

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS IT BAGI MAHASISWA PBSI FKIP-UMMAT

Siti Lamusiah¹⁾, Humaira²⁾, Isnaini³⁾

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

^{2,3}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹lamusiahsiti@gmail.com, ²humairah2299@gmail.com, ³bungisnainiibrahim@gmail.com

Diterima 14 Juni 2025, Direvisi 27 Juni 2025, Disetujui 28 Juni 2025

ABSTRAK

Observasi dan analisis menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa calon guru yang memiliki keterbatasan dalam penguasaan teknologi pendidikan serta kurangnya kepercayaan diri dalam mendesain media pembelajaran digital. Hal ini menjadi kendala dalam memenuhi tuntutan kompetensi abad ke-21 dan implementasi program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang menekankan pada kemandirian dan inovasi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang teknologi pendidikan melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis IT. Sasaran kegiatan adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah coaching, dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung menggunakan platform seperti Canva, Wordwall, Padlet, dan Google Slides. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan teknologi pendidikan, kreativitas, serta kepercayaan diri mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran digital. Setiap peserta berhasil menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang telah divalidasi dari sisi konten, desain visual, dan kesesuaian pedagogis. Selain itu, terbentuk pula komunitas praktisi mahasiswa yang secara mandiri melanjutkan kolaborasi dan berbagi praktik baik melalui media sosial, sejalan dengan tuntutan program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong pengembangan kompetensi digital calon guru. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis coaching dengan integrasi teknologi edukatif mampu memberdayakan mahasiswa secara optimal dan mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Kata kunci: *pelatihan; media pembelajaran interaktif; literasi digital; mahasiswa; teknologi Pendidikan.*

ABSTRACT

The analysis indicates that many pre-service teacher students still face limitations in mastering educational technology and lack confidence in designing digital learning media. These challenges hinder their ability to meet the demands of 21st-century competencies and the implementation of the *Merdeka Belajar-Kampus Merdeka* (MBKM) program, which emphasizes autonomy and digital innovation. This community service activity aims to enhance students' competencies in educational technology through training on the development of interactive, IT-based learning media. The target participants were students from the Indonesian Language Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), Universitas Muhammadiyah Mataram. The training employed a coaching method with a participatory approach and hands-on practice using platforms such as Canva, Wordwall, Padlet, and Google Slides. The outcomes of the activity showed a significant improvement in students' mastery of educational technology, creativity, and self-confidence in designing digital learning media. Each participant successfully produced an interactive learning media product that was validated in terms of content, visual design, and pedagogical relevance. Furthermore, a student practitioner community was established, which continues to engage in collaborative efforts and share best practices independently through social media. This aligns with the goals of the MBKM program, which encourages the development of digital competencies among future educators. This initiative demonstrates that coaching-based training integrated with educational technology can effectively empower students and foster the creation of innovative learning models that are contextual and aligned with 21st-century educational needs.

Keywords: *training; interactive instructional media; digital literacy; students; educational technology.*

PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi

informasi dan komunikasi yang telah merambah ke dalam dunia pendidikan. Perubahan paradigma pendidikan dari konvensional menuju digital menuntut keterampilan baru, khususnya dalam hal integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi (IT). Mahasiswa calon guru, terutama dari Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, menjadi subjek penting dalam transformasi ini karena mereka adalah agen perubahan di ruang kelas masa depan. Namun, dalam kenyataannya, banyak mahasiswa yang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan cukup dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut mendorong dilaksanakannya kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis IT. Media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, memfasilitasi pemahaman konsep abstrak, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Abidin et al., 2024; Ali et al., 2025). Pelatihan ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan mahasiswa dalam hal penguasaan alat dan aplikasi teknologi seperti Canva, Padlet, dan Wordwall, yang memiliki potensi besar dalam mendesain materi ajar yang kreatif dan aplikatif.

Selain itu, kegiatan ini merupakan bagian dari tanggung jawab sosial perguruan tinggi dalam mencetak lulusan yang adaptif terhadap kebutuhan zaman. Mahasiswa tidak hanya diajak memahami teori, tetapi juga dilatih secara praktis untuk menghasilkan produk pembelajaran. Dalam konteks pengabdian, kegiatan ini menjadi bentuk kontribusi nyata dosen dan mahasiswa terhadap peningkatan kualitas pendidikan di masa depan. Dengan pendekatan coaching yang diterapkan, mahasiswa difasilitasi untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka dalam menciptakan media ajar yang komunikatif dan efektif. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu menjawab tantangan zaman serta membekali calon guru dengan kompetensi abad 21 yang dibutuhkan dalam pembelajaran modern.

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia Pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital ini. Media pembelajaran interaktif berbasis IT menawarkan berbagai potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti visualisasi konsep yang lebih baik, akses mudah ke berbagai sumber belajar, dan personalisasi pembelajaran.

Namun, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis IT di kalangan guru dan calon guru, khususnya mahasiswa pendidikan Bahasa

Indonesia, masih menghadapi berbagai tantangan. Keterbatasan keterampilan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif, kurangnya pemahaman tentang potensi aplikasi IT dalam pembelajaran bahasa, serta minimnya dukungan sumber daya menjadi beberapa faktor penghambat.

Sebagai calon guru bahasa Indonesia, mahasiswa pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Siswanto et al., 2024). Penguasaan keterampilan dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis IT akan membekali mereka dengan kompetensi yang dibutuhkan untuk menghasilkan materi pembelajaran yang menarik, relevan, dan efektif bagi siswa. Oleh karena itu, ada beberapa pertimbangan penting kenapa pengabdian ini perlu dilakukan, antara lain:

Pertama, Perkembangan Teknologi Pendidikan (EdTech): Teknologi pendidikan (EdTech) terus berkembang pesat, menawarkan berbagai aplikasi dan platform yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Aplikasi seperti Google Classroom dan Kahoot! menjadi populer karena kemudahan akses dan fitur interaktif yang ditawarkan. Pemanfaatan EdTech dapat membantu guru dalam mengelola kelas online, memberikan tugas, memantau perkembangan siswa, dan berkomunikasi secara efektif (Jabat & Saragih, 2021; Widiastuti, 2017).

Selanjutnya, kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif: Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Feri & Zulherman, 2021; Fitra & Maksum, 2021; Lestari & Wirasty, 2019). Penggunaan media visual, seperti presentasi Canva dan kuis interaktif Bamboozle, dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah (Hidayat et al., 2024). Media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Nisa Maghfiroh et al., 2024; Srimuliyani, 2023).

Tantangan lain dalam Pemanfaatan Teknologi Digital adalah pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya dukungan fasilitas, keterampilan guru yang belum memadai, dan keterbatasan anggaran (Aifalesasunanda et al., 2024; Fathurrahman Suryadi et al., 2024). Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru dan calon guru sangat penting untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut. Selain itu, mahasiswa pendidikan Bahasa Indonesia memiliki potensi besar untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis IT yang kreatif dan inovatif.

Dengan bekal pengetahuan tentang bahasa dan sastra Indonesia, serta keterampilan IT yang memadai, mereka dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis IT bagi mahasiswa pendidikan Bahasa Indonesia menjadi sangat relevan dan dibutuhkan. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berkualitas, sehingga mereka dapat menjadi guru yang mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi mahasiswa. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis IT bagi mahasiswa PBSI FKIP-UMMAT.

METODE

Kegiatan pengabdian berlokasi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, tepatnya di Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Adapun partisipan berjumlah 25 orang pada mahasiswa semester 4. Kegiatan pengabdian berlangsung 2 hari yaitu pada tanggal 29 April 2025 dan 30 April 2025.

Pengabdian ini menggunakan metode coaching. Metode coaching yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini merupakan strategi fasilitasi yang bersifat kolaboratif dan berorientasi pada pengembangan potensi diri mahasiswa. Coaching tidak memberikan jawaban secara langsung, melainkan memberdayakan peserta untuk menemukan solusi mereka sendiri melalui proses reflektif, eksploratif, dan dialogis. Dalam konteks pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi, coaching menjadi pendekatan yang relevan untuk meningkatkan kapasitas mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, fungsional, dan aplikatif. Menurut International Coaching Federation (ICF), coaching adalah kemitraan dengan klien dalam proses yang memprovokasi pemikiran dan kreatif, sehingga menginspirasi mereka untuk memaksimalkan potensi pribadi dan profesional. Coaching menekankan pada:

- Proses pemberdayaan, bukan pengajaran langsung.
- Fokus pada pencapaian tujuan spesifik.
- Menggali potensi dan kreativitas peserta.
- Membangun kesadaran dan tanggung jawab

Dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif, coaching diterapkan secara sistematis melalui beberapa tahapan berikut:

Tahap 1: Penentuan Tujuan (Goal Setting)

Fasilitator membantu mahasiswa merumuskan tujuan spesifik yang ingin dicapai selama pelatihan, misalnya:

- Menguasai penggunaan platform pembuat media (Canva, Wordwall, Padlet).
- Menghasilkan satu produk media pembelajaran berbasis IT yang siap digunakan di kelas.

Tahap 2: Eksplorasi Potensi (Exploration and Awareness): Melalui diskusi dan asesmen reflektif, mahasiswa diajak untuk mengenali:

- Gaya belajar dan kekuatan personal masing-masing.
- Potensi kreatif yang dimiliki dalam mendesain media visual dan interaktif.
- Keterbatasan yang perlu diatasi selama proses pelatihan.

Tahap 3: Perencanaan Strategi (Strategic Planning) Mahasiswa menyusun rencana kerja (action plan) berdasarkan tujuan yang telah ditentukan. Rencana ini meliputi:

- Langkah-langkah pembuatan media.
- Waktu pelaksanaan.
- Tools atau sumber daya yang dibutuhkan.

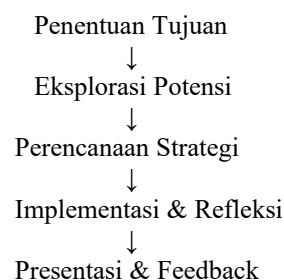
Tahap 4: Implementasi dan Refleksi (Action and Reflection): Fasilitator memantau implementasi rencana dan memberikan pertanyaan-pertanyaan reflektif, seperti:

- Apa yang berhasil dalam proses pembuatan media?
- Apa kendala yang dihadapi, dan bagaimana cara mengatasinya?

Tahap 5: Presentasi dan Umpan Balik (Showcase and Feedback): Mahasiswa mempresentasikan hasil karyanya dan menerima umpan balik konstruktif dari fasilitator dan teman sebaya. Di sini, coaching juga berperan untuk:

- Membangun rasa percaya diri.
- Mengatasi rasa gugup atau kecemasan saat berbicara di depan umum.

Berikut adalah diagram alur metode coaching yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini:



Penerapan metode coaching dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis IT terbukti efektif dalam memfasilitasi mahasiswa untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Pendekatan ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga membangun soft skills seperti komunikasi, kepercayaan diri, dan refleksi diri. Dengan alur yang sistematis dan pendekatan yang humanis, coaching menjadi metode yang ideal untuk kegiatan pengabdian yang berorientasi pada pemberdayaan dan kemandirian peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TAHAPAN KEGIATAN

Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan meliputi identifikasi kebutuhan peserta melalui observasi awal dan diskusi informal dengan mahasiswa serta dosen program studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP-UMMAT. Tim pelaksana menyusun desain pelatihan berbasis coaching yang berfokus pada pemberdayaan peserta melalui praktik langsung dan refleksi. Materi dan platform digital yang digunakan juga dipilih berdasarkan aksesibilitas dan relevansi pedagogis, seperti Canva, Wordwall, Padlet, dan Google Slides. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan mitra fakultas dan penjadwalan kegiatan pelatihan, termasuk penyusunan modul praktis dan lembar kerja peserta.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan selama dua hari (29–30 April 2025) dengan pendekatan *coaching system* yang terdiri dari lima tahapan utama: penentuan tujuan, eksplorasi potensi, perencanaan strategi, implementasi dan refleksi, serta presentasi dan umpan balik. Mahasiswa secara aktif mengikuti sesi bimbingan dan praktik menggunakan platform IT untuk mendesain media pembelajaran interaktif. Dalam sesi ini, mahasiswa diberi ruang untuk mencoba, berdiskusi, dan menghasilkan produk media ajar yang kontekstual dan kreatif. Pendampingan dilakukan secara intensif dalam kelompok kecil untuk memastikan setiap peserta mendapatkan arahan yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajarnya.

Monitoring Kegiatan

Monitoring dilakukan secara berkala selama pelaksanaan pelatihan, baik secara langsung saat kegiatan berlangsung maupun melalui refleksi harian yang dikumpulkan dari peserta. Tim pelaksana menggunakan catatan observasi dan dokumentasi berupa foto, video, serta rekaman aktivitas diskusi kelompok sebagai bahan evaluasi. Monitoring ini memungkinkan deteksi dini atas kendala teknis maupun non-teknis, seperti

keterbatasan perangkat atau akses internet, sehingga solusi dapat segera diterapkan (misalnya dengan peminjaman alat dan penggunaan materi offline).

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan dengan dua pendekatan: formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan saat pelatihan berlangsung melalui sesi tanya jawab, umpan balik, dan refleksi peserta. Sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir melalui penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan peserta, observasi peningkatan kompetensi, serta penyebaran angket kepuasan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mengalami peningkatan signifikan dalam penguasaan teknologi pendidikan, kreativitas, dan kepercayaan diri dalam mendesain media ajar. Selain itu, terbentuk komunitas praktisi mahasiswa yang menunjukkan keberlanjutan program dalam jangka panjang.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama satu bulan, sesuai jadwal yang telah ditetapkan dalam proposal. Kegiatan ini menyasar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia (PBSI) di FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram (UMMAT) sebagai mitra sasaran utama. Tujuan dari pelatihan adalah untuk meningkatkan kapasitas mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi (TI) yang sesuai dengan perkembangan era digital dan kebutuhan pembelajaran modern.

Kegiatan dilakukan melalui pendekatan *coaching*, yang menekankan pada pendampingan intensif dan partisipatif, di mana peserta didorong untuk menemukan solusi sendiri melalui proses fasilitasi dan bimbingan. Pendekatan ini terbukti efektif karena memungkinkan peserta aktif mengeksplorasi dan mengembangkan ide kreatif mereka secara mandiri namun terarah. Secara garis besar, hasil yang dicapai dalam kegiatan ini mencakup:

Peningkatan Kompetensi Mahasiswa

Pelatihan ini telah berhasil memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan literasi digital mahasiswa, khususnya dalam konteks pendidikan.



Gambar 1. Pembimbingan Materi IT



Gambar 2. Pembimbingan Materi IT

Kegiatan pembimbingan diatas memberikan hasil positif. Mahasiswa tidak hanya mampu menggunakan aplikasi teknologi seperti Canva, Padlet, Wordwall, dan Google Slides, tetapi juga dapat mengintegrasikan tesknologi tersebut dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Penguasaan ini mencerminkan peningkatan pada dua domain kompetensi utama, yakni **kompetensi teknis** (technical competence) dan **kompetensi pedagogis digital** (pedagogical digital competence). Selain itu, keberhasilan ini juga menunjukkan respons positif terhadap integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran berbasis kurikulum Merdeka Belajar, di mana mahasiswa dituntut untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam mendesain pengalaman belajar.

Produk Media Pembelajaran Interaktif

Produk yang dihasilkan mahasiswa mencerminkan pemahaman mereka terhadap prinsip desain instruksional (instructional design), termasuk pemilihan media yang tepat, penyusunan konten yang komunikatif, dan penggunaan elemen visual yang menarik. Proses validasi oleh dosen pendamping menambah nilai akademik dari produk tersebut, karena mahasiswa mendapatkan umpan balik untuk peningkatan kualitas. Berikut merupakan salah satu produk flyer karya mahasiswa saat pelatihan berlangsung.



Gambar 3. Flyer Karya Mahasiswa

Beberapa produk seperti banner dan materi ppt pembelajaran menunjukkan bahwa mahasiswa mampu menerapkan teknologi sebagai **alat bantu untuk belajar dan aktivitas belajar aktif** (active learning).



Gambar 4. Banner Karya Mahasiswa

Selain itu, keberhasilan mahasiswa dalam membuat dan menyusun materi mengajar berupa ppt yang menarik menandakan bahwa mahasiswa sudah memahami pendekatan **konstruktivistik dalam pembelajaran**, di mana pembelajar membangun pengetahuan melalui interaksi dan refleksi. Adapun contoh karya mahasiswa menggunakan canva tersebut dapat diakses di link berikut <https://docs.google.com/presentation/d/1xOe8kq-cG1bPT2ihu8tyjweTalRBAyKZ/edit?usp=sharing&ouid=117709399972198014665&rtpof=true&sd=true>

Peningkatan Kepercayaan Diri dan Kreativitas

Hasil observasi dan refleksi peserta mengindikasikan bahwa pelatihan ini bukan hanya meningkatkan kompetensi, tetapi juga aspek afektif mahasiswa, terutama dalam hal **kepercayaan diri** dan **motivasi intrinsik**. Hal ini menunjukkan bahwa

pendekatan coaching yang digunakan dalam pelatihan mampu memfasilitasi pengembangan karakter belajar mandiri dan keberanian bereksperimen dengan teknologi. Kreativitas mahasiswa yang meningkat juga tercermin dari keberagaman ide dan tampilan media yang dibuat, yang menunjukkan bahwa teknologi bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai **medium ekspresi dan inovasi pedagogis**. Faktor ini sangat penting untuk mempersiapkan calon guru yang mampu merancang pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Komunitas Praktisi Mahasiswa

Pembentukan komunitas praktisi mahasiswa merupakan indikator keberlanjutan dari program pelatihan ini. Komunitas ini berfungsi sebagai **ruang kolaboratif** untuk berbagi praktik baik, menyebarluaskan media pembelajaran, dan mendiskusikan solusi atas tantangan yang dihadapi di lapangan. Fenomena ini sejalan dengan konsep **professional learning community (PLC)**, yang menekankan pentingnya pembelajaran kolektif dan reflektif di antara rekan sejawat.



Gambar 5. Kelompok Praktik Baik

Keberadaan forum online dan media sosial sebagai platform interaksi menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga produsen konten pembelajaran yang siap dibagikan kepada komunitas pendidikan yang lebih luas.

Kepuasan Mitra

Evaluasi dari pihak mitra, baik mahasiswa peserta maupun dosen pendamping, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap proses dan hasil kegiatan. Ini mengindikasikan bahwa pelatihan ini telah berhasil menjawab kebutuhan nyata di lapangan, khususnya dalam peningkatan literasi digital untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka dan program MBKM. Program ini juga memberikan ruang nyata bagi mahasiswa untuk mengalami pembelajaran berbasis proyek dan pengalaman langsung (experiential learning), yang

penting untuk membangun kompetensi abad ke-21, seperti kolaborasi, berpikir kritis, dan literasi teknologi. Kepuasan ini menjadi indikator keberhasilan program dalam menjembatani antara dunia akademik dan kebutuhan profesional di lapangan pendidikan.

Dokumentasi dan Monitoring

Proses dokumentasi dan monitoring yang sistematis mencerminkan adanya **pendekatan manajemen program berbasis bukti** (evidence-based program management). Foto, video, dan laporan mingguan menjadi bukti otentik dari kegiatan dan progres peserta, yang juga berguna untuk refleksi dan perbaikan program ke depan. Monitoring berkala memungkinkan tim pelaksana untuk melakukan intervensi secara adaptif, memastikan bahwa setiap mahasiswa mendapatkan dukungan sesuai kebutuhannya.



Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan

Adapun video kegiatan dapat diakses di link berikut ini. <https://drive.google.com/file/d/1dV9GniEq7h2OxCZvPv4ConwK0t1FAQVF/view?usp=sharing>. Hasil monitoring menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mengalami peningkatan keterampilan digital, yang dapat diartikan bahwa program ini tidak hanya efektif secara umum, tetapi juga inklusif dalam menjangkau peserta dengan latar belakang kompetensi awal yang beragam.

PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis IT ini merupakan jawaban konkret terhadap tantangan utama dalam pendidikan abad ke-21, yakni kebutuhan akan guru yang tidak hanya menguasai konten, tetapi juga mampu mengemasnya dalam bentuk yang menarik, adaptif, dan berbasis teknologi.

1. Relevansi dengan Kebutuhan Mahasiswa Calon Guru

Mahasiswa PBSI FKIP UMMAT sebagai calon guru Bahasa Indonesia memiliki tantangan ganda: menguasai bahasa dan sastra serta mengadaptasi

pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan generasi digital. Kegiatan ini menjembatani kesenjangan tersebut dengan memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan media ajar berbasis TI. Pelatihan ini sejalan dengan tuntutan kurikulum nasional dan kebutuhan sekolah-sekolah mitra yang mulai bertransformasi ke arah digitalisasi pembelajaran.

2. Efektivitas Metode Coaching dalam Konteks Pelatihan TI

Berbeda dari pendekatan pelatihan konvensional, metode *coaching* yang digunakan lebih menekankan pada pendampingan, diskusi kelompok kecil, serta pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning). Pendekatan ini dinilai efektif karena mampu mendorong peserta untuk berpikir kritis, reflektif, dan solutif. Hal ini penting karena pembuatan media pembelajaran memerlukan proses desain yang matang dan pengujian berulang.

Mahasiswa tidak hanya diajarkan *how to use tools*, tetapi juga *why and when to use them*—yaitu integrasi pedagogis dari alat teknologi yang digunakan. Pendekatan *coaching* juga memungkinkan pendidik mengevaluasi secara berkala perkembangan peserta dan menyesuaikan bimbingan secara personal.

3. Tantangan dan Solusi

Meskipun pelatihan ini mencapai hasil yang baik, beberapa tantangan yang diidentifikasi selama pelaksanaan mencakup keterbatasan perangkat (laptop atau gawai yang kurang mendukung), koneksi internet yang tidak stabil, serta kurangnya pengalaman sebelumnya menggunakan perangkat lunak tertentu. Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pelaksana menyediakan alternatif: pembelajaran asinkron, peminjaman perangkat dari laboratorium kampus, serta pemanfaatan media offline.

Mahasiswa juga dibimbing untuk menggunakan alat yang tersedia secara gratis dan mudah diakses. Ini membentuk pola pikir efisien dan solutif, yang sangat relevan dengan realitas dunia pendidikan di sekolah-sekolah menengah.

4. Dampak terhadap Kesiapan Mengajar

Salah satu tujuan utama dari kegiatan ini adalah membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis yang akan mereka butuhkan saat memasuki dunia kerja sebagai guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah pelatihan, mahasiswa lebih percaya diri dalam mempersiapkan bahan ajar dan lebih terbuka terhadap ide kolaborasi dan eksplorasi media digital. Kesiapan ini penting terutama di era di mana guru dituntut menjadi

fasilitator pembelajaran dan bukan satu-satunya sumber informasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, beberapa implikasi dan rekomendasi penting dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. **Institusi perlu mengintegrasikan pelatihan serupa dalam kurikulum reguler**, agar mahasiswa mendapatkan pengalaman berkelanjutan dan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran.
2. **Diperlukan dukungan dari LPPM dan fakultas** untuk replikasi kegiatan ini pada program studi lain, terutama untuk memperkuat literasi digital calon guru lintas bidang studi.
3. **Perluasan kolaborasi dengan sekolah mitra** akan meningkatkan relevansi media yang dikembangkan serta membuka peluang uji coba langsung di kelas nyata.
4. **Publikasi hasil kegiatan dalam jurnal dan seminar** akan memperkuat posisi institusi sebagai pelopor transformasi digital dalam pendidikan tinggi di wilayah NTB

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "*Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis IT bagi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP-UMMAT*" telah dapat dilaksanakan dengan lancar. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi nyata demi keberhasilan kegiatan ini. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berlanjut dalam berbagai program pengabdian di masa yang akan datang, sebagai bentuk komitmen bersama dalam memajukan pendidikan dan penguatan kapasitas generasi muda di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z., Sholihah, N. N., & Rasyid, F. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Menerima Qadha dan Qadar di SD Negeri 005 Malinau Kota. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 3(01), 62–74. <https://doi.org/10.30762/allimna.v3i01.2711>
- Aifalesasunanda, R., Citriadin, Y., & Maujud, F. (2024). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Literasi Digital Di MTs Nurul Yasin Buer Sumbawa. *ASCENT: Al-*

- Bahjah Journal of Islamic Education Management*, 2(1), 42–58. <https://doi.org/10.61553/ascent.v2i1.153>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Fathurrahman Suryadi, Muhammad Habib Pasaribu, Aqbil Daffa Siahaan, Ahmad Sabri, & Yusran Lubis. (2024). Peran Manajemen Pendidikan dalam Mewujudkan Sekolah Berkualitas. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(4), 92–107. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i4.2617>
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Hidayat, H., Muhajir, M., Sari, D. P., Tartiyo, S., & Helman, H. (2024). Penerapan Program Kampus Mengajar Angkatan VI Bertujuan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 152–158. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v3i2.4038>
- Jabat, D. E. B., & Saragih, V. (2021). Perkembangan Startup Teknologi Pendidikan (EdTech) di Masa Pandemi Covid-19. *Skylandsea Profesional Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Teknologi*, 1(2), 75–80.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Nisa Maghfiroh, A., Muhammad Ferelien El Hilaly Daksana, & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Siswanto, R., Kusmawan, U., Sukmayadi, D., & Abidin, A. A. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Perencanaan, Pelaksanaan, Dan Evaluasi Pembelajaran Oleh Mahasiswa. *06(02)*, 143–158.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran Ips. *Satya Widya*, 33(1), 29. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i1.p29-36>