

## Pelatihan Merancang Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Era Digital

Muhamad Ridwan Habibi<sup>1\*</sup>, Meri Yuliani<sup>1</sup>, Munawir Gazali<sup>1</sup>, Masyudi<sup>2</sup>, Usman<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan Nusantara Global

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Institut Pendidikan Nusantara Global

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan IPA, Institut Pendidikan Nusantara Global

\*Corresponding e-mail: [muhamadridwanhabibi@gmail.com](mailto:muhamadridwanhabibi@gmail.com)

### Artikel History

Dikirim : 10- 06 -2025  
Diterima: 18- 06 -2025  
Disetujui : 30- 06-2025  
Dipublish: 17 - 07-2025

### Doi

10.61924/insanta.v3i3.101

### ABSTRAK

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam menghadapi era digital. Sasaran dalam program pengabdian ini adalah guru-guru yang berhome base di di Sekolah Dasar Negeri 3 Sedau Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat. Pelatihan ini telah dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada tanggal 3 April 2025 dengan jumlah peserta 15 orang guru. Peserta yang mengikuti program pelatihan ini memiliki disiplin ilmu dan latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Materi yang diberikan yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam era digital, sehingga bisa menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif .Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka. Pemberian materi berjalan dengan baik dan dilakukan pendampingan oleh fasilitator, untuk guru-guru yang masih memiliki kendala dan belum mengetahui fungsi tools-tools aplikasi pada saat praktek pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi terlihat antusiasme yang tinggi yang diperlihatkan oleh guru-guru yang terlibat dalam pelatihan. Hasil dari pelatihan ini guru-guru telah mampu membuat media pembelajaran berbasis multimedia sesuai dengan bidang ilmu masing masing.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, Era Digital, Anak Usia SD

### ABSTRACT

*The purpose of implementing this service is to improve teacher competence in creating multimedia-based learning media in facing the digital era. The target of this service program is teachers who are home-based at Sedau 3 Elementary School, Narmada District, West Lombok Regency. This training has been carried out for 1 day, namely on April 3, 2025 with 15 teachers participating. Participants who took part in this training program had different disciplines and educational backgrounds. The material provided was the creation of multimedia-based learning media in the digital era, so that it could produce more innovative learning media. The implementation of the activities was carried out face-to-face. The provision of material went well and was accompanied by facilitators, for teachers who still had obstacles and did not know the function of the*

*application tools when practicing making learning media. Based on the results of observations and evaluations, high enthusiasm was shown by the teachers involved in the training. The results of this training showed that teachers have been able to create multimedia-based learning media according to their respective fields of science.*

**Keywords:** *Multimedia-Based Learning Media, Digital Era, Children*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat pesat sehingga mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk dalam proses pembelajaran (Rusdy., 2017). Suatu pembelajaran yang tidak mengikuti perkembangan akan berdampak pada minat belajar siswa (Sari & Harjono, 2021; Wulandari & Nisrina., 2023). Kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dalam pendidikan dapat menyebabkan beberapa masalah, terutama kejenuhan siswa dan pemahaman konsep yang kurang maksimal (Handayani et al., 2025). Hal ini karena metode konvensional cenderung berpusat pada guru, menggunakan metode ceramah yang monoton, dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Hikmah et al., 2023). Akibatnya, siswa bisa merasa bosan, kurang termotivasi, dan pemahaman materi yang diperoleh tidak mendalam. Oleh karena itu para guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman terutama yang menyangkut pada pembelajaran.

Perkembangan media atau alat bantu proses pembelajaran untuk memahami konsep telah mengalami perkembangan (Jauhari., 2018), terutama pada tingkat sekolah menengah atas. Hal ini bisa dibuktikan dengan banyaknya jenis media yang bisa diterapkan dalam pembelajaran salah satunya adalah multimedia. Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran untuk mendukung proses pembelajaran (Khulaimi et al., 2023). Pengembangan multimedia tersebut dilandasi oleh kegiatan belajar mengajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan dengan dukungan media pembelajaran yang menarik perhatian murid (Cahyaningrum., 2016; Marsiti et al., 2023). Penggunaannya diharapkan dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hadirnya komponen sistem ini selaras dengan hadirnya teknologi dan informasi yang justru memunculkan bentuk-bentuk media pembelajaran dan metode pengajaran ke arah modern.

Multimedia menurut Robin dan Linda dalam Darmawan (2011) adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio. Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi supaya tidak terlalu visual. Multimedia interaktif dapat mengubah materi yang sifatnya abstrak menjadi konkret, serta dapat memberikan siswa partisipasi aktif dalam pembelajaran, mendapatkan pengalaman nyata, mengamati kejadian dalam media dalam bentuk simbol

(Trinawindu, dkk, 2016). Ada 3 tipe pemanfaatan multimedia pembelajaran, yaitu ; 1) Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru; 2) Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, feedback dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket; 3) Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini, seperti dijelaskan di muka, sering disebut CBL (*Computer Based Learning*). (Waryanto, Nur Hadi : 2011).

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan program pelatihan peningkatan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran guru-guru di Sekolah Dasar Negeri 3 Sedau Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat dilakukan secara tatap. Pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi yang dibagi menjadi dua sesi dilanjutkan dengan pendampingan oleh TIM PKM kepada guru-guru yang mengalami kendala pada saat proses pelatihan. Pelaksanaan program-program pelatihan pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.
2. Pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.

Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa bukanlah hal yang mudah namun perlu didukung oleh perencanaan dan implementasi kegiatan yang panjang dan berkelanjutan. Apalagi pada masa sekarang perkembangan teknologi yang begitu cepat, menuntut adanya perencanaan maupun kegiatan yang mengarah ke penerapan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi baik itu bagi siswa maupun guru-guru selaku pelaksana pendidikan. Namun demikian, kemampuan guru guru yang terbatas dalam pengetahuan maupun pelaksanaan proses belajar berbasis teknologi, membuat mereka terkendala dalam mentransfer ilmu secara maksimal kepada siswa. Dengan permasalahan diatas, pemecahan masalah yang direncanakan dalam pelatihan ini adalah :

1. Melakukan identifikasi masalah yang berhubungan dengan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Melakukan identifikasi materi yang akan di sampaikan pada pelatihan.
3. Melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi canva kepada guru-guru di di Sekolah Dasar Negeri 3 Sedau.

4. Diskusi pemecahan masalah dilaksanakan pada saat pelaksanaan pelatihan. Diskusi ini dilakukan untuk memberi solusi saat ada kendala terkait pengetahuan dan pemahaman terhadap materi yang masih perlu ditingkatkan. Sedang pendampingan dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru-guru pada saat mempraktikkan materi yang telah dijelaskan dalam hal ini praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis multimedia.
5. Pelaporan hasil pelatihan Pelaporan hasil dilaksanakan setelah semua kegiatan terealisasi, kemudian dianalisa pencapaian terhadap tujuan, faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan PKM ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah terkait. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada minggu ke-2 bulan April tahun 2025. Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 1 hari di Sekolah Dasar Negeri 3 Sedau. Pelatihan yang diberikan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Multimedia dengan aplikasi yang berbeda. Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengenalan kepada guru-guru terkait aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran berbasis Multimedia.
2. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis Multimedia sehingga bisa menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran oleh para guru mitra. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang dilakukan selama pelatihan, dapat dilaporkan bahwa kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yang dilaksanakan secara offline telah berhasil dilaksanakan dengan materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Indikator keberhasilan yang telah dicapai dalam pelatihan ini dapat dilihat dari hasil pembuatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

### ***Faktor Pendukung***

Faktor pendukung dalam melaksanakan pelatihan ini adalah adanya dukungan dana dari Institut Pendidikan Nusantara Global. Selain itu para peserta yang mengikuti kegiatan

telah memiliki laptop yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Para guru menyambut positif kegiatan yang telah dilakukan terlihat dari animo guru untuk mengikuti kegiatan dan dukungan dari kepala sekolah yang sangat membantu. Kepala sekolah juga berharap ada kegiatan lanjutan terkait pelatihan ini. Kesiapan dosen dan mahasiswa Institut Pendidikan Nusantara Global untuk berbagi ilmu dalam Pengabdian Pada Masyarakat sangat membantu dalam berhasilnya proses kegiatan.

### ***Faktor Penghambat***

Secara prinsip tidak ditemukan faktor penghambat yang berarti. Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam pembuatan media pembelajaran adalah penguasaan tools-tools aplikasi canva yang masih kurang. Namun melalui pelatihan yang dipandu oleh TIM Dosen dan pelaksana kegiatan, guru dapat memahami fungsi dan manfaat tools-tools aplikasi yang ada dan memanfaatkannya dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu masalah koneksi internet sempat menjadi hambatan pada saat proses pelaksanaan, namun hal itu dapat diatasi dan proses pelatihan bisa berjalan kembali secara normal.

### ***Evaluasi***

Berangkat dari pentingnya penguasaan teknologi dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif bagi guru-guru di sekolah, maka dilakukan program Program pelatihan tentang peningkatan kompetensi dalam merancang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Pelatihan ini dilaksanakan dengan 1 orang narasumber dari Tim PKM. Materi yang diberikan disampaikan dengan menggunakan proyektor pada layar, dengan panduan slide presentasi power point yang dapat dilihat oleh seluruh peserta dalam ruangan untuk mempermudah menangkap materi yang disampaikan oleh narasumber. Teknik pelaksanaan, dari narasumber tersebut adalah, narasumber menyampaikan materi tentang canva serta dilanjutkan pula dengan pendampingan oleh TIM. Fasilitator pendamping berkewajiban membantu peserta yang memiliki kendala dalam mengaplikasikan tools-tools pada media. Pada saat proses pelaksanaan, internet sekolah sempat mengalami gangguan dan tidak bisa digunakan sehingga untuk mengakses layanan online itu sedikit terganggu. Namun kendala internet bisa diatasi dengan melakukan teatring jaringan dari beberapa handphone yang ada. Mengingat waktu yang sangat terbatas pelaksanaan pelatihan ini dirasakan masih perlu untuk ditindaklanjuti kembali. Perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan guru terhadap pembuatan dan pemanfaatan aplikasi media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar berbasis IT.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan tanggapan, respon, dan partisipasi dari para peserta dapat disimpulkan bahwa para peserta telah merasa puas dengan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran ini karena mereka telah mampu membuat media pembelajaran yang saat ini

sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar yang inovatif dan menarik. Di samping itu, setelah program pelatihan dengan menggunakan aplikasi canva selesai dilakukan, mereka masih tetap ingin melanjutkan pelatihan dengan program aplikasi lainnya. Hal ini dapat dilihat dari kuisisioner online yang dibagikan, ada permintaan untuk melakukan pelatihan dengan menggunakan aplikasi yang berbeda.

## **SARAN**

Guru-guru diharapkan senantiasa berupaya secara terus-menerus mengembangkan kemampuan dan pemahamannya terkait perkembangan teknologi informasi dan penerapannya dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dihasilkan agar dapat dilaksanakan atau digunakan secara berkesinambungan serta mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan situasi terkini.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan Terimakasih kepada :

1. Bapak Rektor Institut Pendidikan Nusantara Global karena sudah mendukung pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini baik moril maupun materil.
2. Bapak Kepala Sekolah Dasar Negeri 3 Sedau yang sudah mendukung dan mengizinkan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Waryanto , Nur Hadi. 2011. *Multimedia interaktif dalam pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mahida. UN. 1984. *Pencemaran Air dan Pemanfaatan Limbah Industri*. Jakarta : Rajawali.
- Waluyo, L. (2010). *Teknik dan Metode Dasar dalam Mikrobiologi*. UMM Press. Malang.
- Rusydi, I. (2017). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan. *Warta Dharmawangsa*, (53).
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2023). Hubungan kreativitas dan inovatif guru dalam mengajar di kelas terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345-354.
- Nuraisyah, N., Sipayung, N. H., & Annas, F. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS6 Mata Pelajaran IPA di SD N 08 Makmur. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(01), 95-107.

- Kusuma, M. W., Nuramalia, T., Ain, T. Q., & Heryadi, Y. (2025). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Energi dan Perubahannya di Sekolah Dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 37-64.
- Handayani, S., Dullah, B. S., & Fazalani, R. (2025). PELATIHAN PEMBUATAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR . *Insanta : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 62-68. <https://doi.org/10.61924/insanta.v3i1.51>
- Khulaimi, M., Nukman, N., & Rosyidi, A. Z. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PROGRAM POWERPOINT BAGI GURU SMP ISLAM TERPADU NW TEKO. *Insanta : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 15-21. <https://doi.org/10.61924/insanta.v1i1.4>
- Hikmah, B. F. R., Khairuddin, K., & Jumadil, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 10 Mataram. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(2), 39-46.
- Marsiti, C. I. R., Santyasa, I. W., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA ELEMEN PENGOLAHAN MAKANAN DAN MINUMAN SUB ELEMEN HIDANGAM SOUP. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1), 35-45.
- Cahyaningrum, R. (2016). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VII di SMP Islam AL Azhar Tulungagung (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54-67.