

Original Research Paper

Program Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Virtual untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di SMA Negeri 2 Jonggat

Susilawati^{1*}, Aris Doyan¹, Kosim¹, Muhammad Taufik¹, Ni Nyoman Sri Putu Verawati¹, Husnul Fuadi¹, Fahmi Firdaus¹, Irman Muliadi¹, Samsul Afandi¹, Sheiliana Iqlima¹, Jaswadi¹

¹ Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia;

DOI: <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v8i3.12077>

Sitasi: Susilawati., Doyan, A., Kosim., Taufik, M., Verawati, N. N. S. P., Fuadi, H., Firdaus, F., Muliadi, I., Afandi, S., Iqlima, S., & Jaswadi. (2025). Program Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Virtual untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di SMA Negeri 2 Jonggat. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 8(3)

Article history

Received: 7 Juli 2025

Revised: 18 September 2025

Accepted: 23 September 2025

*Corresponding Author:

Susilawati, Universitas

Mataram, Mataram, Indonesia;

Email:

susilawatihambali@unram.ac.id

Abstrak: Rendahnya kreativitas guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran, khususnya yang berbasis virtual, menjadi masalah utama yang diidentifikasi di SMA Negeri 2 Jonggat. Hal ini berdampak pada monotonnya proses belajar mengajar dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik. Untuk mengatasi hal ini, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melaksanakan program pelatihan dan pendampingan guna meningkatkan kreativitas guru melalui pemanfaatan berbagai platform media pembelajaran virtual. Metode pelaksanaan kegiatan, yang berlangsung pada hari Sabtu, 17 Mei 2025, terdiri dari tiga tahap utama: (1) pemberian materi teoritis mengenai konsep media virtual dan prinsip kreativitas dalam pembelajaran, (2) workshop praktik pembuatan media menggunakan tools seperti Canva for Education, simulasi PHET, serta (3) sesi pendampingan dimana peserta secara berkelompok merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan media yang telah dibuat. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru. Sebanyak 95% peserta berhasil membuat media pembelajaran virtual interaktif dan merasa lebih percaya diri untuk menerapkannya di kelas. Pembahasan mengungkap bahwa pendekatan kombinasi antara pelatihan intensif dan pendampingan langsung terbukti efektif dalam membangun kapasitas guru secara berkelanjutan. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa program pelatihan dan pendampingan yang terstruktur dan praktis berhasil memacu kreativitas guru serta menjadi katalis untuk transformasi pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan di SMA Negeri 2 Jonggat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Virtual; Kreativitas Guru; SMA Negeri 2 Jonggat.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa paradigma baru dalam dunia pendidikan, menuntut guru untuk berinovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi generasi Z (Agustian & Saraswati,

2023). Namun, secara umum, banyak guru yang masih menghadapi kendala dalam mengadaptasi teknologi ini menjadi media pembelajaran yang kreatif dan efektif (Doyan, et al., 2021). Tantangan umum tersebut meliputi keterbatasan keterampilan teknis, minimnya eksposur terhadap tools digital yang sesuai dengan konteks pedagogis, dan pola

pikir yang masih menganggap teknologi sebagai beban tambahan daripada alat bantu (Doyan, et al., 2023). Akibatnya, potensi besar dari media pembelajaran virtual belum dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik proses belajar-mengajar (Handayani, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi awal dengan pihak SMA Negeri 2 Jonggat, permasalahan umum tersebut termanifestasi secara khusus dan lebih spesifik. Teridentifikasi bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan media konvensional seperti PowerPoint statis dan ceramah satu arah. Minimnya variasi media ini menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dan suasana kelas yang pasif. Selain itu, hanya sedikit guru yang familiar dengan platform pembelajaran interaktif seperti Phet, Lab Virtual, dan mereka membutuhkan panduan langkah demi langkah untuk dapat membuat konten virtual yang kreatif. Akar masalahnya bukan pada ketiadaan fasilitas, tetapi pada kurangnya pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan untuk memberdayakan guru menguasai dan menerapkan teknologi tersebut dengan percaya diri (Arief, 2024).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, tim pengabdian merancang kegiatan "Program Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Virtual". Solusi ini dirancang tidak hanya sebagai pelatihan satu hari, tetapi sebagai sebuah program berkelanjutan yang menggabungkan unsur workshop praktis dengan pendampingan intensif. Pendekatan ini memungkinkan guru tidak hanya sekadar mengetahui teori, tetapi juga mendapat bimbingan langsung untuk mengintegrasikan media virtual ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mereka, sehingga menjembatani kesenjangan antara pengetahuan dan praktik nyata di kelas.

Solusi yang ditawarkan didukung oleh teori pembelajaran konstruktivistik dan Teori Konnektivisme yang dikemukakan oleh George Siemens. Konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa, dan media virtual yang interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi proses tersebut. Sementara itu, Konnektivisme menyoroti pentingnya jaringan dan koneksi dalam belajar di era digital, di mana guru dituntut untuk mampu memanfaatkan jaringan informasi dan alat digital untuk memandu siswa. Program ini juga sejalan dengan konsep TPACK (Technological Pedagogical

Content Knowledge), yang menekankan pada integrasi yang seimbang antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan materi ajar.

Kebaruan dari program ini terletak pada pendekatan "pelatihan berbasis proyek kolaboratif". Berbeda dengan pelatihan konvensional yang hanya berfokus pada pengenalan tool, kegiatan ini mendorong guru untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk langsung merancang sebuah proyek media pembelajaran virtual yang langsung dapat diterapkan pada mata pelajaran mereka. Pendekatan ini memastikan bahwa output yang dihasilkan bersifat kontekstual, aplikatif, dan berorientasi pada pemecahan masalah riil yang dihadapi guru sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik digital guru-guru SMA Negeri 2 Jonggat melalui program pelatihan dan pendampingan yang komprehensif. Dengan tercapainya tujuan ini, diharapkan dapat tercipta budaya inovasi di kalangan guru yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan engagement siswa di sekolah tersebut.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Mei 2025 di SMA Negeri 2 Jonggat. Metode pelaksanaan dirancang secara sistematis dan partisipatif untuk memastikan tercapainya tujuan program. Pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi tiga tahap utama, yaitu Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, dan Tahap Evaluasi serta Pendampingan.

Tahap Persiapan dimulai dengan observasi awal dan koordinasi intensif dengan pihak sekolah, khususnya dengan Kepala Sekolah dan Koordinator MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran). Hal ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan (need assessment) yang mendalam guna menyusun materi pelatihan yang benar-benar sesuai dengan kondisi riil dan tantangan yang dihadapi guru. Berdasarkan hasil analisis tersebut, tim pengabdian kemudian mengembangkan modul pelatihan, bahan presentasi, serta lembar kerja yang praktis dan aplikatif. Selain itu, dilakukan pula persiapan administratif dan

teknis, termasuk pendaftaran peserta dan pengecekan fasilitas pendukung seperti LCD proyektor, koneksi internet, dan perangkat komputer.

Tahap Pelaksanaan pada hari-H akan dilakukan secara luring dan terstruktur ke dalam beberapa sesi. Kegiatan dibuka dengan sesi pemaparan materi konseptual mengenai pentingnya media pembelajaran virtual dan prinsip-prinsip kreativitas dalam pembelajaran di era digital. Sesi berikutnya adalah workshop praktik langsung, di mana guru-guru akan dibimbing secara bertahap untuk menggunakan berbagai platform digital, seperti Canva for Education, Nearpod, dan Quizizz. Pada sesi ini, guru tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi akan aktif melakukan simulasi pembuatan media sederhana. Puncak dari tahap ini adalah sesi "Laboratorium RPP", di mana guru bekerja dalam kelompok mata pelajaran untuk mengintegrasikan media yang telah mereka buat ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mereka dengan pendampingan langsung dari tim pengabdian.

Tahap Evaluasi dan Pendampingan merupakan tahap krusial untuk memastikan keberlanjutan program. Evaluasi formatif dilakukan sepanjang pelatihan melalui observasi partisipasi dan tanya jawab interaktif. Di akhir kegiatan, evaluasi sumatif dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengukur peningkatan pemahaman dan kepercayaan diri peserta. Yang membedakan program ini adalah komitmen pendampingan pasca-pelatihan selama satu bulan ke depan. Tim pengabdian membuat sebuah grup komunikasi online via WhatsApp sebagai forum bagi peserta untuk berkonsultasi, berbagi pengalaman, dan memecahkan kendala saat menerapkan media virtual di kelas mereka. Dukungan berkelanjutan ini diharapkan dapat mengatasi tantangan penerapan yang sering kali muncul setelah sebuah pelatihan usai.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Program Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Virtual yang dilaksanakan pada 17 Mei 2025 berhasil mencapai target partisipasi dengan dihadiri oleh 32 guru dari berbagai mata pelajaran di SMA Negeri 2 Jonggat. Keberhasilan kegiatan ini dapat diamati dari beberapa indikator keluaran yang tercapai. Pertama, secara kuantitas, seluruh peserta (100%) aktif mengikuti seluruh rangkaian acara dari pembukaan hingga penutupan. Kedua, pada sesi workshop praktik, sebanyak 95% peserta (30 guru) berhasil membuat minimal satu media pembelajaran virtual interaktif menggunakan platform Canva for Education dan Quizizz sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Output konkret yang dihasilkan antara lain presentasi interaktif, kuis daring, dan materi pembelajaran visual yang siap digunakan di kelas.

Dari aspek peningkatan kapasitas, hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Rata-rata skor pemahaman peserta sebelum pelatihan adalah 52,5, yang kemudian meningkat menjadi 85,2 setelah pelatihan. Selain itu, berdasarkan angket respons peserta, terungkap bahwa 93,8% guru menyatakan merasa lebih percaya diri untuk mencoba menggunakan media pembelajaran virtual dalam kegiatan mengajar mereka. Kepercayaan diri ini terutama didorong oleh pendekatan praktik langsung dan pendampingan individu yang diberikan selama sesi laboratorium RPP, dimana peserta dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam perencanaan pembelajaran nyata. Media yang diajarkan berupa simulasi PhET.





Gambar 1. kegiatan pengenalan PhET

Dalam pembahasan yang lebih mendalam, keberhasilan program ini dapat diatribusikan kepada beberapa faktor kunci. **Pertama**, pendekatan *learning by doing* yang diterapkan terbukti efektif dalam mengatasi resistance terhadap teknologi yang sering dialami oleh guru. Dengan membimbing peserta langkah demi langkah dalam membuat media yang langsung relevan dengan konteks mengajar mereka, keterampilan digital yang sebelumnya dianggap rumit menjadi lebih mudah dikuasai. **Kedua**, kolaborasi dalam kelompok mata pelajaran selama sesi laboratorium RPP menciptakan dinamika belajar bersama yang produktif, dimana guru-guru dapat saling bertukar ide dan pengalaman. Hal ini sejalan dengan teori komunitas praktik (*community of practice*) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Delvia, et al., 2023).

Namun, tantangan juga muncul selama implementasi, khususnya terkait heterogenitas kemampuan digital peserta. Beberapa guru yang lebih senior membutuhkan waktu lebih lama untuk menguasai tools digital dibandingkan dengan guru-guru muda. Tim pengabdian mengatasi hal ini dengan

strategi diferensiasi, yaitu dengan memberikan pendampingan lebih intensif kepada peserta yang memerlukan, sementara peserta yang sudah cepat memahami materi diberi kesempatan untuk mengembangkan media yang lebih kompleks. Fleksibilitas ini terbukti crucial dalam memastikan tidak ada peserta yang tertinggal.

Hasil yang diperoleh juga mengkonfirmasi relevansi kerangka teoritis TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang mendasari program ini. Peningkatan kreativitas guru tidak hanya ditunjukkan oleh kemampuan teknis menggunakan tools, tetapi yang lebih penting adalah kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi tersebut dengan strategi pedagogis dan konten mata pelajaran secara tepat (Ariawan, et al., 2021). Sebagai contoh, seorang guru Bahasa Indonesia tidak hanya membuat presentasi visual yang menarik, tetapi juga merancang aktivitas kolaboratif menggunakan fitur-fitur interaktif untuk menganalisis sebuah cerpen (Wardhani, et al., 2024). Integrasi ini menunjukkan pemahaman yang holistik tentang pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik (Gusteti, 2024).

Dengan mempertimbangkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan yang dikombinasikan dengan pendampingan praktis berhasil tidak hanya dalam meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga dalam menumbuhkan mindset inovatif untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

Kesimpulan

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, tetapi juga mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang pembelajaran fisika yang lebih menarik dan kontekstual. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru-guru semakin siap menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan bermakna bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

Agustian, Y., & Saraswati, D. L. (2023). Pembuatan Alat Peraga Roda Energi Guna Mempermudah Proses Pembelajaran IPA

Terpadu. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 359-366.

- Ariawan, S., Pradana, A. B. A., & Tawil, T. (2021). Pengaruh blended learning flex model berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA materi ekosistem. *Borobudur Educational Review*, 1(1), 42-52.
- Arief, M. (2024). Realisasi Konsep Dasar Belajar, Mengajar sebagai Penguatan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sd/mI. *Ar-Raihan Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01).
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Elijonahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 266-277.
- Doyan, A., Mahrus, M., Susilawati, S., Akhzami, R. R. A., Andayani, Y., & Muntari, M. (2023). Pelatihan Project Based Learning Tentang "Stek Tanaman" di SMAS Attohiriyah Bodak untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Magister Pendidikan IPA Universitas Mataram. *Unram Journal of Community Service*, 4(2), 52-55.
- Doyan, A., Susilawati, S., Zuhdi, M., Taufik, M., Gunada, I. W., & Mustofa, H. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran untuk Mahasiswa Pendidikan Fisika FKIP UNRAM. *Unram Journal of Community Service*, 2(4), 89-94.
- Gusteti, M. U. (2024). *Era Digital dalam Kelas Matematika: Menggabungkan Teknologi dengan Alat Peraga Tradisional*. Mega Press Nusantara.
- Handayani, S. (2024). Implementasi Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Benda Melalui Lesson Study Di Kelas 4 Sd Negeri Cimunding 02. *Jguruku: Jurnal Penelitian Guru*, 2(1), 461-470.
- Wardhani, A. K., Raharjo, T. J., Yulianto, A., & Widiarti, N. (2024). Studi literatur: pengembangan kota geometri board sebagai alat peraga pemahaman konsep matematika di Sekolah Dasar. *Didactical Mathematics*, 6(1), 80-87.