

EFEKTIVITAS PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

A.W. Doni¹, N.A.A. Thaariq², A. Ponda³, Suhaimi⁴, I. Bahar⁵

¹²³Jurusan Kebidanan
⁴⁵Jurusan Keperawatan
Poltekkes Kemenkes Padang
Padang, Indonesia

e-mail: alsriwindradoni79@gmail.com¹, naziza.aththaariq@gmail.com²,
aprizalponda14@gmail.com³, Suhaimi@poltekkespadang.ac.id⁴,
ldrawati71@gmail.com⁵

Abstrak

Proses pembelajaran yang baik memerlukan media untuk memudahkan dalam memberikan informasi dan memudahkan peserta didik untuk menerima informasi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar mahasiswa. Permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya kemampuan dosen dalam penguasaan teknologi yang mengakibatkan kurangnya kreativitas dalam menyusun rancangan pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas pelatihan pengembangan media pembelajaran bagi dosen di Poltekkes Kemenkes Padang. Jenis penelitian yang digunakan adalah *study quasy eksperiment* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan kelompok yang diberikan intervensi berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran. Teknik pengambilan sampel purposive sampling dengan jumlah 35 responden. Pengolahan data menggunakan uji T test berpasangan. Nilai rata-rata sebelum diberikan pelatihan pengembangan media pembelajaran 11,94 dan setelah diberikan pelatihan meningkat menjadi 17,31 yang berarti terjadi peningkatan rata-rata skor pengetahuan 5,37 dengan nilai p value= 0,000. Sebelum diberikan pelatihan, mayoritas dosen (46%) mempunyai keterampilan praktik kurang sedangkan setelah diberikan pelatihan, mayoritas dosen (63%) mempunyai keterampilan praktik baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dosen dalam menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dosen dapat menerapkan pelatihan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar.

Kata kunci: Keterampilan; Media Pembelajaran; Pelatihan; Pengetahuan

Abstract

A good learning process requires the media to make it easier to provide information and make it easier for students to receive information. The use of technology in learning can influence students' interest and motivation to learn. The problem found was the teacher's lack of ability to master technology, which resulted in a lack of creativity in preparing learning plans to support teaching and learning activities. The aim of this research is to determine the effectiveness of learning media development training for lecturers at the Padang Ministry of Health Polytechnic. The type of research used is quasi-experimental research with a one group pretest-posttest design. This research used a group that was given intervention in the form of learning media development training. The sampling technique was purposive sampling with a total of 35 respondents. Data processing uses a paired T test. The average score before being given learning media development training was 11.94 and after being given the training increased to 17.31, which means there was an increase in the average knowledge score of 5.37 with a p value = 0.000. Before being given training, most lecturers (46%) had fewer than those practical skills, whereas after being given training, most lecturers (63%) had good practical skills. It can be concluded that learning

media development training is effective in increasing lecturers' knowledge and skills in using learning media. It is hoped that lecturers can implement training in the use of learning media to support the teaching and learning process.

Keywords: Skills; Learning Media; Training; Knowledge

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru atau dosen dengan siswa atau mahasiswa yang terjadi antara dua arah melalui komunikasi yang aktif (Gunawan et al., 2017)(Lisa & Ariesta, 2019). Proses pembelajaran yang baik membutuhkan bantuan alat atau media untuk memudahkan dalam memberikan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk menerima informasi yang maksimal (Jauhari, 2018).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sarana perantara yang digunakan dosen sebagai fasilitator untuk menyampaikan materi kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif bersifat kolaboratif dan berpusat pada mahasiswa. Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi untuk menyampaikan pesan kepada mahasiswa (Mila et al., 2021).

Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Penelitian sebelumnya menyebutkan media pembelajaran yang diberikan oleh dosen akan menumbuhkan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan terdapat pengaruh positif antara lingkungan akademik terhadap motivasi belajar (Palupi & Cahjono, 2022). Penelitian lain menyebutkan terdapat pengaruh yang signifikan dari media dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas 1 s/d 6 di SD Negeri Kaliputih. Adapun besarnya pengaruh media dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 0,419 yang berarti bahwa media dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 41,9%, sedangkan sisanya 58,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian (Ningrum, 2021).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berperan penting dalam menunjang media pembelajaran. Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan mendorong perubahan serta pembelajaran agar berproses dengan baik (Nurrita, 2018). Teknologi yang semakin berkembang menjadi salah satu kebutuhan dalam segala sektor serta aspek, salah satunya dalam pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Firdaus et al., 2023).

Dosen berperan penting dalam proses pembelajaran terutama menciptakan proses belajar yang inovatif dan efektif. Dosen bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Dosen harus dapat menjadi fasilitator dan diharapkan dosen dapat memahami penggunaan dan pemanfaatan teknologi maupun aplikasi untuk memudahkan dalam persiapan ataupun proses pembelajaran (Myori et al., 2019). Dosen dituntut mampu menggunakan teknologi sebagai alat pendukung dalam pengembangan media pembelajaran untuk pelaksanaan perkuliahan di kampus. Dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi maka dosen dan mahasiswa bisa terbantu dalam melaksanakan perkuliahan baik dalam pemberian materi, penugasan dan lain sebagainya (Sriwijaya et al., 2022).

Permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya kemampuan guru maupun dosen dalam penguasaan teknologi mengakibatkan kurangnya kreativitas tenaga pendidik dalam menyusun rancangan pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar (Sinsuw & Sambul, 2017). Penelitian sebelumnya menyebutkan, sebanyak 39% dosen tidak menyusun rancangan median pembelajaran yang akan digunakan dalam mempersiapkan proses

pembelajaran (Mawardi, 2018). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi membantu dosen maupun guru dalam mempersiapkan materi yang *up to date* dan menarik. Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan kemampuan guru maupun dosen dalam mempersiapkan materi belajar yang lebih menarik bagi siswa maupun mahasiswa (Sinsuw & Sambul, 2017).

Aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah *canva*. Penggunaan *canva* mempermudah serta menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran. Media *canva* juga memudahkan informasi yang disampaikan karena media ini dapat menampilkan teks, audio, gambar, grafik, audio, maupun animasi sesuai dengan tampilan yang diinginkan (Tanjung & Faiza, 2019). Media lain yang dapat digunakan yaitu aplikasi *bandicam*. *Bandicam* merupakan aplikasi perekam layar. *Bandicam* dapat digunakan untuk membuat presentasi, video, maupun pelajaran akademik online. Aplikasi *bandicam* juga dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran dengan merekam ketikasi menjelaskan materi (Prasetya, 2022). Teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *AI* dapat meningkatkan kualitas dibidang akademik dalam proses belajar mengajar. *AI* sebagai inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih mudah dan efektif. Seorang pengajar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan *AI* sebagai media pembelajaran. *AI* sebagai aplikasi yang berpengaruh besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih baik serta mengembangkan pendidikan (Mutaqin et al., 2023).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang efektivitas pelatihan pengembangan media pembelajaran bagi dosen di Poltekkes Kemenkes Padang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen kuasi dengan *one-group pretest posttest design*. Penelitian ini menggunakan kelompok yang diberikan intervensi berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi *canva*, *bandicam*, dan *AI*. Pelatihan berupa simulasi praktik penggunaan *canva*, *bandicam*, dan *AI*, selanjutnya responden mempraktikkan sendiri dengan didampingi. Responden juga mendapatkan modul sebagai panduan, sehingga responden dapat mempraktikkan sendiri. Responden juga mendapatkan modul pengembangan media pembelajaran untuk latihan secara mandiri. Penelitian ini dilaksanakan di Poltekkes Kemenkes Padang pada bulan Juli-Desember 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah dosen dilingkungan Poltekkes Kemenkes Padang, dengan jumlah sampel sebanyak 35 orang. Teknik pengambilan sampel secara purposive sampling. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan observasi secara langsung. Pengisian kuesioner dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu sekali saat pretest dan sekali saat posttest. Hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis univariat untuk mengetahui distribusi frekuensi karakteristik responden dan analisis bivariat menggunakan uji T Test berpasangan untuk menganalisis efektivitas pelatihan penggunaan *canva* dan *AI* sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dosen berperan penting dalam proses pembelajaran terutama menciptakan proses belajar yang inovatif dan efektif. Dosen bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Dosen harus dapat menjadi fasilitator dan diharapkan dosen dapat memahami penggunaan dan pemanfaatan teknologi maupun aplikasi untuk memudahkan dalam persiapan ataupun proses pembelajaran (Myori et al., 2019). Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam penyampaian informasi menggunakan media atau alat

penyampai informasi serta materi. Alat penyampaian informasi ini yang disebut sebagai media pembelajaran (Sulistiani et al., 2020).

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk membantu mengembangkan minat, motivasi, kemampuan, dan perhatian mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut dapat berupa alat maupun bahan mengajar yang digunakan untuk menyampaikan informasi, baik berbentuk fisik maupun perangkat lunak (Nurahman & Pribadi, 2022). Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dibutuhkan agar proses pembelajaran optimal karena dapat meningkatkan belajar dan menumbuhkan minat mahasiswa (Syahroni et al., 2020).

Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat memberikan gambaran dalam mengembangkan teknik pembelajaran yang lebih menarik. Perkembangan teknologi merupakan salah satu inovasidalam pengembangan media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih menarik minat mahasiswa (Saputra & Febriyanto, 2019).

Dosen dituntut mampu menggunakan teknologi sebagai alat pendukung dalam pengembangan media pembelajaran untuk pelaksanaan perkuliahan di kampus. Dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi maka dosen dan mahasiswa bisa terbantu dalam melaksanakan perkuliahan baik dalam pemberian materi, penugasan dan lain sebagainya (Sriwijaya et al., 2022)

Tabel 1. Pengetahuan Dosen tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Variabel	Nilai Min	Nilai Maks	Rata-rata
Pengetahuan Dosen sebelum pelatihan	9	15	11.94
Pengetahuan Dosen setelah pelatihan	14	20	17.31

Tabel.1 menunjukkan persepsi dosen yang didapatkan dari pengisian kuesioner pretest dan posttest yang berisi 20 pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan dosen tentang penggunaan media pembelajaran, sebelum diberikan pelatihan, rata-rata dosen dapat menjawab hanya 11-12 pertanyaan dengan benar, sedangkan setelah diberikan pelatihan, rata-rata dosen dapat menjawab 17-18 pertanyaan dengan benar. Selain mendapatkan pelatihan, responden juga mendapatkan modul pengembangan media pembelajaran sebagai panduan untuk latihan mandiri.

Sebelum mendapatkan pelatihan pengembangan media pembelajaran, rata-rata dosen dapat menjawab hanya 11-12 pertanyaan yang benar dari 20 pertanyaan. Sampai dengan saat ini, penggunaan media pembelajaran interaktif belum berkembang dengan optimal. Salah satu kendalanya adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh dosen. Hal ini menyebabkan pengembangan media pembelajaran interaktif kurang optimal (Setiawan & Purnomo, 2019).

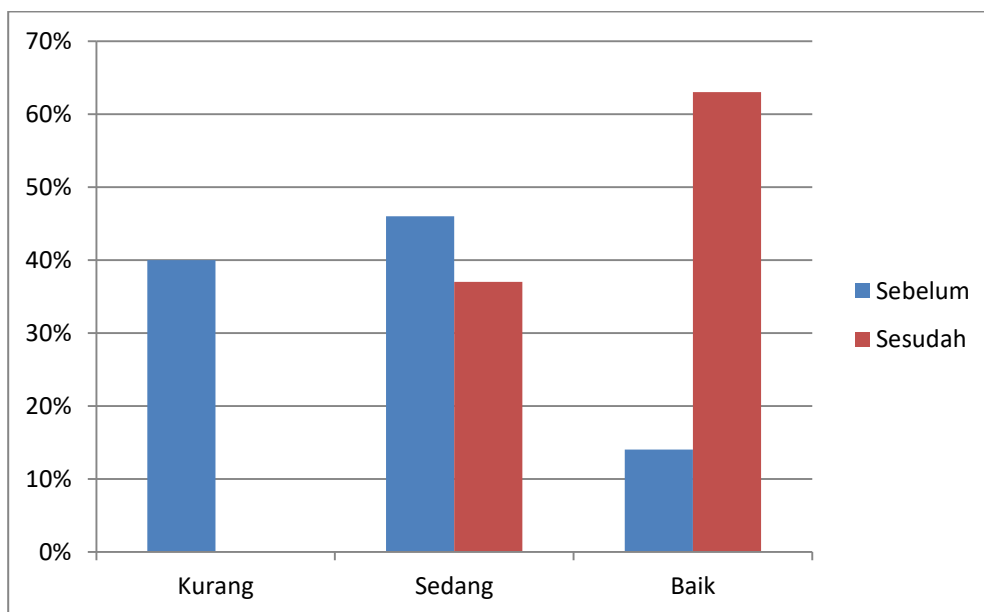
Setelah diberikan pelatihan, rata-rata dosen dapat menjawab 17-18 pertanyaan dengan benar. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan pengetahuan dosen setelah mendapatkan pelatihan pengembangan media pembelajaran. Pengetahuan merupakan hasil penginderaan atau hasil tahu seseorang yang didapatkan setelah melakukan pengindraan dengan panca indra pendengaran, penglihatan, penciuman, perabaan serta rasa terhadap objek tertentu. Pengetahuan setiap orang berbeda, tergantung bagaimana penginderaan masing-masing individu terhadap objek tersebut. Pengetahuan seseorang sebagian besar didapatkan melalui penglihatan serta pendengaran. Pengetahuan juga diperoleh dari pendidikan, pengalaman diri sendiri, pengalaman orang lain, media massa, maupun lingkungan. Sedangkan, ilmu pengetahuan merupakan suatu pengetahuan yang mempunyai sifat umum, menyeluruh, serta memiliki metode yang logis dan sistematis (Notoatmodjo, 2012).

Pelatihan adalah proses pendidikan dalam jangka waktu yang pendek yang mengkombinasikan pembelajaran secara teori dan praktek, sehingga pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang (Larasati, 2018). Pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan secara signifikan karena peserta mendapatkan bimbingan langsung dari pelatih. Pelatihan dengan umpan balik dari pelatih dapat memberikan koreksi serta perintah apabila peserta dalam melakukan prosedur kurang tepat. Peserta juga dapat bertanya secara langsung sehingga peserta lebih paham dalam proses pelatihan. Faktor lain yang berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan peserta pelatihan adalah pemberian modul. Modul dapat bermanfaat untuk belajar secara mandiri sehingga peserta dapat mempelajari ulang di luar waktu pelatihan (Somantri, 2015).

Tabel 2. Pengaruh Pelatihan terhadap Peningkatan Pengetahuan Dosen tentang Penggunaan Media Pembelajaran

Variabel	Mean	SD	SE	p-value	N
Pengetahuan sebelum	11.94	1.662	0.281	0.000	35
Pengetahuan sesudah	17.31	1.586	0.268		

Tabel.2 menunjukkan perubahan nilai rata-rata pengetahuan sebelum diberikan pelatihan sebesar (11.94) dan setelah diberikan pelatihan sebesar (17.31) dengan nilai $p=0.000$, yang berarti. Pelatihan dapat meningkatkan keterampilan dosen dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam membentuk pengajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pelatihan juga meningkatkan kreativitas dosen dalam merancang proses pembelajaran yang lebih inovatif. Dosen belajar bagaimana menyampaikan materi lebih menarik dan efektif sehingga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa. Pelatihan juga memungkinkan dosen dapat memanfaatkan teknologi modern, menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan trend saat ini. Pelatihan penggunaan teknologi untuk menunjang pembelajaran dapat meningkatkan mutu perkuliahan (Wijayanto et al., 2023).



Gambar 1. Perubahan proporsi berdasarkan praktik penggunaan media pembelajaran sebelum dan setelah pelatihan

Sebelum diberikan pelatihan, mayoritas dosen (46%) mempunyai keterampilan praktik kurang, dan sebagian kecil dosen (14%) mempunyai keterampilan praktik baik dalam menggunakan media pembelajaran untuk membuat bahan ajar. Setelah diberikan pelatihan, mayoritas dosen (63%) mempunyai keterampilan praktik baik dalam menggunakan media pembelajaran untuk pembuatan bahan ajar. Berdasarkan diagram di atas, terdapat kenaikan proporsi praktik dengan kategori baik sebesar 49%, yaitu dari 14% menjadi 63%. Sebaliknya, terjadi penurunan persentase dengan praktik yang kurang sebesar 40%.

Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian. Dimana pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tertentu agar peserta menjadi terampil dan bisa mengerjakan tanggungjawabnya dengan benar (Notoatmodjo, 2014). Ditengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama di bidang pendidikan, menuntut tenaga pedidik untuk mempunyai kompetensi yang dapat membantu dalam menghadapi perkembangan zaman. Segingga dibutuhkan keterampilan guna mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya (Padillah et al., 2019).

Persepsi dosen tentang pemanfaatan media pembelajaran yang didapatkan dari kuesioner disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Persepsi Dosen tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Canva, Bandicam, dan Artificial Intelligence (AI) dapat mempermudah pembuatan media pembelajaran	83%	17%	-	-
Canva, Bandicam, dan Artificial Intelligence (AI) dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif	86%	14%	-	-
Mendesain media pembelajaran dengan Pexels dan Simplified lebih mudah dan efisien digunakan dibandingkan dengan media konvensional	83%	17%	-	-
Bandicam dapat mempermudah pembuatan video pembelajaran	86%	14%	-	-
Menggunakan artificial intelligence (AI) sangat mudah digunakan dalam mencari referensi bahan ajar	80%	20%	-	-

Tabel 3 menunjukkan mayoritas responden sangat setuju menggunakan media pembelajaran tersebut untuk mempermudah dalam mendesain dan membuat bahan ajar serta menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif dibandingkan dengan media konvensional. Secara umum, dosen memberikan nilai dan apresiasi yang baik dalam respon terhadap pelatihan. Mayoritas jawaban responden merasa senang mengikuti pelatihan dan simulasi penggunaan media pembelajara. Dengan pelatihan ini, mayoritas responden lebih memahami dan meningkatkan minat untuk menggunakan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar adalah media pembelajaran yang digunakan. Biasanya dosen dalam menyampaikan informasi baik secara luring maupun daring menggunakan *powerpoint* untuk membantu menyampaikan materi.

Selain untuk menarik minat mahasiswa dalam proses pembelajaran, maka dosen harus menampilkan presentasi secara menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah canva. Penggunaan canva mempermudah serta menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran. Media canva juga memudahkan informasi yang disampaikan karena media ini dapat menampilkan teks, audio, gambar, grafik, audio, maupun animasi sesuai dengan tampilan yang diinginkan (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi untuk membuat template yang menarik, memberi warna, huruf, gambar, video, animasi dan sebagainya sehingga *powerpoint* yang dibuat lebih menarik. Selain itu aplikasi canva juga menyediakan template video (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Penelitian sebelumnya menyebutkan media pembelajaran berbasis canva efektif digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran daring sebesar 73,8% yang berarti dalam kategori baik. Penggunaan media pembelajaran dengan basis *audio-visual* memberikan suasana baru dalam berlangsungnya proses belajar mengajar (Mila et al., 2021). Aplikasi canva yang dimanfaatkan dalam mendesain pembelajaran sangat tepat karena berisi template yang bisa digunakan untuk mendesain materi dengan menarik, sebagaimana yang telah dikembangkan dalam penelitian.

Media lain yang dapat digunakan yaitu aplikasi bandicam. Bandicam merupakan aplikasi yang digunakan dalam aktivitas *recording* atau *screen recording*. Bandicam digunakan untuk merekam semua aktivitas yang sedang dikerjakan di perangkat komputer. Hasil *screen recording* berbentuk video yang dapat disimpan dan diputar kapan saja oleh mahasiswa (Herayanti et al., 2019) Bandicam merupakan aplikasi perekam layar. Bandicam dapat digunakan untuk membuat presentasi, video, maupun pelajaran akademik online. Aplikasi bandicam juga dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran dengan merekam ketikasi menjelaskan materi (Prasetya, 2022).

Penelitian sebelumnya menyebutkan penerapan media bandicam dengan pendekatan ekspositori dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media bandicam dengan pendekatan ekspositori yang sudah dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas menunjukkan peserta didik dapat materi dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar selama pembelajaran berlangsung. Dimana pada pra siklus ada hanya 59,37% peserta didik yang dinyatakan tuntas, pada siklus I sebanyak 84,37% peserta didik dinyatakan tuntas, dan 96,87% peserta didik dinyatakan tuntas pada tahap siklus. Pembelajaran daring dengan penerapan media video pembelajaran dengan aplikasi bandicam dengan pendekatan ekspositori dapat meningkatkan antusias peserta didik serta meningkatkan nilai atau output pembelajaran yang lebih baik serta meningkatnya hasil peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran daring sebelumnya. Hal ini menunjukkan proses belajar mengajar menggunakan media bandicam dengan pendekatan ekspositori merupakan salah satu solusi untuk mencapai target pembelajaran yang diinginkan (Prasetya, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan pelatihan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dosen dalam menggunakan teknologi *Artificial Intelligence (AI)*. Penelitian sebelumnya menunjukkan pelatihan *AI* dapat meningkatkan keahlian dosen dalam memanfaatkan *AI Mentimeter* secara kreatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Interaktivitas dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Wijayanto et al., 2023). *AI* dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan *AI* dapat meningkatkan kualitas dibidang akademik dalam proses belajar mengajar. *AI* sebagai inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih mudah dan efektif. Seorang pengajar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan *AI* sebagai media pembelajaran.

AI sebagai aplikasi yang berpengaruh besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih baik serta mengembangkan pendidikan (Mutaqin et al., 2023).

AI dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran dan memperkuat karakter peserta didik. Hal ini dapat diaplikasikan dengan mengoptimalkan pembuatan bahan ajar dengan memanfaatkan konten yang menarik dan kreatif, misalnya presentasi menggunakan *Gamma.App*, media permainan *Wordwall*, dan pengembangan media interaktif berbasis AR. AI juga dapat membantu proses *asesment* pembelajaran dengan memberi peserta didik umpan balik secara *realtime* serta dapat mengoreksi soal secara otomatis saat online. AI membantu peserta didik dengan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar mandiri (Suhelayanti et al., 2024).

Perkembangan teknologi dan tuntutan kondisi, penggunaan aplikasi online merupakan salah satu alternatif yang efektif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan *canva*, *Bandicam*, dan Artificial Intelligence (AI) dapat dijadikan alternatif untuk menyiapkan media pembelajaran. Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran untuk menyajikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan mendalam. Platform e-learning, aplikasi, maupun perangkat lunak pendidikan dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran lebih interaktif, visual, menarik, serta berfokus pada hasil pembelajaran. Pemanfaatan teknologi membantu dosen memberikan umpan balik yang lebih baik dan menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan mahasiswa (Jatmoko & Faizun, 2020).

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata sebelum diberikan pelatihan pengembangan media pembelajaran 11,94 dan setelah diberikan pelatihan meningkat menjadi 17,31 yang berarti terjadi peningkatan rata-rata skor pengetahuan 5,37 dengan nilai p value= 0,000. Sebelum diberikan pelatihan, mayoritas dosen (46%) mempunyai keterampilan praktik kurang sedangkan setelah diberikan pelatihan, mayoritas dosen (63%) mempunyai keterampilan praktik baik. Hal ini menunjukkan pelatihan pengembangan media pembelajaran efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dosen. Disarankan bagi institusi dapat dijadikan pengembangan pembelajaran terkait penggunaan media pembelajaran. Diharapkan dosen dapat menerapkan pelatihan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, M. R., Irawan, R. R., Mahardika, C. H. Y., Gaol, P. L., & Prinaryanto, B. A. (2023). Tantangan Teknologi Artificial Intelligence pada Kegiatan Pembelajaran Mahasiswa. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 1(9), 101–112. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i9.1174>
- Gunawan, I. K. G. W., Putrayasa, I. B., & Wendra, I. W. (2017). Komunikasi Interpersonal Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Teks Ulasan. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 2(2), 1689–1699. <https://doi.org/10.23887/jipbs.v7i2.11278>
- Herayanti, L., Safitri, B. R., Sukroyanti, B. A., & Putrayadi, W. (2019). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran bagi Guru-Guru di SDN 1 Ubung dengan Memanfaatkan Bandicam. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 1–6. <https://doi.org/10.29303/jppm.v2i4.1552>
- Jatmoko, D., & Faizun, M. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1), 104–113. <https://doi.org/DOI:10.37729/jpse.v6i1.6495>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <https://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Larasati, S. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Deepublish Publisher.
- Lisa, J. L., & Ariesta, R. (2019). Analisis Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(3), 270–282. <https://doi.org/10.33369/jik.v2i3.6782>
- Mawardi. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p26-40>
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Daring. *Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19*, 181–188. <https://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/132>
- Mutaqin, F. M., Jubaedah, I., Koestianto, H., & Setiabudi, D. I. (2023). Efektif Artificial Intelligence (AI) dalam Belajar dan Mengajar. *Jurnal Pendidikan: SEROJA*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.572349/seroja.v1i2.582>
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102–109. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Ningrum, C. C. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Kaliputih*.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nurahman, A., & Pribadi, P. (2022). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan pada Media Pembelajaran Berbantuan Google Assistant. *Jurnal Genesis Indonesia (JGI)*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.56741/jgi.v1i01.17>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–120. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Padillah, I., Sholih, S., & Naim, M. (2019). Analisis Program Pelatihan Keterampilan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 3(2), 185–196. <https://doi.org/10.15294/jnece.v3i2.40988>
- Palupi, D. A. P., & Cahjono, M. P. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran dan Lingkungan Akademis Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(2), 212–222. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2022.v9.i2.p212-222>
- Prasetya, B. (2022). Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Bandicam dengan Pendekatan Ekspositori. *DHABIT: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 74–78. <https://dhabit.web.id/index.php/dhabit/article/view/40>
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Tuna Grahita. *Methema Journal*, 1(1), 15–23. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/350/247>

- Setiawan, B., & Purnomo, E. (2019). Pelatihan Media Pembelajaran Multimedia dengan Powerpoint dan Wondershare untuk Pengembangan Soft Skills Siswa Bagi Guru SD &TK. *WARTA*, 6(1), 64–73. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i1.1985>
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(3), 105–110. <https://doi.org/10.35793/jtek.v6i3.18070>
- Somantri, D. W. (2015). Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Modul. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 1–11. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/view/700>
- Sriwijaya, N., Machdalena, Sriwijaya, Lailatin, M., & Sriwijaya. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *DINAMISIA*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Suhelayanti, Emda, A., Misbah, Oviana, W., & Ilahi, R. (2024). Pemanfaatan AI dalam Pembuatan Media dan Asement Pembelajaran IPAS. *Bansigom: Jurnal Kolaboratif Akademika*, 1(1), 1–7.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136. <https://journal.untar.ac.id/index.php/JKl/article/view/7195>
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- Wijayanto, G., Rivai, Y., Jusatria, Parta, I. B. M. W., & Archristhea, A. (2023). Pelatihan Teknis Penggunaan Aplikasi Artificial Inteligences (AI) Mentimeter bagi Dosen Pemula untuk Meningkatkan Kualitas Perkuliahan yang Interaktif dan Inovatif. *Journal of Human And Education*, 3(3), 1–9. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i3.328>