

MANFAAT DIKLAT DALAM PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK GURU DI JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nur Iman Putri Kertamuda*

Universitas Lampung
nurimnpk95@gmail.com

Muhammad Nurwahidin

Universitas Lampung
muhammad.nurwahidin@fkip.unila.ac.id

Riswandi

Universitas Lampung
riswandi.unila@gmail.com

Abstract

In educational institutions, the main human resource is the teacher. Teachers play a vital role as they are directly involved in the teaching-learning process and the development of learners' potential. Teacher performance affects the quality of learning provided to students. To improve teacher performance, training is required. Training is an acronym for education and training. The purpose of this article is to describe the benefits of interactive training in making media for junior high school teachers. This finding uses the Systematic Literature Review (SLR) method. The initial data obtained were 34 articles on the benefits of training in 2020-2024. After going through a screening process based on criteria, 19 articles were discarded, because they did not have a Sinta database. The results of the article screening showed that there were 15 articles that were analyzed. The results show that training in making interactive media is beneficial and has a positive impact on teachers at the junior high school level. The training not only increases teachers' knowledge and skills, but also their motivation and creativity in teaching.

Keywords: Training, interactive media, junior high school teacher

Abstrak

Di institusi pendidikan, sumber daya manusia yang utama adalah guru. Guru memainkan peran yang sangat vital karena mereka langsung terlibat dalam proses belajar-mengajar dan pengembangan potensi peserta didik. Kinerja guru berpengaruh dalam kualitas pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Untuk meningkatkan kinerja guru, diperlukan diklat. Diklat merupakan singkatan dari pendidikan dan pelatihan. Tujuan pembuatan artikel adalah untuk mendeskripsikan manfaat diklat interaktif dalam pembuatan media untuk guru SMP. Temuan ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Data awal yang diperoleh ada 34 artikel mengenai manfaat diklat pada tahun 2020-2024. Setelah melalui proses penyaringan berdasarkan kriteria, terdapat 19 artikel yang digugurkan, karena tidak memiliki basis data Sinta. Hasil penyaringan

artikel menunjukkan bahwa ada 15 artikel yang dilakukan analisis. Hasilnya menunjukkan bahwa diklat dalam pembuatan media interaktif bermanfaat dan berdampak positif untuk guru di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Diklat bukan hanya menambah ilmu dan keterampilan guru, namun juga motivasi dan kreativitas guru dalam mengajar.

Kata Kunci : Diklat, media interaktif, Guru SMP

PENDAHULUAN

Dalam institusi pendidikan, manajemen sumber daya manusia mencakup segala aktivitas yang berhubungan dengan pengakuan atas peran penting tenaga pendidik dan kependidikan di sekolah sebagai sumber daya manusia yang esensial. Mereka memberikan kontribusi besar terhadap pencapaian tujuan sekolah, serta memanfaatkan fungsi dan kegiatan yang memastikan penggunaan sumber daya manusia secara optimal untuk kepentingan individu dan sekolah, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Sumber daya manusia adalah sumber daya manajemen yang sangat penting, dan pentingnya harus disadari di semua tingkatan manajemen, termasuk manajemen pendidikan. Hasibuan (2009) menekankan bahwasanya manajemen SDM adalah bagian integral dari setiap organisasi, baik dalam sektor bisnis maupun pendidikan. Pendidikan yang berkualitas bergantung pada kemampuan dan keterampilan para pendidik, serta manajemen yang efektif terhadap sumber daya manusia di dalamnya. Secanggih apa pun teknologi saat ini, unsur manusia tetap memegang peranan penting dalam kesuksesan sebuah lembaga, termasuk sekolah yang merupakan institusi pendidikan. Dalam institusi pendidikan, penerapan manajemen sumber daya manusia merupakan aspek yang sangat penting. Tanpa manajemen sumber daya manusia, organisasi pada umumnya akan sulit mencapai tujuannya, dan hal ini juga berlaku pada lembaga pendidikan.

Manajemen sumber daya manusia merupakan unsur terpenting dalam manajemen karena sumber daya manusia merupakan unsur pertama dalam manajemen sebelum unsur lainnya. Peranan manajemen sumber daya manusia pada lembaga pendidikan tentunya memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan mutu pendidikan, karena pendidikan yang berkualitas berasal dari orang-orang yang mengelola pendidikan dan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Sutrisno (2016) manajemen sumber daya manusia merupakan kegiatan perencanaan, pengadaan, pengembangan, pemeliharaan serta penggunaan SDM untuk mencapai tujuan, baik secara individu maupun organisasi. Apabila sumber daya manusia baik, maka akan menghasilkan kinerja yang baik juga.

Perkembangan dan kemajuan suatu organisasi tidak dapat dipungkiri jika faktor kualitas manajemen kinerja memberi pengaruh sebagai kekuatan pendorong yang mampu memberi percepatan ke arah sana. Kualitas kinerja yang baik tidak dapat

diperoleh dengan hanya membalik telapak tangan namun itu harus dilakukan dengan kerja keras dan kedisiplinan yang tinggi, baik secara jangka pendek maupun jangka panjang. Istilah kinerja berasal dari kata *job performance* atau *actual performance* (prestasi kerja atau prestasi sesungguhnya yang dicapai oleh seseorang) (Mangkunegara, 2013). Di lembaga pendidikan, sumber daya manusia yang utama adalah guru. Guru memainkan peran yang sangat vital karena mereka langsung terlibat dalam proses belajar-mengajar dan pengembangan potensi peserta didik. Kinerja guru berpengaruh dalam kualitas pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Semakin optimal kinerja guru, maka semakin baik hasil pendidikan yang tercapai, baik dalam hal pencapaian akademik peserta didik maupun perkembangan sosial dan emosional mereka.

Untuk meningkatkan kinerja guru, diperlukan diklat. Diklat merupakan singkatan dari pendidikan dan pelatihan. Diklat adalah serangkaian proses untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang yang sudah dewasa, seperti mahasiswa maupun pegawai, untuk mencapai tujuan organisasi. Sutjipto, (2016) menyatakan bahwasanya diklat ialah sebuah kegiatan yang seni dalam mengelola berbagai tujuan. Tujuan utamanya adalah untuk berbagi ide untuk menyelaraskan kebijakan yang diprogramkan sehingga semua orang dapat memahami ide, rancangan, dan implementasi kurikulum dengan baik. Diklat yang ditawarkan oleh sekolah dapat membantu guru mengembangkan profesionalisme mereka dan memastikan bahwa tugas mereka dilakukan dengan lancar (Rusdin, 2017). Ada banyak tema diklat untuk meningkatkan kinerja guru, antara lain: peningkatan kompetensi sosial, kepribadian, pedagogik, dan profesional seperti dalam hal digital dan inovasi pembelajaran, penguatan literasi dan numerasi, peningkatan kompetensi khusus seperti pembelajaran inklusif untuk anak berkebutuhan khusus (ABK), dan sebagainya.

Artikel ini akan membahas mengenai manfaat diklat guru untuk pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran termasuk dalam kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik guru. Pemaparan artikel lebih khusus untuk guru-guru di jenjang SMP, karena pelajar SMP cenderung lebih mudah bosan dengan metode pengajaran yang monoton. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar peserta didik tetap terlibat.

Pembelajaran yang kreatif dan menggunakan teknologi juga sangat relevan untuk peserta didik SMP yang lebih terbiasa dengan media digital. Piaget yang terkenal dengan teori perkembangan kognitif mengemukakan bagaimana anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir dan memahami dunia mereka dan menjelaskan bahwa pada usia remaja, anak-anak mulai berkembang dalam hal berpikir abstrak dan logis. Pembelajaran yang monoton atau tidak melibatkan interaksi aktif dapat menghambat kemampuan berpikir abstrak pada remaja (Wadsworth, 2014). Metode pengajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, seperti penggunaan media interaktif sangat dianjurkan.

Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan kajian literatur secara *Systematic Literature Review* (SLR) mengenai “Manfaat Diklat dalam Pembuatan Media Interaktif untuk Guru di Jenjang Sekolah Menengah Pertama” dengan tujuan untuk mendeskripsikan manfaat diklat interaktif dalam pembuatan media untuk guru SMP.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam temuan ini yaitu dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). SLR digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menganalisis literatur yang relevan dengan pertanyaan penelitian yang jelas. Metode ini melibatkan langkah-langkah yang sistematis dan transparan untuk meminimalkan bias dalam sintesis literatur (Tranfield et al., 2003). Francis & Baldesari dalam Siswanto (2010) menyatakan tahapan-tahapan dari SLR sebagai berikut:

1. Merumuskan pertanyaan penelitian

Temuan ini berisi tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Apa media pembelajaran interaktif yang dilatihkan untuk pendidik di tingkat SMP? (RQ1)
- b. Bagaimana metode yang digunakan dalam artikel atau jurnal tersebut? (RQ2)
- c. Bagaimana hasil dari penerapan diklat yang dilakukan kepada pendidik di tingkat SMP? (RQ3)

2. Mencari pustaka *systematic review*

Penulis menetapkan beberapa kriteria yang relevan dengan pertanyaan penelitian untuk mempermudah pencarian artikel, sehingga pustaka yang tidak memenuhi kriteria tersebut tidak akan dipertimbangkan dalam studi ini. Berikut adalah syarat-syarat pemilihan artikel yang akan ditinjau penulis:

- a. Data yang digunakan berkaitan dengan manfaat diklat dan guru di tingkat SMP
- b. Data didapatkan melalui pencarian di situs web <https://scholar.google.com>.
- c. Data yang digunakan yaitu dalam rentang waktu 2020-2024 dan memiliki SINTA.

3. *Screening* serta penyaringan artikel yang cocok

Tahap *screening* serta penyaringan artikel penelitian yang cocok untuk mencari dan menyeleksi pustaka dengan mengambil pustaka yang dapat menjawab pertanyaan penelitian. Data awal yang diperoleh ada 34 artikel mengenai manfaat diklat. Setelah melalui proses penyaringan berdasarkan kriteria penilaian kualitas yang dibahas pada tahap kedua sehingga ada 19 artikel yang digugurkan, karena tidak memiliki SINTA. Hasil *screening* menunjukkan bahwa ada 15 jurnal yang bisa menjawab semua pertanyaan penelitian ini.

4. Menganalisis dan menyintesis temuan-temuan kualitatif

Hasil artikel atau jurnal lalu dikategorikan, ditinjau, dan disajikan sebagai proses analisis dan sintesis temuan kualitatif. Informasi yang dihasilkan melalui tahapan ini kemudian akan digunakan untuk membahas hasil temuan.

5. Menetapkan kendali mutu

Pada tahap ini dilakukan untuk meninjau kembali pustaka yang digunakan dalam penelitian dan yang juga telah mendapatkan hasil analisis dari pustaka tersebut. Kendali mutu yang dilakukan adalah berdiskusi dengan dosen ahli sehingga hasil temuan tidak menimbulkan bias.

6. Menyelaraskan laporan akhir

Setelah tahapan 1 hingga 5 dilaksanakan, hasil review disusun dan dipublikasikan pada jurnal yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan analisa *Systematic Literature Review* pada beberapa artikel atau jurnal yang dilakukan, terdapat 15 jurnal terkait manfaat diklat dalam pembuatan media interaktif untuk guru di jenjang Sekolah Menengah Pertama. Berikut rincian jumlah jurnal yang dianalisa dari tahun 2020 hingga 2024:

Tabel 1. Jumlah Artikel atau Jurnal yang Dianalisa pada Tahun 2020-2024

No.	Tahun	Jumlah artikel / jurnal
1.	2020	3
2.	2021	3
3.	2022	3
4.	2023	3
5.	2024	3

Berikut hasil penelitian yang diperoleh dari beberapa jurnal atau artikel yang terkait dengan diklat dalam pembuatan media interaktif untuk guru di jenjang Sekolah Menengah Pertama.

Tabel 2. Identifikasi Temuan Pustaka pada Tahun 2020-2024

No.	Nama Peneliti	Tahun dan basis data	Media interaktif (RQ1)	Motode (RQ2)	Hasil dari penerapan diklat (RQ3)
1.	Anggun Badu Kusuma, Eka Setyaningsih,	Tahun 2024 dan	Canva	Pelatihan	Hasil dari pelatihan ini adalah guru SMP mampu mengumpulkan

	Anton Jaelani, serta Eko Sri Israhayu	Sinta 4			file presentasi pembelajaran menggunakan Canva. Selain itu, berdasarkan hasil angket diperoleh kesimpulan bahwa pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru dan guru mengharapkan agar dilakukan pelatihan-pelatihan lain pada waktu selanjutnya.
2.	Endang Sri Budi Herawati, Priadi Surya, serta juga Zaenal Mustofa.	Tahun 2024 dan Sinta 5	Google Forms, Kahoot, quizzz, wordwall.	PKM	Hasil pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Guru mampu mengelola kelas dengan baik, menerapkan diferensiasi dalam pembelajaran sesuai profil belajar siswa, serta memanfaatkan teknologi baik sebagai media dalam pembelajaran maupun evaluasi belajar siswa.
3.	Novi Hendri Adi, Yera Wahda Wahdi2, Muhamad Safi'i, serta Yunesman	Tahun 2024 dan Sinta 5	Video pembelajaran interaktif dengan aplikasi Edpuzzle	PKM	Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada SMP IT N menunjukkan bahwa guru-guru sangat puas dengan kegiatan pelatihan yang dilakukan dengan tingkat capaian responden mencapai 92,28%. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan

					bahwa kegiatan dapat yang dilaksanakan memberikan manfaat yang lebih besar bagi para guru dan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
4.	Siti Ansoriyah, Sam Muchtar Chaniago, Hestiyani Parai, serta juga Ines Nur Irawan	Tahun 2023 dan Sinta 3	Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Nearpod	PKM	Kegiatan ini memberikan pengenalan dan pemahaman mengenai desain pembelajaran daring dengan teknologi sederhana dan meningkatkan kemampuan pedagogik peserta mengenai desain PJJ.
5.	Gugun M Simatupang, Husni Sabil, Mujahidawati, Dewi Iriani, & Febbry Romundza)	Tahun 2023 dan Sinta 5	Video animasi 3D dengan aplikasi Loomie dan OBS	PKM	Kegiatan pengabdian yang dilakukan mendapat tanggapan dan respon positif dari guru Matematika SMP yang mana para guru merasa ilmunya bertambah, termotivasi, dan meningkatkan rasa kepercayaan diri para guru untuk membuat video.
6.	Andi Baso Kaswar, Nurjannah, Fathahillah, & Dyah Darma Andayani	Tahun 2023 dan Sinta 4	Media interaktif dengan aplikasi Canva dan Prezi	Pelatihan	Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru SMP memiliki kemampuan untuk membuat media interaktif dengan bantuan aplikasi Canva dan Prezi. Pengetahuan ini akan menjadi dasar bagi guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran

					dan bahan ajarnya sesuai dengan bidang ilmu masing-masing. Para peserta merasa puas dengan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dan meminta untuk dilakukan kegiatan yang berkelanjutan untuk mengupdate pengetahuan yang dimiliki.
7.	Ernita Vika Aulia, Wahono Widodo, Hasan Subekti, Siti Nurul Hidayati & Dyah Permata Sari	Tahun 2022 dan Sinta 3	Power Point	PKM	Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 89% guru IPA SMP mampu membuat media PowerPoint sesuai dengan komponen yang diperlukan untuk PowerPoint interaktif. Setelah pelatihan, pengetahuan dan keterampilan peserta meningkat, yang ditunjukkan dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 dan kriteria yang tinggi.
8.	Erfan Karyadiputra, Sefto Pratama, Agus Alim Muin, Agus Setiawan, serta Fauzi Yusa Rahman	Tahun 2022 dan Sinta 4	Video dengan aplikasi Canva dan Powtoon	PKM	Hasil dari kegiatan ini mampu meningkatkan tingkat keberdayaan peserta yang adalah guru Prakarya SMP sebesar 70% sehingga dapat membantu guru terutama dalam hal pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia
9.	Nina Puspitaloka, Debibik Nabilatul Fauziah, serta	Tahun 2022 dan Sinta 4	Power Point	PKM	Sebanyak 66,7% guru bahasa Inggris di tingkat SMP yang menjadi partisipan menyatakan bahwa

	juga, Yana Cahyani				mereka memperoleh pemahaman mengenai media pembelajaran setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Seluruh rangkaian kegiatan tersebut memberikan dampak positif bagi para partisipan, yang mana mereka memperoleh pengetahuan serta keterampilan teknologi yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan interaktif.
10.	Muhammad Amran Shidik, Lidwina Felisima Tae, serta juga Ni Putu Yuni Astriani Dewi	Tahun 2021 dan Sinta 3	Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi <i>Articultae Storyline</i>	PKM	Kegiatan pengabdian menghasilkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang pelajaran setiap guru.
11.	Baiq Andriskha Candra Permana, Muhammad Djamaluddin, Hariman Bahtiar, Aswian Editri Sutriandi, serta juga Suharti	Tahun 2021 dan Sinta 5	Power Point	PKM	Kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan telah tercapai karena sebagian besar guru yang hadir berhasil membuat media pembelajaran interaktif yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.
12.	Riza Yuli Rusdiana, Vega Kartika Sari, serta juga Widya Kristiyanti Putri	Tahun 2021 dan Sinta 5	Media interaktif dengan aplikasi Canva	Pelatihan	Guru SMPN mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan media pembelajaran dengan canva, peserta juga

					antusias selama kegiatan dan langsung menerapkan menggunakan canva untuk mata pelajaran yang diampu.
13.	Septia Wahyuni, Elfi Rahmadhani, serta juga Lola Mandasari	Tahun 2020 dan Sinta 5	Power Point	Pelatihan dan praktik	Kemampuan guru SMP IT dalam membuat media pembelajaran yang interaktif meningkat, hal ini dapat dilihat dari bahan ajar yang dihasilkan sudah memenuhi standar sebagai media yang interaktif dan inovatif.
14.	Muhammad Japar, Irawaty, Syifa Syarifa, & Dini Nur	Tahun 2020 dan Sinta 5	Media pembelajaran berbasis ICT (<i>Information and Communication Technology</i>)	Pelatihan	Pelatihan ini memberikan inspirasi kepada guru PPKn SMP untuk dapat memanfaatkan dan membuat media pembelajaran ICT yang menarik, hal ini ditunjukkan oleh 82,9% peserta yang menyatakan setuju.
15.	Heru & Refi Elfira Yuliani	Tahun 2020 dan Sinta 4	Power Point	PKM metode <i>Blended Learning</i>	Berdasarkan hasil evaluasi PKM hasil evaluasi PKM, pelaksanaan PKM secara umum telah mencapai indikator keberhasilan, karena 87% atau sekitar 26 peserta pelatihan yaitu guru SMP/MTs memiliki nilai di atas 75 (salah satu indikator keberhasilan pelatihan).

Pembahasan

Berlandaskan hasil data yang tersajikan di dalam tabel 2, terlihat bahwasanya diklat untuk peserta guru SMP memberikan dampak positif akan peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Beberapa artikel atau jurnal

membuktikan guru SMP antusias dan termotivasi dalam melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran. Pelatihan yang dilakukan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat (PKM) dari dosen dan mahasiswa.

Guru harus terus meningkatkan keterampilan pengajaran mereka agar mereka dapat mengikuti perkembangan dalam kurikulum, teknologi, dan perkembangan sosial dan budaya. Guru dapat memberikan pendidikan yang lebih efektif dan relevan kepada peserta didik mereka dengan memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka. Sehingga, pendidikan menjadi lebih baik. Pelatihan dan pengembangan profesional adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan kompetensi seseorang di tempat kerja (Nadeak, 2023). Sehingga diklat menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan kompetensi guru secara pedagogik maupun profesional.

Kegiatan PKM mengenai aplikasi Articulate Storyline dapat membantu guru SMP membuat media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini adalah salah satu dari banyak aplikasi yang memiliki kemampuan untuk membuat presentasi materi ajar dengan cara yang menarik dan interaktif untuk peserta didik. Kegiatan PKM memberikan kontribusi bagi sekolah dan guru-guru, 90% guru merasa kegiatan berdampak positif (Shidik et al., 2021). Di tahun yang sama Rusdiana et al. (2021), juga melakukan pelatihan kepada guru SMP yang mana rata-rata nilai pretest guru sebelum melakukan pelatihan mengenai canva adalah sebesar 64. Nilai tersebut lebih rendah dibandingkan rata-rata nilai yang diperoleh guru pada saat posttest sebesar 87.5. Pengetahuan dan keterampilan guru SMP dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi canva terdapat kenaikan signifikan dari sebelum pelatihan. Dapat dikatakan dengan adanya diklat dapat menambah ilmu dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran.

Menurut Simatupang et al. (2023) dalam artikelnya tentang pelatihan pembuatan video animasi 3D dengan karakter diri sendiri menyatakan bahwasanya respon guru Matematika terhadap menumbuhkan motivasi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan efektif dalam proses pembelajaran dengan respon sebesar 76% sangat setuju dan 24% setuju. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Aulia et al. (2022) yang mana hasil dari respon peserta terhadap kegiatan pelatihan berdampak positif yaitu sebanyak 90,91 % guru IPA termotivasi dan berminat untuk membuat media powerpoint interaktif. Oleh karena itu, diklat bukan hanya menambah ilmu dan keterampilan namun juga motivasi dan kreativitas guru dalam mengajar.

Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, memungkinkan akses ke sumber daya pendidikan yang lebih luas, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam

pembelajaran. Ini juga dapat membantu dalam personalisasi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan di era digital (Ertmer, 1999 dalam Nadeak, 2023). Hal tersebut sesuai dengan temuan Ansoriyah et al. (2023) yang melakukan pelatihan pada guru SMP mengenai aplikasi Nearpod. Hasilnya terbukti bermanfaat untuk pembelajaran digital dengan meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan literasi digital bagi peserta didik dan guru. Hasil evaluasi yang dilakukan melalui kuisioner atau angket menunjukkan tingkat kepuasan peserta sebesar 100%, tingkat manfaat keberadaan Nearpod sebesar 100%, dan tingkat penguasaan penggunaan website sebesar 94,1%. Dengan demikian, platform ini memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian bersumber dari 15 pustaka di tabel 2, penerapan diklat untuk guru SMP menunjukkan manfaat yang berdampak positif dengan ditunjukkannya hasil respon guru yang baik setelah mengikuti kegiatan. Ada banyak aplikasi mengenai pembuatan media interaktif yang dilatihkan kepada guru seperti articultae storyline, canva, google forms, loomie, kahoot, nearpod, obs, power point, powtoon, prezi, quizizz, dan wordwall. Semua itu adalah aplikasi yang berbasis teknologi yang dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan kreativitas guru. Jika seorang guru mampu memanfaatkan aplikasi-aplikasi ini dengan baik, maka tidak hanya akan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru.

KESIMPULAN

Diklat untuk peserta guru SMP memberikan dampak positif akan peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Beberapa artikel atau jurnal menyatakan bahwasanya guru SMP menjadi termotivasi dan berminat dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut akan menambah kualitas pembelajaran dan kreativitas guru sehingga meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, N. H., Wahdi, Y. W., Safi, M., & Yunesman. (2024). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Computer Science Community Service*, 4(2), 238–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/jcscis.v4i2.21522>

- Ansoriyah, S., Chaniago, S. M., Parai, H., & Irawan, I. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod dalam Mengembangkan Literasi Digital Bagi Guru SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4459–4468. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.16942>
- Aulia, E. V., Widodo, W., Subekti, H., Hidayati, S. N., & Sari, D. P. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Project Based Learning Bagi Guru IPA SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(6), 4700–4713. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i6.11076>
- Hasibuan, M. (2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. PT. Bumi Aksara
- Herawati, E. S. B., Surya, P., & Mustofa, Z. (2024). Pelatihan Peningkatan Kualitas Pembelajaran bagi SMP Muhammadiyah Kabupaten Sleman. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 191–205. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v4i3.924>
- Heru, & Yuliani, R. E. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Blended Learning bagi Guru SMP/MTs Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.30653/002.202051.279>
- Japar, M., Syarifa, S., & Fadhillah, D. N. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PPKn SMP. *Jurnal Karya Abdi*, 4(1), 264–269. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jkam.v4i2.10534>
- Karyadiputra, E., Pratama, S., Agus, A. M., Setiawan, A., & Fauzi, Y. R. (2022). Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 89–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.52072/abdine.v2i1.302>
- Kaswar, A. B., Nurjannah, Fathahillah, & Andayani, D. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Praktis dan Interaktif untuk Guru SMP Kabupaten Bone. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 172–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4530>
- Kusuma, A. B., Setyaningsih, E., Jaelani, A., & Israhayu, E. S. (2024). Pelatihan penggunaan Canva dalam pembelajaran di SMP Muhammadiyah Sumbang. *Abdimas Dewantara*, 7(1), 103–111. <https://doi.org/10.30738/ad.v7i1.15859>

- Mangkunegara, A. P. (2013). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. PT .Remaja Rosdakarya.
- Nadeak, B. (2023). *MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU: PANDUAN PRAKTIS UNTUK PENDIDIK*. Widina Media Utama.
- Permana, B. A. C., Bahtiar, H., Sutriandi, A. E., Djamaluddin, M., & Suhartini, S. (2021). Pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran untuk guru di Kecamatan Sembalun. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4210>
- Puspitaloka, N., Fauziah, D. N., & Cahyana, Y. (2022). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Keterampilan Membaca Bahasa Inggris Bagi Guru-Guru SMP. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 1781–1786.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.952>
- Rusdin. (2017). Pendidikan dan Pelatihan Sebagai Sarana Peningkatan Kompetensi Guru Di SMP Negeri 02 Linggang Bigung. *Jurnal Administrative Reform*, 05(04), 200 –212.
- Shidik, M. A., Tae, L. F., & Dewi, N. P. Y. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Program Articulate Storyline Bagi Guru SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3007–3015. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i6.5392>
- Simatupang, G. M., Sabil, H., Mujahidawati, M., Iriani, D., & Romundza, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3d Dengan Karakter Diri Sendiri Menggunakan Aplikasi Loomie Dan Obs Untuk Meningkatkan Literasi Informasi Pada Guru Mgmp Matematika Smp Kota Jambi. *Dedikasi Sains Dan Teknologi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 196–205. <https://doi.org/10.47709/dst.v3i2.3222>
- Sutjipto, S. (2016). Pentingnya Pelatihan Kurikulum 2013 Bagi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 235-260. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v1i2.771>
- Sutrisno, E. 2016. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Kencana.
- Tranfield, D., Denyer, D., & Smart, P. (2003). Towards a Methodology for Developing Evidence-Informed Management Knowledge by Means of Systematic Review.

British Journal of Management, 14(3), 207–222. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00375>

Wadsworth, B. J. (2014). *Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development: Foundations of Constructivism*. Pearson.

Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>