



**PELATIHAN PEMBUATAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK Mendukung DEEPLARNING BAGI GURU-GURU SE-
KECAMATAN SELAGAI LINGGA KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

¹⁾Cheri Saputra, ²⁾Yon Rizal, ³⁾Albet Maydiantoro, ⁴⁾Widya Hestiningtyas

Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar
Lampung, Indonesia

*Cheri Saputra : cherysaputra@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran interaksi baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa atau antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang mental maupun intelektual, sehingga para guru diharapkan mampu menciptakan sebuah inovasi tentang pembelajaran yang interaktif termasuk memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran yang mengarah kepada keaktifan siswa. Tujuan dari dilaksanakan pengabdian ini adalah untuk memfasilitasi para guru yang ada agar memaksimalakan perannya sebagai pemimpin pembelajaran dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode ceramah dengan melakukan pendampingan langsung dan praktik kepada para guru yang ada, hasil pengabdian ini bahwa secara keseluruhan, kegiatan "Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mendukung Deep Learning bagi Guru-Guru se-Kecamatan Selagai Lingga Kabupaten Lampung Tengah" telah terlaksana dengan efektif, produktif, dan berdampak positif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman, keterampilan, dan sikap guru terhadap penggunaan media interaktif. Keberhasilan pelatihan media pembelajaran interaktif ini meningkat persentase keberhasilannya dari 70% menjadi 90% pada aspek pemahaman konsep media interaktif, kemudian dari 60% menjadi 82% pada aspek keterampilan membuat media interaktif, lalu dari 58% menjadi 90% pada aspek sikap positif terhadap teknologi, kemudian pada aspek keterlibatan siswa dari 60% menjadi 88% dan pembelajaran berbasis deeplearning dari 55% menjadi 87%. Dengan meningkatnya kemampuan guru untuk merancang pembelajaran berbasis deep learning, diharapkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah-sekolah di Kecamatan Selagai Lingga dapat terus berkembang, menciptakan siswa yang berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci : Media, Pembelajaran Interaktif, Deeplearning.

ABSTRACT

Interactive learning is a learning process that involves interactions between teachers and students, students, or students with their environment. Through this interaction, students' mental and intellectual abilities are developed. Therefore, teachers are expected to be able to create innovations in interactive learning, including utilizing various learning media that lead to student engagement. The purpose of this community service is to facilitate existing teachers to maximize their role as learning leaders in implementing the independent curriculum in schools. The method used in this community service is a lecture method with direct mentoring and practice for existing teachers. The results of this community service show that overall, the "Training on the Creation and Utilization of Interactive Learning Media to Support Deep Learning for Teachers in Selagai Lingga District, Central Lampung Regency" activity was carried out effectively, productively, and had a positive impact. The results showed a significant increase in teachers' understanding, skills, and attitudes toward the use of interactive media. The success rate of this interactive learning media training increased from 70% to 90% in terms of understanding interactive media concepts, from 60% to 82% in terms of interactive media creation skills, from 58% to 90% in terms of positive attitudes toward technology, from 60% to 88% in terms of student engagement, and from 55% to 87% in terms of deep learning-based learning. With the increased ability of teachers to design deep learning-based lessons, it is hoped that the quality of the teaching and learning process in schools in Selagai

Lingga District will continue to improve, producing students who think critically, creatively, and collaboratively in accordance with the demands of 21st-century education.

Keywords: *Media, Interactive Learning, Deep Learning.*

PENDAHULUAN

Sebagai pengelola pembelajaran guru memiliki 4 fungsi umum yaitu : merencanakan tujuan belajar; mengorganisir berbagai sumber belajar; dan memimpin dan mengawasi. Guru sebagai demonstrator yaitu peran untuk mempertunjukkan kepada siswa tentang segala sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan paham terhadap pesan/informasi belajar yang disampaikan. Guru juga berperan sebagai model atau teladan bagi siswa. Guru sebagai pembimbing yaitu membimbing siswa agar dapat menentukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal mereka, membimbing siswa agar dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka, sehingga dengan ketercapaian tersebut ia dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia ideal yang menjadi harapan setiap orang tua dan masyarakat. Tugas guru adalah menjaga, mengarahkan dan membimbing agar siswa tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, minat dan bakatnya.

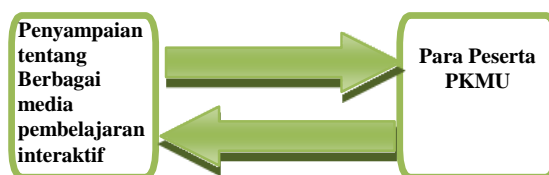
Guru sebagai motivator, proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan semangat belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru sebagai penilai berperan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan melakukan penilaian maka guru akan mengetahui atau menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dan juga guru dapat menentukan keberhasilan setiap program-program yang telah direncanakan oleh guru itu sendiri.

Guru yang berperan dalam mengorganisir pembelajaran diharapkan dapat membuat media bahan ajar yang menarik dan terkini dimana bahan pembelajaran tersebut membuat siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Namun seperti yang diketahui masih ada saja guru yang belum bisa membuat media bahan ajar yang menarik dan menggunakan berbagai aplikasi terkini. Dari latar belakang ini lah kami bermaksud untuk melakukan pendampingan dan pelatihan kepada para guru untuk optimalisasi perannya sebagai pemimpin pembelajaran di kelas melalui pengabdian masyarakat yang harapannya para guru yang belum mengetahui cara membuat dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang menarik dapat memiliki pengetahuan yang juga sama tentang perannya sebagai pendidik.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk: memberikan pemahaman kepada para guru tentang berbagai macam jenis media pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mendukung pendekatan pembelajaran *deeplearning* Kabupaten Lampung Tengah

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dengan tahapannya meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Berikut gambar alur pelaksanaan pengabdian ini.



Gambar: Alur Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti sebanyak 18 guru yang hadir mengikuti kegiatan ini dengan tertib dan sampai seselai yang terdiri dari berbagai asal Guru SMP yang ada di kabupaten Lampung Tengah. Kegiatan ini berjalan dengan baik dengan mendapat respon positif oleh seluruh peserta, hal ini dapat terlihat dari antusiasnya peserta dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan serta menyampaikan pendapat dalam memahami materi yang diberikan. Para peserta juga mendorong kegiatan-kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan tema-tema lainnya, contohnya tentang pemanfaatan dan pembuatan buku digital dalam menunjang pembelajaran.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat Dengan Judul “Pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk mendukung deep learning bagi Guru-Guru se kecamatan Selagai Lingga Kabupaten Lampung Tengah” Ini dapat dikatakan Berhasil, hal ini terlihat dari respon para peserta setelah memperoleh pengetahuan tentang pentingnya pengetahuan yang harus di miliki oleh seorang guru dalam membelajarkan materi kepada siswa dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran interaktif, sehingga para peserta sangat antusias dalam mempraktikkan berbagai macam media dan langsung diaplikasikan dalam beberapa materi pembelajaran.

Dalam kegiatan ini melibatkan para kepala sekolah dan guru ini sangat penting sekali di adakan secara terus menerus, hal ini dikarenakan kehadiran berbagai media interaktif sangat membantu para guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta memudahkan para peserta didik dalam memahami materi mengingat peserta didik saat ini adalah generasi milenial yang menjadikan digital sebagai sarana dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini telah mencapai tujuannya secara optimal. Para guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengalami perubahan cara pandang dan perilaku terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Temuan ini sejalan dengan teori *technological pedagogical content knowledge* (TPACK), yang menyatakan bahwa guru yang efektif di era digital harus mampu mengintegrasikan pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan konten secara sinergis.

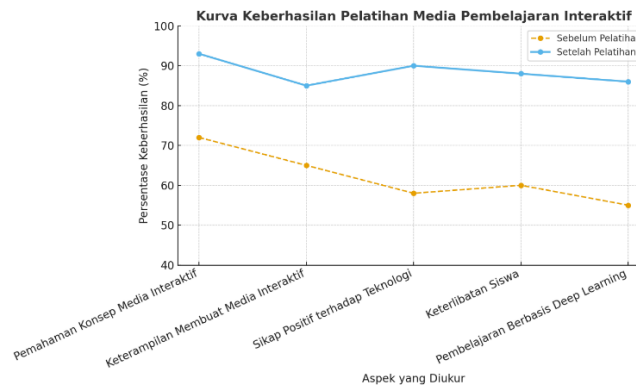
Keberhasilan pelatihan media pembelajaran interaktif ini meningkat persentase keberhasilannya dari 70% menjadi 90% pada aspek pemahaman konsep media interaktif, kemudian dari 60% menjadi 82% pada aspek keterampilan membuat media interaktif, lalu dari 58% menjadi 90% pada aspek sikap positif terhadap teknologi, kemudian pada aspek keterlibatan siswa dari 60% menjadi 88% dan pembelajaran berbasis deep learning dari 55% menjadi 87%

Kegiatan ini juga memperkuat konsep *deep learning* sebagaimana dikemukakan oleh Marton dan Säljö (1976), yaitu pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam, penerapan konsep, dan keterkaitan antaride. Melalui media interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menantang, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

Dari perspektif pengabdian masyarakat, keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa **kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah** dapat menghasilkan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru. Pengabdian semacam ini bukan hanya transfer ilmu, tetapi juga proses pemberdayaan yang menumbuhkan kesadaran dan kemandirian guru dalam berinovasi.

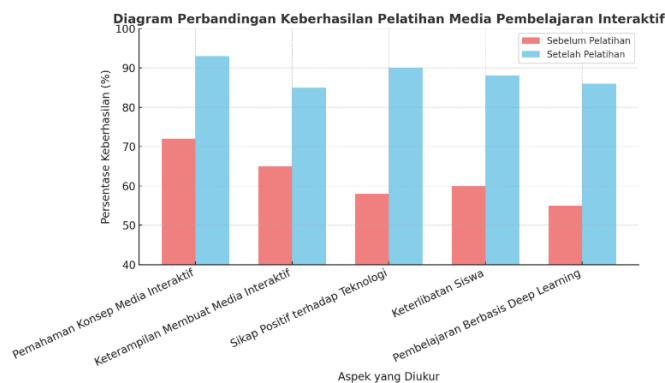
Berikut kurva keberhasilan pelatihan media pembelajaran interaktif. Grafik ini menunjukkan peningkatan signifikan pada semua aspek utama setelah kegiatan pengabdian, terutama pada pemahaman guru terhadap media interaktif dan sikap positif terhadap teknologi pembelajaran

Cheri Saputra, Yon Rizal, Albet Maydiantoro, Widya Hestiningtyas
Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mendukung deep learning Bagi Guru-Guru Se-Kecamatan Selagai Lingga Kabupaten Lampung Tengah



Gambar 1. Kurva keberhasilan pelatihan media pembelajaran interaktif

Berikut juga dilampirkan diagram batang keberhasilan pelatihan yang memperlihatkan peningkatan pada setiap aspek setelah kegiatan dilaksanakan. Terlihat bahwa semua aspek mengalami lonjakan signifikan, terutama pada *pemahaman konsep media interaktif* dan *sikap positif terhadap teknologi pembelajaran*.



Gambar 2. Diagram perbandingan keberhasilan pelatihan

SIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan “Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mendukung Deep Learning bagi Guru-Guru se-Kecamatan Selagai Lingga Kabupaten Lampung Tengah” telah terlaksana dengan **efektif, produktif, dan berdampak positif**. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman, keterampilan, dan sikap guru terhadap penggunaan media interaktif.

Dengan meningkatnya kemampuan guru untuk merancang pembelajaran berbasis *deep learning*, diharapkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah-sekolah di Kecamatan Selagai Lingga dapat terus berkembang, menciptakan siswa yang berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21

DAFTAR PUSTAKA

- Amiri, Z., Heidari, A., Navimipour, N. J., Unal, M., & Mousavi, A. (2023). Adventures in data analysis: A systematic review of Deep Learning techniques for pattern recognition in cyber-physical-social systems. *Multimedia Tools and Applications*, 1-65.
- Andriana, A, A Ana, Heni Puspita, and I K E Yuni Wulandari. (2021). “*Analysis of distributed deep-*

Cheri Saputra, Yon Rizal, Albet Maydiantoro, Widya Hestiningtyas
*Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mendukung
deeplearning Bagi Guru-Guru Se-Kecamatan Selagai Lingga Kabupaten Lampung Tengah*

- learning based digital learning media using thin client devices for inclusion vocational school students.* " Journal of Engineering Science and Technology . 16(1): 85–91.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Diponegoro, M. H., Kusumawardani, S. S., & Hidayah, I. (2021). *Tinjauan pustaka sistematis: implementasi metode deep learning pada prediksi kinerja murid*. Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi| Vol, 10(2)
- Fajrul Emil dan Gushelmki, *dasar-dasar deep learning dan contoh aplikasinya*. Sumatra Barat: CV. Mitra Cendikia Medis, 2022.
- Fazi, M. Beatrice. (2021). "Beyond Human: Deep Learning, Explainability and Representation." *Theory, Culture and Society* 38(7–8): 55–77
- Sanusi, S., Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (SMA)*. JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 3(2).
- Sapriyah , 2019, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
- Sharma, Y., Sijariya, R., & Gupta, P. (2023). *How Deep Learning Can Help in Regulating the Subscription Economy to Ensure Sustainable Consumption and Production Patterns (12th Goal of SDGs)*. In *Deep Learning Technologies for the Sustainable Development Goals: Issues and Solutions in the Post-COVID Era* (pp. 1-20). Singapore: Springer Nature Singapore
- Sumilat, J. M. (2018). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 2 Tataaran*. INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 40-46.
- Wulandari, S. (2020).