengan kata sambutan oleh ketua tim pelaksana pengabdian yaitu Ibu Fina Hiasa, M.A. dan didampingi oleh Ibu Atmi Painingsih, M.Pd. selaku ketua MGMP Bahasa Indonesia Bengkulu Tengah. Sebelum disampaikan materi kepada peserta, tim pelaksana terlebih dahulu menyebarkan angket dalam bentuk *google form* kepada peserta untuk mengetahui pengetahuan awal peserta mengenai media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Hasil dari survei awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning*. Berikut adalah tabel yang menunjukkan persentase dari hasil survey awal yang dilakukan pada peserta kegiatan.

Tabel 1

Hasil Observasi Survei Awal

No	Pernyataan	Pilihan		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
a	Saya memahami konsep media pembelajaran interaktif	25	5	83,3%	16,7%
b	Saya dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis <i>mobile learning</i> menggunakan aplikasi <i>canva</i>	0	30	0%	100%
c	Saya memiliki pengetahuan tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif berbasis <i>mobile learning</i>	0	30	0%	100%
d	Saya memahami konsep media pembelajaran berbasis <i>mobile learning</i>	18	12	60%	40%
e	Saya memahami manfaat media pembelajaran berbasis <i>mobile</i>	20	10	66,7%	33,3%

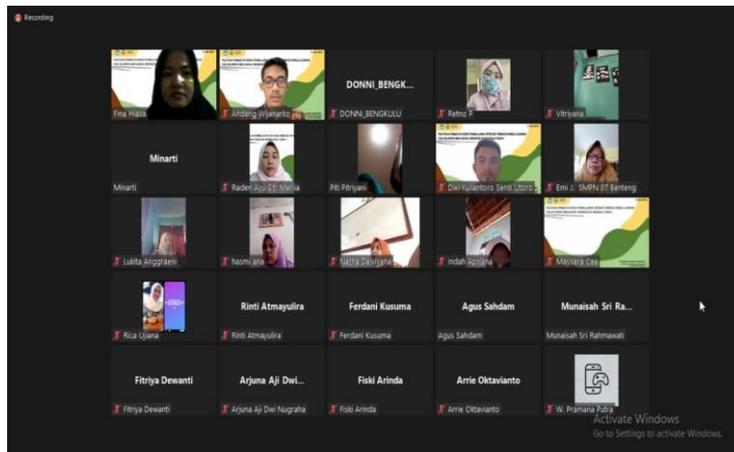
Dari tabel di atas tampak untuk pernyataan butir **a** peserta yang memahami konsep media pembelajaran interaktif sebanyak 25 orang dari 30 peserta atau dengan persentase 83,3%. Pada butir **b** terdapat hasil kontras, dimana semua peserta memilih tidak dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* dengan persentas 100%. Pernyataan **c** memiliki hasil serupa dengan pernyataan **b**, sedangkan untuk pernyataan **d** sebanyak 18 orang memilih ya dan 12 orang memilih tidak. Terakhir adalah butir **e**, dengan 20 orang menjawab ya dan 10 orang menjawab tidak.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil tersebut adalah hampir seluruh peserta tidak mengetahui dan tidak memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning*. Setelah survei selesai, tim pelaksana memberikan materi pengabdian berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. Pelatihan ini berbantuan aplikasi *canva*. *Canva* merupakan aplikasi yang dapat

diakses bebas dimana aplikasi tersebut menyediakan *template* bagi pengguna untuk menghadirkan desain yang menarik misalnya pembuatan desain modul, grafis, presentasi, *fleyer*, undangan, dan juga media pembelajaran.

Tim pelaksana pengabdian memberikan pelatihan mengenai cara membuat e-modul yang menarik dan dapat diakses kapan pun di mana pun oleh peserta didik. Pelatihan yang dihadiri oleh kelompok guru bahasa Indonesia se-Bengkulu Tengah berlangsung lancar dengan antusiasme para peserta yang tinggi dengan kehadiran kurang 30 peserta melalui *zoom cloud meeting*. Pada hari pertama pelaksanaan pengabdian materi yang disampaikan kepada peserta berkaitan dengan Literasi Digital di Era Merdeka Belajar bagi Generasi Z yang intinya memberikan informasi mengenai kebutuhan media bagi para generasi Z yang cenderung dekat dengan teknologi.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan Peningkatan Literasi Digital menggunakan Platform Digital dimana generasi Z terbiasa dan familiar dengan platform digital. Selanjutnya materi yang disampaikan adalah hubungan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa, dimana media pembelajaran berkontribusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa atas materi tertentu dimana media yang dimaksud adalah media pembelajaran interaktif. Berikut adalah dokumentasi ketika pelaksanaan pengabdian berlangsung.



Gambar 1. Pelaksanaan pengabdian media pembelajaran berbasis *mobile learning*

Pada hari kedua materi yang disampaikan adalah berkaitan dengan digitalisasi media pembelajaran, dimana materi ini menginformasikan kepada peserta pelatihan mengenai konsep digitalisasi media pembelajaran dan juga contoh-contohnya. Selain menghadirkan contoh, tim pelaksana pengabdian juga menyampaikan strategi membuat media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media interaktif yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis *mobile learning* dimana media pembelajaran dapat diakses oleh siswa kapan dan dimana pun. Kedekatan siswa dengan gadget dapat menjadi benang merah yang menghubungkan peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning*.

Pada hari ketiga atau hari terakhir pelatihan, tim pelaksana menghadirkan pakar yang ahli dibidangnya yaitu Bapak Andang Wijanarko, S.Kom.,M.Kom. untuk menyampaikan beberapa materi berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *mobile learning* yaitu pembuatan e-modul menggunakan *canva*. Target pelatihan ini adalah agar peserta dapat memahami berbagai fitur pada aplikasi *canva* dan dapat menggunakan aplikasi *canva* dalam membuat e-modul. Berikut hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelatihan membuat e-modul.

- a. *Personal Computer* (PC) harus terkoneksi dengan internet

- b. Aplikasi tambahan selain *canva* adalah memastikan *browser* seperti *firefox*, *safari*, *chrome* tersedia
- c. Klik *link* www.canva.com. Buat akun bagi yang belum memiliki, dan *log in* menggunakan akun tersebut.
- d. Selanjutnya layar peserta akan menampilkan ikon gambar bertuliskan *office* dan *A4 document*, klik ikon gambar tersebut.
- e. Tampilan halaman kerja pada *canva* pun tersedia dimana di dalamnya terdapat *toolbox*, *toolbox view*, *page control*, lembar kerja, tambah halaman, dan *workspace control*
- f. Silakan gunakan *template* yang tersedia dalam mendesain e-modul
- g. *Template* yang dipilih dapat diedit oleh peserta
- h. Setelah selesai diedit maka peserta dapat *download* pada bagian atas aplikasi *canva*.
- i. Selanjutnya klik tombol *add page* untuk menambah halaman
- j. *Page* yang sudah di *add* dapat diedit lagi dengan menambahkan elemen lain yang tersedia pada *canva* misalnya mengganti warna teks, memasukan gambar, bahkan memasukan *link* video yang nantinya akan otomatis terputar ketika diklik
- k. Setelah e-modul selesai peserta dapat membagikan e-modul yang dibuat dengan cara sederhana yaitu klik *share link*
- l. *Link* yang telah *dishare* dapat diakses multi platform termasuk menggunakan gadget sehingga memudahkan siswa untuk mengakses media pembelajaran.

Setelah pelatihan dilaksanakan, tim membagikan angket dalam bentuk *google form* untuk diisi oleh peserta pelatihan. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Bagaimana perkembangan pengetahuan dan pemahaman peserta setelah pelatihan berlangsung. Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan hasil pada angket evaluasi yang disebarakan kepada 30 peserta pelatihan.

Tabel 2

Hasil Evaluas Akhir

No	Pernyataan	Pilihan		Persentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
A	Saya memahami konsep media pembelajaran interaktif	30	0	100%	0%
B	Saya dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis <i>mobile learning</i> menggunakan aplikasi <i>canva</i>	25	5	83,3%	16,7%
C	Saya memiliki pengetahuan tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif berbasis <i>mobile learning</i>	28	2	93,3%	6,7%
D	Saya memahami konsep media pembelajaran berbasis <i>mobile learning</i>	30	0	100%	0%
E	Saya memahami manfaat media pembelajaran berbasis <i>mobile</i>	30	0	100%	0%

Dari tabel di atas tampak peningkatan persentase pengetahuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan dilaksanakan. Pada pernyataan butir **a**, terjadi peningkatan dimana peserta menyatakan memahami konsep media pembelajaran interaktif sebanyak 30 peserta, sedangkan sebelum pelatihan hanya 25 peserta. Pada butir **b**, seluruh peserta sebelumnya memilih tidak dapat membuat media menggunakan aplikasi *canva*.

Namun setelah pelatihan berlangsung sebanyak 28 peserta memilih dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva*. Hal yang hampir sama terjadi pada butir **c**, dimana hanya dua peserta yang memilih tidak memiliki pengetahuan mengenai membuat media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning*. Selanjutnya adalah butir **d** dan **e** dengan persentase skor 100 persen dimana seluruh peserta memilih pernyataan ya. Hasil ini menunjukkan bahwa pengetahuan peserta pelatihan bertambah dalam pembuatan media pembelajaran media interaktif berbasis *mobile learning*. Selain dari hasil angket awal dan akhir, keberhasilan pelatihan ini juga tampak dari tercapainya indikator-indikator dimana peserta pelatihan melampaui batas nilai >70 poin. Berikut adalah hasil penilaian yang telah tim lakukan.

Tabel 3

Hasil Penilaian

No	Indikator Keberhasilan Kegiatan	Penilaian
1	Mengakses aplikasi <i>canva</i> pada komputer masing-masing	300
2	melakukan pendaftaran dan <i>login</i> pada <i>canva.com</i> menggunakan akun <i>gmail</i> yang dimiliki	300
3	Memulai aplikasi dengan meng-klik menu <i>start new project</i> , berikan judul, klik ok	300
4	Memanfaatkan panel komponen <i>tools</i> dengan men- <i>drag</i> atau men- <i>drop</i> ke bagian tengah sesuai dengan konsep yang diinginkan.	400
6	Menghasilkan media pembelajaran berbasis <i>android</i> yang interaktif dari segi tampilan dan komprehensif dari segi materi yang disajikan.	600
7	Meng- <i>share link</i> ke <i>android</i>	250
8	<i>Link</i> yang di- <i>share</i> dapat diakses oleh pengguna	250
Total		2400 / 30 = 80

Dari tabel di atas tampak bahwa nilai rata-rata dari total penilaian indikator melewati poin minimal yang artinya pelaksanaan pengabdian ini telah dilaksanakan dengan baik. Walaupun demikian bukan berarti kegiatan ini dilaksanakan tanpa kendala. Berikut adalah beberapa kendala yang tim pelaksana temui selama pelaksanaan kegiatan. 1) kesulitan menyesuaikan waktu pelatihan dengan jadwal para guru yang berasal dari sekolah yang berbeda, 2) kendala sinyal yang tidak stabil menyebabkan beberapa peserta terpengal dari ruang *zoom*, 3) terjadi salah sambung ketika ada salah satu peserta yang ternyata komputernya error sehingga tidak dapat mengikuti tahap-tahap yang disampaikan oleh pemateri. Perihal kendala, (Nugraha & Sudiyono, 2018) mengatakan meskipun secara *skill* para peserta mampu menyerap materi yang diajarkan, terlihat bahwa peserta masih membutuhkan pelatihan lebih lanjut tentang bagaimana menyusun sebuah aplikasi yang baik dikarenakan secara penataan dan estetika aplikasi yang dibuat masih belum memperhatikan dari sisi memudahkan penggunaan aplikasi oleh *user*. Pengguna pada media pembelajaran di pengabdian yang

pelaksana lakukan adalah generasi *alpha* yang cenderung melek akan teknologi, maka hadirnya media pembelajaran berbasis *mobile learning* adalah salah satu cara agar kegiatan pembelajaran tidak hanya interaktif tetapi juga sefrekuensi antara pendidik dan peserta didik. Intinya, kendala-kendala yang terjadi tersebut bukan halangan bagi tim pelaksana dan juga peserta pelatihan untuk mengikuti pelatihan dengan lancar.

Kesimpulan

Skor akhir yang diperoleh dari keseluruhan indikator adalah sebesar 80 poin artinya skor tersebut telah melampaui batas nilai >70 poin. Artinya dari hasil indikator-indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan telah berhasil dilaksanakan. Hal menarik dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah fakta bahwa para peserta berasal dari usia tua yaitu berkisar di atas 45 tahun. Hal ini membuat ada ketimpangan penyerapan pengetahuan dibandingkan dengan peserta dengan usia di bawah angka tersebut. Hal ini karena usia yang lebih muda telah terbiasa dengan *android* sehingga dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *mobile learning* peserta lebih cepat mengikuti. Namun semangat semua peserta pada akhirnya membuat kegiatan ini dilaksanakan dengan baik. Tim pelaksana berharap dengan adanya pelatihan ini dapat membantu para guru dalam mengembangkan materi-materi pembelajaran secara integratif dan berkesinambungan dengan berpengang kepada media pembelajaran yang interaktif.

Saran

Harapannya kegiatan ini dapat mengerakkan para guru agar menyediakan media pembelajaran interaktif yang ramah bagi peserta didik generasi Z dimana mereka dekat dengan teknologi. Tim pelaksana berharap peserta tetap dapat berkembang dalam menyediakan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile learning* untuk keperluan pembelajaran di sekolah.

Referensi

- Bustan. (2020). Penggunaan video tutorial dalam meningkatkan hasil belajar praktik ibadah salat pada peserta didik SDN palita patampanua Kabupaten Pinrang (classroom action research).
- Enayati, F., & Gilakjani, A. P. (2020). The impact of Computer Assisted Language Learning (CALL) on improving intermediate EFL learners' vocabulary learning. *International Journal of Language Education*, 4(1), 96–112. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.10560>
- Hansson, L., Leden, L., & Thulin, S. (2020). Book talks as an approach to nature of science teaching in early childhood education. *International Journal of Science Education*, 42(12), 2095–2111. <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1812011>
- Haslinda. (2017). *Pengembangan bahan ajar kajian apresiasi prosa fiksi berbasis kearifan lokal terintegrasi mobile learning* Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar 47–65.
- Hastings, N. B., & Tracey, M. W. (2005). Does media affect learning: where are we now? *TechTrends*, 49(2), 28–30. <https://doi.org/10.1007/bf02773968>
- Kumar, S. (2013). M-learning: a new learning paradigm. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications (IJONTE)*, 4(4), 214.
- Maftakhun. (2022). Pengembangan media pembelajaran teka teki silang berbasis android pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 4(1), 1–12.
- Nugraha, D. A., & Sudiyono, S. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan autoplay media studio bagi guru-guru SDN merjosari 1. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182. <https://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2811>
- Reiser, R. V., & Dempsey, J. V. (2002). Trends and issues in instructional design and technology. *Educational*

Technology Research and Development, 50(4), 67–71. <https://doi.org/10.1007/bf02504986>

Sulfemi, W. B. (2018). Manajemen kurikulum di sekolah. *STKIP Muhammadiyah Bogor*, 3.

Wiyanti, E., Solihatun, S., & Dinihari, Y. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. *LOGISTA - Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 7. <https://doi.org/10.25077/logista.5.1.7-14.2021>

Wulandari, A. (2021). *Analisis media pembelajaran berbasis audio visual dalam motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih kelas III minu sumedang sari*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Wulandari, D. A., Wibawanto, H., Suryanto, A., & Murnomo, A. (2019). Pengembangan mobile learning berbasis android pada mata pelajaran rekayasa perangkat lunak di SMK sultan trenggono kota semarang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(5), 577. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201965994>

Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran, pengertian, Fungsi dan Tujuan. *Repositori.Uin-Alauddin*, 4, 9–15.