JURNAL PENGABDIAN MITRA INDONESIA (JPMINA)
Volume 2, Nomor 4, 2026
e-ISSN: 3123-8572

Training in the Development of Creative Visual and Multimedia-Based Learning Media for Teachers

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Visual dan Multimedia bagi Guru

Ririn Amaliah Putri Sarah, Syielvi dwi Febrianty, Idun Ariastuti, Deby Gemysa Faradiba, Wirma Surya, Merdila Nuril Fahmi

Program Studi Pendidikan Tata Rias, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Indonesia

Abstract:
Digital technology requires teachers to develop creative and interactive learning media that meet students' needs. This community service activity aimed to support improvements in teachers' knowledge and skills in designing, developing, and using visual- and multimedia-based learning media. It was held on April 23, 2026, at Hai School, Padang, West Sumatra, Indonesia, and involved 15 teachers. The program used a participatory approach comprising needs analysis, material presentation, demonstrations, hands-on practice, mentoring, presentations, and evaluation. Training covered learning media principles, visual design, interactive slides, multimedia integration, and simple instructional video production. Participants developed media for their subjects, considering content accuracy, readability, visual design, and alignment with learning objectives. Mentoring was provided during development, followed by presentations, feedback, and product revisions. The process also allowed participants to explore different ways of presenting subject matter through visual elements and multimedia, while adapting each format to the characteristics and objectives of their lessons. Evaluation focused on participation, understanding, media development skills, and product quality. Documentation confirmed that presentations, practical sessions, and participant presentations were conducted. However, improvements in teachers' competencies cannot be quantified because pre- and post-training measurements were unavailable. Outputs included visual- and multimedia-based learning media developed by participants and examples for classroom use. Further mentoring and classroom implementation are needed to sustain the outcomes and assess product usability in teaching and learning.

Keywords:
Digital competence; Instructional media; Multimedia; Teachers; Visual media.

Abstrak:
Perkembangan teknologi digital menuntut guru mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mendukung peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, serta memanfaatkan media pembelajaran berbasis visual dan multimedia. Kegiatan dilaksanakan pada 23 April 2026 di Hai School, Kota Padang, Sumatera Barat, dengan melibatkan 15 guru. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang mencakup analisis kebutuhan mitra, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, presentasi hasil, dan evaluasi. Materi pelatihan meliputi prinsip media pembelajaran, desain visual, pembuatan slide interaktif, integrasi unsur multimedia, serta pengembangan video pembelajaran sederhana. Dalam praktik, peserta diarahkan mengembangkan media berdasarkan mata pelajaran yang diampu dengan memperhatikan ketepatan isi, keterbacaan, desain visual, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Pendampingan diberikan selama proses pengembangan, kemudian peserta mempresentasikan hasil karyanya untuk memperoleh masukan dan melakukan perbaikan. Evaluasi diarahkan pada partisipasi peserta, pemahaman materi, keterampilan mengembangkan media, dan kualitas produk yang dihasilkan. Dokumentasi kegiatan menunjukkan terlaksananya penyampaian materi, praktik, dan prese.ntasi hasil. Namun, besarnya peningkatan kompetensi guru belum dapat dinyatakan secara kuantitatif karena hasil pengukuran sebelum dan sesudah pelatihan belum tersedia. Luaran kegiatan berupa media pembelajaran berbasis visual dan multimedia yang dikembangkan peserta serta contoh media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pendampingan lanjutan dan penerapan media di kelas diperlukan untuk mendukung keberlanjutan hasil pelatihan dan menilai keterpakaian produk dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci:
Guru; Kompetensi Digital; Media Pembelajaran; Multimedia; Visual.

Korespondensi:
Ririn Amaliah Putri Sarah;
ririnamaliah25@gmail.com

Disubmit: 24-10-2026 Direvisi: 02-11-2026 Diterima: 06-11-2026 Diterbitkan: 12-11-2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam penyelenggaraan pendidikan dan menuntut guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pelajaran, tetapi juga perlu memiliki keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kompetensi digital merupakan bagian penting dari profesionalisme guru karena berkaitan dengan kemampuan memilih sumber belajar digital, merancang aktivitas pembelajaran, dan mengintegrasikan teknologi secara tepat dalam proses belajar mengajar. UNESCO (2018) menegaskan bahwa pengembangan kompetensi teknologi guru perlu mencakup aspek pedagogi, kurikulum, penilaian, serta pengembangan profesional berkelanjutan. Sejalan dengan hal tersebut, UNESCO (2023) menekankan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan konteks pelaksanaannya. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif berbasis visual dan multimedia menjadi salah satu upaya untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis visual dan multimedia memungkinkan penyampaian materi melalui kombinasi teks, gambar, ilustrasi, animasi, audio, dan video. Penggunaan media tersebut dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih terstruktur dan memberikan alternatif pengalaman belajar kepada peserta didik. Namun, efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh daya tarik tampilan atau kecanggihan aplikasi yang digunakan, tetapi juga oleh ketepatan pemilihan materi dan cara informasi disajikan. Désiron dkk. (2025), melalui penelitian terhadap 2.247 guru sekolah menengah atas, menunjukkan bahwa pengetahuan teknologi, keyakinan terhadap pemanfaatan teknologi, dan pemahaman terhadap prinsip pembelajaran multimedia berkaitan dengan frekuensi guru dalam membuat materi multimedia digital. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya penguasaan keterampilan teknis yang disertai pemahaman mengenai desain pembelajaran. Dengan demikian, guru perlu memperoleh kesempatan untuk mengembangkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Pengembangan kompetensi digital guru memerlukan pendekatan yang sistematis dan berkelanjutan. Heine dkk. (2023), melalui tinjauan sistematis mengenai sumber daya digital sebagai bagian dari kompetensi profesional guru, menunjukkan pentingnya memperjelas pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam pemanfaatan sumber belajar digital. Wohlfart dan Wagner (2023) juga mengidentifikasi peran penting guru dalam proses digitalisasi pendidikan, khususnya dalam integrasi teknologi dan pengembangan literasi digital. Kedua kajian tersebut memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak cukup hanya dengan menyediakan perangkat atau aplikasi, tetapi juga memerlukan kesiapan dan kompetensi pendidik. Oleh sebab itu, pelatihan berbasis praktik diperlukan agar guru

memiliki pengalaman langsung dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan multimedia merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi di kelas. Penggunaan unsur visual, teks, dan audio perlu dirancang secara tepat agar informasi lebih mudah dipahami peserta didik (Désiron dkk., 2025; Çeken & Taşkın, 2022). Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya dituntut mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki kompetensi dalam memilih dan mengembangkan sumber belajar digital sesuai kebutuhan pembelajaran (Heine dkk., 2023; Aydin dkk., 2024). Oleh karena itu, pelatihan pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Kadarisman dkk., 2022; Sabariah dkk., 2024).

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat ini, guru di Hai School ditetapkan sebagai kelompok sasaran, sedangkan Hai School merupakan mitra pelaksanaan kegiatan. Pelatihan diarahkan untuk mendukung peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif berbasis visual dan multimedia. Permasalahan yang perlu diperhatikan meliputi kebutuhan keterampilan dalam merancang materi visual, menggunakan aplikasi pendukung, menyusun konten multimedia, dan menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, kondisi spesifik yang dialami guru di Hai School perlu ditetapkan melalui observasi awal, diskusi dengan pihak sekolah, atau identifikasi kebutuhan peserta. Langkah tersebut diperlukan untuk mengetahui kemampuan awal guru, kendala yang dihadapi, serta bentuk pendampingan yang paling sesuai. Dengan demikian, kegiatan pengabdian dapat dirancang berdasarkan kebutuhan nyata mitra dan tidak semata-mata didasarkan pada asumsi mengenai keterbatasan kompetensi digital guru.

Sejumlah kegiatan terdahulu telah menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan dapat digunakan untuk mendukung pengembangan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital. Nugraha dkk. (2022) mengembangkan kegiatan pengembangan profesional guru untuk melatih keterampilan digital dengan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dan model pengembangan ADDIE. Penelitian tersebut menekankan perlunya pelatihan yang menghubungkan keterampilan teknologi dengan pengetahuan pedagogis dan materi pembelajaran. Handayani dkk. (2023) melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva untuk meningkatkan kreativitas guru, dengan kegiatan yang mencakup penyampaian materi, pelatihan, diskusi, dan evaluasi produk. Sementara itu, Putranto dkk. (2024) melaksanakan pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis Canva bagi guru sekolah dasar melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiawan dkk. (2024) juga melaporkan kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan Canva untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran pendidik. Berbagai kegiatan tersebut memberikan contoh bahwa pelatihan berbasis praktik dapat

digunakan untuk membantu guru mengembangkan keterampilan dalam menghasilkan media pembelajaran digital.

Meskipun berbagai pelatihan media digital telah dilaksanakan, program pengabdian tetap perlu dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing mitra. Keberhasilan kegiatan tidak cukup dinilai dari terselenggaranya pelatihan atau pengenalan aplikasi, tetapi juga perlu memperhatikan keterampilan yang diperoleh peserta dan produk yang berhasil dikembangkan. Pendekatan pelatihan yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam bentuk media pembelajaran. Pendekatan tersebut juga memungkinkan identifikasi kesulitan peserta selama proses pengembangan media dan pemberian umpan balik terhadap produk yang dihasilkan. Dengan demikian, pelatihan dapat diarahkan pada penguatan kompetensi praktis yang relevan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul *"Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Visual dan Multimedia bagi Guru"* bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru di Hai School dalam merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis visual dan multimedia. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan prinsip dasar pengembangan media pembelajaran, memberikan pengalaman praktik dalam pembuatan materi digital, serta mendorong guru menghasilkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Luaran yang diharapkan meliputi produk media pembelajaran visual atau multimedia yang dikembangkan peserta, peningkatan keterampilan guru berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, serta tersedianya contoh media yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian tujuan tersebut perlu ditinjau melalui evaluasi pelaksanaan pelatihan, penilaian produk media, dan pengukuran kompetensi peserta apabila instrumen penilaian digunakan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Kamis, 23 April 2026, bertempat di Hai School, Kota Padang, Sumatera Barat. Kegiatan berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis visual dan multimedia yang diikuti oleh 15 guru Hai School. Peserta merupakan guru yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dan membutuhkan pengembangan kompetensi dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran digital. Pelatihan menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga memiliki pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan dirancang melalui beberapa tahapan, meliputi analisis situasi, perencanaan kegiatan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan pengembangan media, presentasi

produk dan pemberian umpan balik, evaluasi, identifikasi luaran, serta pelaporan dan dokumentasi. Keseluruhan tahapan tersebut disusun secara sistematis untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai dengan kebutuhan mitra dan tujuan pengabdian kepada masyarakat. Alur pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alir Metode Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat di Hai School

1. Analisis Situasi dan Identifikasi Kebutuhan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan analisis situasi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan mitra. Analisis dilakukan melalui kuesioner, observasi, dan wawancara dengan pihak sekolah. Kuesioner digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman guru dalam menggunakan media pembelajaran, pemahaman terhadap desain visual, dan kebutuhan pengembangan keterampilan digital. Observasi diarahkan pada penggunaan media dalam proses pembelajaran serta ketersediaan sarana pendukung. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pelatihan dan dukungan institusi. Informasi yang diperoleh dianalisis secara deskriptif sebagai dasar penyusunan materi dan strategi pelatihan.

2. Perencanaan Kegiatan

Berdasarkan hasil analisis situasi, tim pelaksana menyusun perencanaan kegiatan yang mencakup penentuan materi, metode penyampaian, perangkat atau aplikasi digital yang digunakan, serta jadwal dan teknis pelaksanaan pelatihan. Materi disesuaikan dengan kebutuhan guru, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan multimedia. Perencanaan ini bertujuan agar kegiatan berlangsung secara terarah dan sesuai dengan kondisi serta fasilitas yang tersedia di sekolah.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan yang mencakup penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik pengembangan media pembelajaran. Materi meliputi konsep dasar

media pembelajaran, prinsip desain visual, pembuatan slide pembelajaran interaktif, integrasi unsur multimedia, pembuatan video pembelajaran sederhana, serta evaluasi media pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi dan diskusi, sedangkan demonstrasi digunakan untuk memperlihatkan tahapan pembuatan media menggunakan perangkat atau aplikasi digital yang tersedia. Pada sesi praktik, 15 peserta diarahkan untuk mengembangkan media berdasarkan materi pelajaran yang diampu agar produk yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran

Selama proses pengembangan media, peserta memperoleh pendampingan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat. Pendampingan difokuskan pada kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, keterbacaan teks, pemilihan warna dan gambar, pengorganisasian informasi, serta pemanfaatan unsur multimedia. Pendampingan dilakukan agar peserta mampu menerapkan prinsip desain visual dan mengintegrasikan unsur multimedia secara tepat dalam media pembelajaran.

5. Presentasi Produk dan Pemberian Umpan Balik

Produk media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dipresentasikan oleh peserta untuk memperoleh masukan dari fasilitator dan peserta lainnya. Presentasi bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta dalam menjelaskan konsep, isi, dan penggunaan media yang telah dibuat. Umpan balik diberikan terhadap aspek isi, tampilan visual, keterbacaan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk media pembelajaran.

6. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pelatihan dan kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan. Evaluasi mencakup keterlibatan peserta, pemahaman terhadap materi, keterampilan pengembangan media, serta penilaian produk berdasarkan aspek isi, desain visual, keterbacaan, pemanfaatan multimedia, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Apabila instrumen penilaian sebelum dan sesudah pelatihan digunakan, perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta dapat dianalisis berdasarkan hasil pengukuran tersebut. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan untuk mengidentifikasi ketercapaian kegiatan dan kebutuhan tindak lanjut.

7. Luaran Kegiatan

Luaran yang ditargetkan dari kegiatan ini meliputi produk media pembelajaran berbasis visual dan multimedia yang dikembangkan oleh peserta, peningkatan keterampilan guru sesuai dengan hasil evaluasi, serta tersedianya contoh media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar di Hai School. Produk yang dihasilkan

diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih komunikatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

8. Pelaporan dan Dokumentasi

Tahap akhir kegiatan adalah penyusunan laporan dan dokumentasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Dokumentasi mencakup seluruh tahapan kegiatan, mulai dari analisis situasi, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, presentasi produk, hingga evaluasi. Seluruh data dan dokumentasi digunakan sebagai bahan penyusunan laporan pertanggungjawaban kegiatan sesuai dengan prosedur pelaksanaan dan hasil yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Visual dan Multimedia bagi Guru* dilaksanakan pada Kamis, 23 April 2026, di Hai School, Kota Padang, Sumatera Barat. Kegiatan ini melibatkan 15 guru sebagai peserta dan berfokus pada pengembangan pengetahuan serta keterampilan dalam merancang media pembelajaran berbasis visual dan multimedia. Pelaksanaan pelatihan mencakup penyampaian materi, demonstrasi, praktik pengembangan media, pendampingan, presentasi hasil, dan evaluasi.

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar media pembelajaran, prinsip desain visual, pembuatan slide pembelajaran interaktif, serta pemanfaatan unsur multimedia dalam penyajian materi. Materi tersebut diberikan sebagai dasar bagi peserta untuk memahami pemilihan dan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, peserta mengikuti demonstrasi dan praktik pengembangan media pembelajaran dengan memperhatikan aspek keterbacaan teks, pemilihan warna, penggunaan gambar, pengorganisasian informasi, dan kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik.



Gambar 2. Penyampaian materi pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis visual dan multimedia.

Dokumentasi kegiatan pada Gambar 2 dapat digunakan untuk memperlihatkan pelaksanaan penyampaian materi dan interaksi antara fasilitator dengan peserta. Tahap ini menjadi landasan bagi peserta sebelum melaksanakan praktik pengembangan media. Penjelasan mengenai prinsip desain visual dan penggunaan multimedia diarahkan agar guru dapat memahami bahwa media pembelajaran perlu dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran, bukan hanya berdasarkan pertimbangan estetika.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik pengembangan media pembelajaran. Peserta diarahkan untuk menyusun materi visual dan multimedia berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Produk yang dapat dikembangkan meliputi slide pembelajaran, infografis pendidikan, dan video pembelajaran sederhana. Selama proses praktik, peserta memperoleh kesempatan untuk menerapkan materi yang telah dipelajari dan menyesuaikan bentuk media dengan karakteristik materi pembelajaran.



Gambar 3. Praktik pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan multimedia oleh peserta.

Praktik langsung merupakan bagian penting dari pelatihan karena memberikan kesempatan kepada guru untuk menerapkan pengetahuan konseptual ke dalam bentuk produk. Proses ini juga memungkinkan peserta mengeksplorasi alternatif penyajian materi melalui unsur visual dan multimedia. Dokumentasi pada Gambar 3 perlu memperlihatkan aktivitas peserta selama proses pengembangan media, sedangkan uraian hasil praktik perlu didukung oleh produk yang benar-benar dihasilkan selama kegiatan.

Luaran kegiatan diarahkan pada pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis visual dan multimedia yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Jenis produk yang menjadi sasaran pengembangan meliputi presentasi pembelajaran interaktif, infografis pendidikan, dan video pembelajaran sederhana. Setiap produk perlu memperhatikan ketepatan isi, kejelasan informasi, keterbacaan, pemilihan unsur visual, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 4. Contoh produk media pembelajaran berbasis visual atau multimedia hasil pelatihan.

Gambar 4 perlu menampilkan produk aktual agar pembaca dapat menilai bentuk luaran yang dihasilkan. Presentasi pembelajaran dapat ditinjau dari struktur materi, keterbacaan teks, dan penggunaan elemen visual. Sementara itu, infografis dan video pembelajaran dapat ditinjau dari kejelasan informasi, ketepatan isi, kualitas penyajian, serta relevansinya dengan tujuan pembelajaran. Jumlah dan jenis produk yang berhasil dihasilkan perlu dilaporkan berdasarkan inventarisasi hasil karya peserta.

Setelah praktik pengembangan media, peserta mengikuti sesi presentasi dan pemberian umpan balik. Pada tahap ini, produk yang telah dibuat dipaparkan untuk memperoleh masukan mengenai isi, desain visual, dan penggunaannya dalam pembelajaran. Umpan balik dapat digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung penyampaian materi secara efektif.



Gambar 45 Presentasi hasil pengembangan media pembelajaran

Evaluasi kegiatan diarahkan untuk meninjau keterlaksanaan pelatihan, partisipasi peserta, serta kualitas produk yang dihasilkan. Apabila tersedia instrumen penilaian, evaluasi dapat mencakup perubahan pemahaman peserta, keterampilan pengembangan media, dan kualitas produk berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi tersebut perlu disajikan secara terukur agar pencapaian kegiatan dapat dinilai secara objektif. Tanpa data pengukuran, hasil kegiatan dibatasi pada uraian pelaksanaan, partisipasi yang terdokumentasi, dan produk yang berhasil dikumpulkan.

Pelaksanaan kegiatan ini didukung oleh kerja sama pihak Hai School dan partisipasi 15 guru yang mengikuti pelatihan. Penyampaian materi yang disertai demonstrasi dan praktik langsung membantu peserta memahami cara membuat media pembelajaran berbasis visual dan multimedia. Namun, selama kegiatan berlangsung terdapat beberapa kendala, di antaranya perbedaan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi digital dan keterbatasan waktu untuk menyelesaikan pembuatan media. Beberapa peserta juga memerlukan pendampingan lebih lanjut dalam mengatur tampilan, memilih gambar, dan menyusun materi agar lebih menarik dan mudah dipahami. Kendala tersebut menjadi bahan evaluasi agar pelaksanaan pelatihan berikutnya dapat memberikan waktu praktik dan pendampingan yang lebih memadai.

Pembahasan

Pelatihan pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis visual dan multimedia merupakan salah satu pendekatan untuk mendukung penguatan kompetensi digital guru. Kompetensi tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga dengan kemampuan memilih, merancang, dan menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. UNESCO (2018) menempatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari kompetensi profesional guru, termasuk dalam pengembangan praktik pembelajaran dan peningkatan kapasitas profesional.

Dari aspek desain pembelajaran, penggunaan unsur visual dan multimedia perlu dilakukan secara terarah. Désiron dkk. (2025) menunjukkan bahwa pengetahuan teknologi dan pemahaman terhadap prinsip pembelajaran multimedia berkaitan dengan praktik guru dalam membuat materi multimedia digital. Temuan tersebut memperkuat pentingnya pelatihan yang mengintegrasikan keterampilan teknis dengan pemahaman mengenai penyajian informasi. Oleh karena itu, penilaian produk dalam kegiatan ini sebaiknya tidak hanya didasarkan pada tampilan yang menarik, tetapi juga pada ketepatan isi, keterbacaan, organisasi informasi, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Praktik pengembangan media dan pendampingan juga memberikan ruang bagi guru untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam bentuk produk. Melalui proses tersebut, peserta dapat mengidentifikasi kekurangan pada media yang dikembangkan dan melakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diterima. Namun, keberhasilan praktik perlu ditunjukkan melalui produk aktual dan hasil evaluasi yang tersedia. Keikutsertaan guru dalam pelatihan saja belum

cukup untuk membuktikan peningkatan kompetensi, sehingga klaim mengenai perubahan kemampuan perlu didukung oleh data yang relevan.

Selain kualitas materi dan metode pelatihan, keberlanjutan pemanfaatan media pembelajaran juga perlu diperhatikan. UNESCO (2023) menekankan pentingnya mempertimbangkan konteks dan tujuan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dalam konteks Hai School, tindak lanjut dapat diarahkan pada penggunaan produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran, evaluasi pengalaman guru setelah penerapan media, serta penyempurnaan produk berdasarkan kebutuhan peserta didik. Tindak lanjut tersebut dapat membantu menghubungkan hasil pelatihan dengan praktik pembelajaran sehari-hari.

Secara keseluruhan, kegiatan ini diarahkan untuk mendukung pengembangan keterampilan guru melalui pelatihan berbasis praktik dan pendampingan. Kontribusi kegiatan perlu ditunjukkan melalui dokumentasi pelaksanaan, produk media yang dihasilkan, serta hasil evaluasi yang tersedia. Bukti tersebut menjadi dasar untuk menilai ketercapaian tujuan pengabdian kepada masyarakat dan merumuskan rekomendasi bagi pengembangan pelatihan media pembelajaran selanjutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis visual dan multimedia bagi 15 guru di Hai School, Kota Padang, yang dilaksanakan pada Kamis, 23 April 2026, bertujuan mendukung peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital. Kegiatan ini mencakup penyampaian materi, demonstrasi, praktik pengembangan media, pendampingan, presentasi hasil, dan evaluasi. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk memahami prinsip pengembangan media pembelajaran sekaligus mempraktikkannya sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Untuk mendukung keberlanjutan kegiatan, guru diharapkan terus mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan sarana teknologi, penguatan kolaborasi antarguru, dan kesempatan untuk menerapkan media yang telah dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pelatihan berikutnya disarankan menyediakan waktu praktik dan pendampingan yang memadai serta menerapkan evaluasi yang terukur untuk mengetahui perkembangan kompetensi peserta dan kualitas produk yang dihasilkan. Pendampingan lanjutan terhadap penerapan media di kelas juga diperlukan untuk menilai keterpakaian media dan mengidentifikasi peluang penyempurnaan. Dengan demikian, kegiatan pelatihan diharapkan dapat menjadi salah satu upaya berkelanjutan dalam mendukung inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media visual dan multimedia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Institut Seni Indonesia Padangpanjang atas dukungan dan fasilitasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Hai School, Kota Padang, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan fasilitas sehingga kegiatan pelatihan dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada seluruh guru Hai School yang telah berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan, mulai dari penyampaian materi, praktik pengembangan media pembelajaran, hingga presentasi hasil karya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota tim pelaksana dan pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam mendukung kelancaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Konseptualisasi: R.A.P.S. dan W.S.; Metodologi: R.A.P.S. dan S.D.F.; Persiapan dan Pelaksanaan Kegiatan: S.D.F., I.A., dan D.G.F.; Pengembangan Materi dan Pendampingan: I.A.; Dokumentasi dan Kurasi Data: D.G.F.; Analisis Hasil: W.S.; Penulisan – Draf Asli: R.A.P.S.; Penulisan – Tinjauan dan Penyuntingan: W.S. dan M.N.F.; Penelusuran Referensi dan Pemeriksaan Sitasi: M.N.F. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat maupun dalam penyusunan dan publikasi artikel ini.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Penulis menyatakan bahwa ChatGPT digunakan sebagai alat bantu dalam penyusunan dan penyempurnaan bahasa naskah ini. Penulis bertanggung jawab penuh atas orisinalitas, validitas isi, keakuratan referensi, serta integritas keseluruhan karya ini.

REFERENSI

Aydin, M. K., Yildirim, T., & Kus, M. (2024). Teachers' digital competences: A scale construction and validation study. Frontiers in Psychology, 15, 1356573. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1356573. E-Journal Universitas PGRI Banyuwangi

Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. Smart Learning Environments, 9, Article 19. https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2 Springer Nature Link

Désiron, J. C., Schmitz, M.-L., & Petko, D. (2025). Teachers as creators of digital multimedia learning materials: Are they aligned with multimedia learning principles? Technology, Knowledge and Learning, 30, 637–653. https://doi.org/10.1007/s10758-024-09770-1

Fyfield, M., Henderson, M., & Phillips, M. (2022). Improving instructional video design: A systematic review. Australasian Journal of Educational Technology, 38(3), 155–183. https://doi.org/10.14742/ajet.7296 Australasian Journal of Educational Technology

Handayani, I., Noviana, W., Widihastuti, H., & Handayani, R. (2023). Training on making learning media using Canva to increase teacher creativity. Community Empowerment, 8(5), 682–687. https://doi.org/10.31603/ce.7107

Heine, S., Krepf, M., & König, J. (2023). Digital resources as an aspect of teacher professional digital competence: One term, different definitions – A systematic review. Education and Information Technologies, 28, 3711–3738. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11321-z

Kadarisman, Marisa, Limbung, A. M. N., & Prabowo, S. (2022). Training on the development of utilization of digital teaching materials for teachers to improve student learning outcomes. JTP—Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(3), 400–411. https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.31799 JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan

Nugraha, C. A., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2022). Teacher professional development to train digital skills with technological pedagogical content knowledge (TPACK). JTP—Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(3), 330–340. https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.31019

Prasetyo, A. B., & Kurniawan, H. (2023). Pemberdayaan masyarakat pesisir melalui diversifikasi produk olahan ikan. Jurnal Pengabdian Mitra Indonesia, 4(2), 112–125. https://doi.org/10.xxxx/jpmina.v4i2.xxxx

Putranto, D., Suyatno, T., Siswoyo, E., Setyoko, R., Mariyono, A., & Junaidi. (2024). Canva-based learning video-making training for teachers of SD Dharma Mulia Getasan, Semarang Regency. Abdi Dosen: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 8(1). https://doi.org/10.32832/abdidos.v8i1.2136

Sabariah dkk. (2024). Influence of teacher training on technology integration in learning media development. Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam, 5(2), 473–480. https://doi.org/10.54150/thawalib.v5i2.485

Sathya, M., & Alamelu, R. (2026). SmartPD: A design-based research model for enhancing teacher digital competence aligned with DigCompEdu. Journal of New Approaches in Educational Research, 15, Article 5. https://doi.org/10.1007/s44322-026-00052-5

Setiawan, A. C., Haq, M. S., Choirunnisa, N. L., Widayanti, M. D., & Anggraeny, D. (2024). Pelatihan peningkatan kualitas media pembelajaran pendidik menggunakan platform Canva di SILN Bangkok. Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2), 71–76. https://doi.org/10.26740/jpm.v4n2.p71-76

UNESCO. (2018). UNESCO ICT competency framework for teachers (Version 3). United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721

UNESCO. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms? United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723

Wohlfart, O., & Wagner, I. (2023). Teachers' role in digitalizing education: An umbrella review. Educational Technology Research and Development, 71, 339–365. https://doi.org/10.1007/s11423-022-10166-0