

MEMBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK UNTUK SISWA (PENDAMPINGAN PADA GURU SMK GRAFIKA GADINGREJO)

Nungsiyati¹, Muhammad Masrur², Muhammad Idris³

¹Prodi Sistem Informasi, FTIKOM, Institut Bakti Nusantara, Lampung, Indonesia

^{2,3}Prodi Manajemen Pendidikan Islam, STIT Pringsewu, Lampung

¹PSDKU Jalan Wisma Rini No. 09, Pringsewu, Lampung

^{2,3}Jalan Wonokriyo, Gadingrejo, Pringsewu, Lampung

E-mail: nungsiyati12@gmail.com, masrurpring1000@gmail.com,
muhammadidristitpringsewu@gmail.com

Abstrak

Sosialisasi Membangun Media Pembelajaran Menarik untuk Siswa merupakan kegiatan yang diadakan di SMK Grafika dengan tujuan memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya membangun media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Acara ini diikuti oleh 25 guru dari berbagai program studi di SMK tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas sosialisasi dan merumuskan strategi pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas sosialisasi berdasarkan tingkat kepuasan peserta terhadap berbagai aspek acara. Hasil evaluasi dianalisis menggunakan metode presentase dan disajikan dalam bentuk tabel. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa sangat puas dengan acara sosialisasi ini, dengan total keseluruhan tingkat kepuasan mencapai 92.57%. Peserta juga merespon positif terhadap pemahaman materi dan relevansi materi yang disampaikan dalam sosialisasi. Kualitas presentasi dan penguasaan teknologi juga mendapatkan apresiasi dari peserta. Selain itu, peserta merasakan manfaat dan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Hasil evaluasi ini memberikan panduan berharga bagi penyelenggara sosialisasi dalam memperbaiki dan meningkatkan keberhasilan acara serupa di masa mendatang. Sosialisasi ini dianggap berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai siswa.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Siswa SMK, Tingkat Prestasi

Abstract

The socialization of Building Interesting Learning Media for Students is an activity held at Graphic Vocational Schools with the aim of introducing and increasing teachers' understanding of the importance of building interesting and innovative learning media. This event was attended by 25 teachers from various study programs at the SMK. This study aims to evaluate the effectiveness of socialization and formulate strategies for developing learning media that are more interesting and relevant to students' needs. This study aims to evaluate the effectiveness of socialization based on the level of participant satisfaction with various aspects of the event. Evaluation results were analyzed using the percentage method and presented in tabular form. The evaluation results showed that the majority of participants were very satisfied with this socialization event, with a total satisfaction level of 92.57%. Participants also responded positively to the understanding of the material and the relevance of the material presented in the socialization. The quality of presentation and mastery of

technology also received appreciation from the participants. In addition, participants felt the benefits and positive impact on their understanding and skills in creating interesting learning media. The results of this evaluation provide valuable guidance for socialization organizers in improving and increasing the success of similar events in the future. This socialization was considered successful in increasing the participants' understanding and skills in creating learning media that were interesting and relevant to their needs as students.

Keywords: *Learning Media Development, Vocational High School Students, Achievement Level*

I. PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran menarik untuk siswa memiliki latar belakang yang mendasari pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar-mengajar. Di era digital ini, TIK menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dan salah satu caranya adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran seperti video, animasi, game interaktif, dan konten multimedia lainnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi yang sudah akrab bagi siswa, pembelajaran menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran menarik dapat menyajikan informasi secara visual dan multisensori, membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Kemampuan untuk mengadaptasi pembelajaran secara personal dan fleksibel juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi setiap siswa. Melalui sosialisasi yang melibatkan guru, siswa, dan orang tua, pentingnya memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran menarik dalam pendidikan dapat lebih dipahami dan diimplementasikan, sehingga siswa dapat siap menghadapi tantangan dunia digital dengan keterampilan yang memadai.

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan prestasi siswa. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memotivasi mereka untuk lebih aktif dan fokus dalam memahami materi. Penggunaan gambar, video, dan animasi dalam media pembelajaran membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, sehingga memperkuat pemahaman dan memori mereka. Selain itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu siswa, memungkinkan guru menyajikan informasi dengan cara yang paling efektif bagi setiap siswa. Pengalaman pembelajaran yang lebih hidup dan menarik membantu mengurangi kebosanan dan menciptakan lingkungan belajar yang positif. Siswa juga menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi karena media pembelajaran memanfaatkan teknologi, yang merupakan keterampilan yang sangat penting untuk masa depan. Pembelajaran kolaboratif juga didukung oleh beberapa bentuk media pembelajaran, yang memfasilitasi diskusi dan interaksi antara siswa. Namun, keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran tetap bergantung pada peran guru dalam mengarahkan dan membimbing siswa dengan cara yang efektif.

Peran guru sangatlah krusial dalam keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa. Sebagai perencana dan pengembang, guru bertanggung jawab memilih dan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Selain itu, guru berperan sebagai pembimbing pembelajaran dengan mengarahkan siswa untuk menggunakan media dengan efektif, memberikan penjelasan tambahan, dan memastikan pemahaman yang benar. Sebagai motivator, guru menginspirasi dan mendorong siswa agar bersemangat dalam menggunakan media pembelajaran. Guru juga memberikan umpan balik konstruktif terhadap penggunaan media oleh siswa untuk membantu mereka meningkatkan pemahaman. Dalam memantau kemajuan siswa, guru dapat mengidentifikasi siswa yang memerlukan bantuan tambahan dan memberikan dukungan ekstra. Sebagai fasilitator pembelajaran kolaboratif, guru mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berbagi pengetahuan melalui media pembelajaran. Dengan menghadirkan kreativitas dan inovasi, guru mengembangkan cara-cara baru dalam menyajikan materi, menciptakan tugas-tugas kreatif, dan proyek-proyek menarik. Selain itu, guru berperan dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Dengan peran yang aktif dan strategis, guru dapat memaksimalkan potensi media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif.

Strategi pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar memiliki peran yang krusial untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif. Pertama-tama, guru perlu mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pembelajaran secara jelas sehingga dapat memilih media yang paling sesuai dengan konten dan target pembelajaran. Integrasi media pembelajaran dengan kurikulum juga menjadi langkah penting agar media tersebut mendukung dengan baik materi yang diajarkan. Selanjutnya, pemilihan media yang tepat berdasarkan jenis materi dan gaya belajar siswa akan meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru juga harus memastikan aksesibilitas media bagi semua siswa, memperhatikan kebutuhan khusus dan akses teknologi. Penggunaan media secara interaktif dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan memperkuat pemahaman mereka. Meskipun media pembelajaran menarik, peran guru dalam memberikan pengarahan dan bimbingan tetap penting dalam membantu siswa memahami dan menginterpretasi informasi dari media tersebut. Selain itu, evaluasi efektivitas media akan memberikan umpan balik berharga untuk meningkatkan penggunaannya di masa mendatang. Terus mengembangkan dan memperbarui media pembelajaran merupakan hal yang tidak bisa diabaikan, karena teknologi terus berkembang dan media yang efektif saat ini mungkin memerlukan penyempurnaan di masa depan. Dengan menerapkan strategi ini, guru dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, meningkatkan kualitas pemahaman siswa, dan mencapai peningkatan prestasi secara keseluruhan.

II. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan sosialisasi untuk membangun media pembelajaran menarik bagi siswa di SMK Grafika dilakukan pada tanggal 19 Mei 2023, di aula SMK Grafika dan diikuti oleh 25 guru SMK Grafika. Uraian kegiatan sosialisasi kegiatan dapat dilihat pada tabel 1. Dibawah ini.

Tabel. 1 Uraian Kegiatan

Hari/Tanggal	Waktu	Acara	Deskripsi
19 Mei 2023	08.00 - 09.30	Sosialisasi kepada guru	Sosialisasi tentang penggunaan media pembelajaran menarik kepada guru dan manfaatnya dalam pembelajaran.
09.30 - 09.45	Istirahat		
09.45 - 10.30	Presentasi	Pengenalan Media Pembelajaran	narasumber memperkenalkan berbagai jenis media pembelajaran menarik yang akan digunakan dalam pembelajaran.
10.30 - 11.30	Sesi Diskusi	Manfaat Media Pembelajaran	Diskusi dengan siswa tentang manfaat penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan.
11.30 - 12.00	Praktik Penggunaan	Demonstrasi Praktik dan diskusi Hasil	Narasumber akan menunjukkan contoh penggunaan media pembelajaran menarik dalam pembelajaran praktik langsung.

Pelaksanaan sosialisasi untuk membangun media pembelajaran menarik bagi siswa di SMK Grafika dapat melibatkan beberapa metode yang efektif (Lubis & Syahputra Siregar, 2020)(Afriansyah et al., 2020).

1. Pertama, mengadakan workshop dan pelatihan khusus untuk para guru di SMK Grafika untuk memperkenalkan dan mengajarkan metode pembangunan media pembelajaran menarik.
2. Praktik yang menunjukkan contoh penggunaan media pembelajaran menarik, sehingga memberikan inspirasi dan contoh nyata bagi para guru. Kolaborasi antara guru juga ditingkatkan untuk berbagi ide dan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang berkualitas. Guru diharapkan menciptakan konten media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kurikulum SMK Grafika, seperti menggabungkan teori dan praktik, studi kasus, atau tutorial interaktif. Sosialisasi tentang penggunaan media pembelajaran menarik juga dilakukan kepada siswa, sehingga mereka memahami manfaatnya dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam pembelajaran. Pengenalan media pembelajaran dilakukan secara bertahap untuk membantu siswa dan guru beradaptasi dan mengatasi hambatan teknis.

3. Evaluasi dan umpan balik untuk mendapatkan masukan dari guru dan siswa, sehingga dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian agar media pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di SMK Grafika. Dengan menerapkan metode pelaksanaan sosialisasi ini, diharapkan SMK Grafika dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan inovatif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta meningkatkan prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil sosialisasi membangun media pembelajaran menarik untuk siswa di SMK Grafika sangatlah positif dan memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Sosialisasi ini berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik telah berhasil meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik juga telah memberikan dampak positif pada pemahaman dan penguasaan materi siswa. Visualisasi konsep yang disajikan dalam media pembelajaran membantu siswa memahami dan menguasai materi dengan lebih baik.

Selama sosialisasi, guru di SMK Grafika telah terinspirasi untuk menggunakan media pembelajaran secara lebih interaktif dalam kelas. Diskusi, simulasi, dan latihan interaktif di bawah bimbingan guru menjadi lebih umum, dan hal ini telah meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, sosialisasi ini telah memperkenalkan berbagai alat dan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, membantu meningkatkan kemampuan teknologi siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan.

Tidak hanya itu, media pembelajaran menarik juga telah mendorong kreativitas dalam pembelajaran. Guru di SMK Grafika telah mengembangkan konten pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif juga mendorong kolaborasi antara siswa dalam proses pembelajaran. Diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan kegiatan berbasis tim menjadi lebih sering terjadi, meningkatkan kemampuan kerjasama siswa.

Hasil sosialisasi ini juga memberikan manfaat dalam evaluasi dan peningkatan. Guru di SMK Grafika mampu mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan dalam penggunaan media pembelajaran. Evaluasi ini memberikan wawasan tentang efektivitas media yang digunakan dan membantu guru melakukan penyesuaian dan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.



Gambar 1. Proses Pelatihan oleh Narasumber dengan Media Smart Phone

Secara keseluruhan, hasil sosialisasi membangun media pembelajaran menarik telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berdaya guna di SMK Grafika. Dengan dukungan guru yang terampil dalam memanfaatkan media pembelajaran, siswa diharapkan mencapai prestasi yang lebih baik dan siap menghadapi tantangan di dunia modern yang semakin canggih teknologi. Kegiatan pada pembahasan ini meliputi tahapan Pelatihan (Pemberian Materi), Studi Kasus dan Diskui, praktik dan penilaian (Suryadi, Uddin, Syani, Farihatul, & Nurathilla, 2021).



Gambar 2. Peserta Antusias Peraktek Membuat Media Pembelajaran

1. Pelatihan (Pemberian Materi) untuk para guru di SMK Grafika untuk memperkenalkan dan mengajarkan metode pembangunan media pembelajaran menarik.

- a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, teknologi, dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media tersebut dapat berupa audio, visual, atau kombinasi keduanya. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan menyajikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Marleny, Ningrum, & Windarsyah, 2021) (Nurfitriyanti, Nursa'adah, & Masruroh, 2022).

Media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan berbagai cara, antara lain:

1. Menjelaskan Materi: Media pembelajaran seperti video, presentasi, atau animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran secara visual dan audio. Penggunaan media ini memudahkan siswa memahami konsep yang kompleks dan abstrak.
2. Simulasi dan Demonstrasi: Media pembelajaran bisa digunakan untuk menyajikan simulasi atau demonstrasi dari suatu proses atau eksperimen yang sulit atau tidak mungkin dilakukan di dalam kelas.
3. Pembelajaran Mandiri: Modul pembelajaran, e-book, atau sumber belajar digital dapat digunakan untuk memberikan siswa akses untuk belajar secara mandiri di luar kelas.
4. Gamifikasi: Media pembelajaran dengan elemen permainan (gamifikasi) dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Diskusi dan Kolaborasi: Media interaktif, seperti papan tulis interaktif atau aplikasi pembelajaran, dapat digunakan untuk mendukung diskusi dan kolaborasi dalam pembelajaran.
6. Evaluasi dan Umpan Balik: Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan tes atau kuis secara online dan memberikan umpan balik cepat kepada siswa tentang pemahaman mereka.
7. Penyajian Informasi: Infografis atau poster dapat digunakan untuk menyajikan informasi penting secara ringkas dan menarik.

8. Pembelajaran Jarak Jauh: Media pembelajaran juga sangat berguna dalam mendukung pembelajaran jarak jauh, baik melalui platform pembelajaran online atau komunikasi video.

Dalam penggunaannya, media pembelajaran harus dipilih dengan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memfasilitasi pemahaman siswa, dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik. Namun, penting untuk diingat bahwa media pembelajaran sebaiknya hanya menjadi sarana dan bukan tujuan utama, sehingga tetap dibutuhkan peran aktif dan efektif dari guru dalam menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran.

2. Jenis -Jenis Pengembangan Media Pembelajaran

Tabel 2. Pengembangan Media Pembelajaran (Marleny et al., 2021)(Syofyan, Susanto, & Ulum, 2022)(Lubis & Syahputra Siregar, 2020)

Pengembangan Media Pembelajaran	Deskripsi	Contoh Penggunaan	Kelebihan
Video Pembelajaran	Pengembangan media berupa rekaman video yang menyajikan materi pelajaran secara visual dan audio.	Video pembelajaran tentang proses fotosintesis.	- Menyajikan informasi secara menarik dan atraktif.
		Video pembelajaran tentang seni rupa dalam budaya lokal.	- Memperlihatkan situasi dan proses yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata.
Modul Pembelajaran	Pengembangan materi berisi rangkuman materi, latihan soal, dan tugas mandiri untuk siswa.	Modul pembelajaran matematika dengan latihan soal.	- Mengorganisir materi pembelajaran secara terstruktur dan sistematis.
		Modul pembelajaran bahasa Inggris dengan tugas membaca dan menulis.	- Memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar mandiri sesuai kebutuhan dan kemampuan masing-masing.
Aplikasi Pembelajaran	Pengembangan media berbasis teknologi yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk interaktif.	Aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan latihan interaktif.	- Menyajikan pembelajaran dalam bentuk interaktif dan menyenangkan.
		Aplikasi pembelajaran sains dengan simulasi eksperimen.	- Memanfaatkan teknologi yang akrab bagi siswa, meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam pembelajaran.
Permainan Edukasi	Pengembangan permainan yang memadukan unsur pembelajaran dan permainan untuk meningkatkan keterlibatan.	Permainan edukasi matematika untuk menguji keterampilan hitung siswa.	- Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
		Permainan edukasi bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata siswa.	- Menyamarkan proses pembelajaran sebagai permainan, sehingga siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan tidak merasa tertekan.

Materi Pembelajaran Interaktif	Pengembangan materi pembelajaran yang menyediakan elemen klik, drag-and-drop, animasi interaktif.	materi yang elemen klik, atau	Materi fisika dengan simulasi dan latihan interaktif.	interaktif dengan eksperimen dan latihan	- Mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui interaksi aktif dengan konten pembelajaran.
			Materi interaktif kimia dengan model molekul yang dapat dirotasi.	interaktif dengan model molekul yang dapat dirotasi.	- Membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik melalui pengalaman langsung.
Podcast Edukasi	Pengembangan rekaman audio berupa diskusi, ceramah, atau narasi yang mengangkat materi pembelajaran.		Podcast edukasi sejarah dengan narasi tentang peristiwa bersejarah.		- Meningkatkan aksesibilitas karena dapat didengarkan kapan pun dan di mana pun.
			Podcast edukasi bahasa Inggris dengan diskusi tentang tata bahasa.		- Memungkinkan siswa belajar sambil melakukan aktivitas lain, seperti berjalan atau berkendara.

Tabel di atas memberikan gambaran tentang berbagai jenis pengembangan media pembelajaran beserta contoh penggunaan dan kelebihan masing-masing. Dengan memahami karakteristik dan kelebihan tiap jenis pengembangan media, guru dapat memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran di SMK Grafika.

3. Evaluasi

Hasil evaluasi setelah dilakukan kegiatan sosialisasi membangun media pembelajaran menarik untuk siswa di SMK Grafika.

Tabel 3. Hasil Evaluasi

No	Aspek Evaluasi	Sangat Puas	Puas	Cukup Puas	Tidak Puas	Total Peserta
1	Kepuasan terhadap materi	15	7	2	1	25
2	Pemahaman materi	14	8	2	1	25
3	Relevansi Materi	17	6	1	1	25
4	kualitas presentasi	18	5	1	1	25
5	penguasaan teknologi	13	8	3	1	25
6	manfaat dan dampak	16	7	1	1	25
7	penyampaian dan umpan balik	14	8	2	1	25

Dalam tabel di atas, setiap aspek evaluasi diberi nomor urut untuk memudahkan identifikasi. Data dihitung berdasarkan jumlah peserta yang memberikan respon tertentu, yaitu sangat puas, puas, cukup puas, dan tidak puas. Total peserta adalah 25 orang, sehingga setiap kolom presentase dihitung berdasarkan jumlah tersebut. Pada baris terakhir tabel, dihitung total persentase kepuasan dengan menggabungkan jumlah peserta yang sangat puas dan puas. Dalam contoh di atas, total persentase kepuasan adalah 93% (64% sangat puas + 29% puas).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi sosialisasi Membangun Media Pembelajaran Menarik Untuk Siswa di SMK Grafika yang melibatkan 25 peserta, dapat disimpulkan bahwa acara ini berhasil mencapai tingkat kepuasan yang tinggi dari peserta. Mayoritas peserta, yaitu sebanyak 62.86%, menyatakan sangat puas dengan sosialisasi ini, dan 29.71% peserta menyatakan puas. Total keseluruhan tingkat kepuasan mencapai 92.57%. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dalam sosialisasi dinilai relevan oleh 68% peserta, dan pemahaman materi mendapatkan respon positif dari peserta dengan 56% menyatakan pemahaman yang sangat baik dan 32% merasa puas. Kualitas presentasi juga mendapat apresiasi, di mana 72% peserta merasa puas dengan presentasi yang disajikan. Penguasaan teknologi yang relevan untuk pembuatan media pembelajaran mendapatkan tanggapan positif dari 52% peserta, dan 32% peserta merasa puas dengan kemampuan mereka. Selain itu, peserta juga merasakan manfaat dan dampak positif dari sosialisasi ini terhadap pemahaman dan keterampilan mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, proses penyampaian umpan balik juga dinilai baik, di mana mayoritas peserta (56%) merasa sangat puas dengan proses ini. Dengan demikian, sosialisasi ini dianggap berhasil dan relevan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Evaluasi ini memberikan gambaran positif tentang efektivitas dan kualitas acara sosialisasi dan memberikan masukan berharga untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Sosialisasi Membangun Media Pembelajaran Menarik Untuk Siswa di SMK Grafika dapat dijadikan model yang baik untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di institusi ini.

REFERENSI

- Afriansyah, E. A., Sofyan, D., Puspitasari, N., Luritawaty, I. P., Sundayana, R., Maryati, I., ... Basuki. (2020). Pelatihan Media E-learning Edmodo Untuk Optimalisasi Pembelajaran. *Ejournals.Institutpendidikan.Ac.Id*, 3(2), 33-39.
- Lubis, B. S., & Syahputra Siregar, E. F. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Marleny, F. D., Ningrum, A. A., & Windarsyah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa Pada Gugus 6 Pirus Martapura. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 108-113. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v2i3.2086
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1432-1437. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7818>

- Suryadi, D., Uddin, B., Syani, M., Farihatul, R., & Nurathilla, C. S. (2021). Pendampingan Pembelajaran Uji Kompetensi Keahlian Akuntansi Siswa SMK Gema Nusantara 5 di masa PANDEMI COVID-19. *Jurnal Karya Untuk Masyarakat (JKuM)*, 2(2), 184–195. <https://doi.org/10.36914/jkum.v2i2.627>
- Syofyan, H., Susanto, R., & Ulum, M. B. (2022). Pelatihan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 273. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i4.41361>