

## **PENDAMPINGAN PEMANFAATAN CANVA, MENTIMETER, DAN MEDIA KARYA GURU DI SMP ISLAM AL-MAARIF 02 SINGOSARI**

**Lestari Setyowati<sup>1</sup>, Nanang Zubaidi<sup>2</sup>, Sari Karmina<sup>2</sup>,  
Mirijam Anugerahwati<sup>2</sup>, Firslady Dalopo<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Malang, Indonesia  
Email: lestari.setyowati.fs@um.ac.id<sup>1</sup>

**Abstract.** *To help achieve the teaching objectives and make the learning activities runs well in the class, teachers are encouraged to use technology-based and non-technology-based instructional media. However, not all teachers have the skills to make them. This community service aims to equip teachers in Islamic Junior High School Al-Ma'arif 02 Singosari with practical skill to create and develop instructional media, both electronic and non-electronic appropriate and relevant to their respective subjects. The methods used were conducting need analysis, coordinating, planning, implementing, reflecting, and carrying out follow-up plans for the community service. Participants in this activity were 19 teachers at Al-Maarif Islamic Junior High School 02 Singosari Malang. The workshop was held for two days on 23-24 June 2023. The results showed that the teachers were able to develop activities in non-electronic media in the form of snakes and ladders game that were adapted to their respective subjects and were able to make learning posters using Canva (95%). The results of the reflection show that all teachers (100%) got a lot of benefits from the community service and hope that similar activities were conducted more often in the future.*

**Keywords:** *media; teacher's made, teaching, canva, mentimeter*

**Abstrak.** Untuk menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar di kelas, guru seyogyanya membuat media pembelajaran berbasis teknologi maupun non teknologi. Namun tidak semua guru memiliki keterampilan untuk membuat media tersebut. Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk membekali guru di SMP Islam Al- Ma'arif 02 Singosari untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran baik elektronik maupun non eletronik yang sesuai dengan mata pelajarannya masing-masing. Metode yang dilakukan adalah melakukan analisis situasi, melakukan kordinasi, membuat perencanaan, melaksanakan pengabdian, melakukan refleksi, melakukan rencana tindak lanjut pengabdian. Peserta dari kegiatan ini adalah 19 orang guru di SMP Islam Al- Maarif 02 Singosari Malang. Workshop dilaksanakan selama dua hari, yaitu di tanggal 23 – 24 Juni 2023. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa guru mampu berkreasi dengan media non elektronik berupa ular tangga yang disesuaikan dengan mata pelajarannya masing-masing, dan mampu membuat poster pembelajaran dengan menggunakan Canva (95%). Hasil refleksi menunjukkan bahwa semua guru (100%) berharap pengabdian pada masyarakat tersebut berkelanjutan, dan merasa mendapatkan banyak manfaat dari kegiatan tersebut.

**Kata kunci:** *media; karya guru, pembelajaran, canva, mentimeter*

### **PENDAHULUAN**

Saat ini, menjadi guru yang professional menjadi suatu tuntutan dan kebutuhan. Guru yang professional adalah guru yang mampu melaksanakan tugasnya dengan baik dalam hal pembelajaran dan pendidikan (Irmawati & Mariah, 2020). Menurut *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen* (Indonesia), disebutkan bahwa guru yang kompeten adalah guru yang memiliki, menghayati, dan menguasai seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya sebagai guru. Kompetensi

tersebut terwujud dalam penguasaan pengetahuan dalam menjalankan fungsinya sebagai seorang tenaga pendidik dan pengajar. Guru yang professional juga mampu menginspirasi dan memotivasi siswa agar dapat mencapai potensi maksimalnya, serta memiliki peran dan tanggung jawab profesi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik (Kadari, 2020).

Salah satu bentuk nyata guru yang professional dapat dilihat dari kemampuannya dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan

pelajaran yang diajarkan. Irmawati & Mariah (2020) menyebutkan bahwa guru memiliki tuntutan untuk bersikap inovatif dan kreatif dalam memilih dan membuat media pembelajaran. Selain itu, dengan semakin majunya perkembangan teknologi, guru juga dituntut untuk memiliki literasi teknologi agar dapat memanfaatkannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini, guru tidak hanya dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang ada, namun juga menciptakannya agar dapat menjadi inspirasi bagi siswanya dan juga menjadi model bagi koleganya (Irmawati & Mariah, 2020). Selanjutnya mereka berpendapat bahwa guru yang tidak dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran dapat mengalami kegagalan saat melaksanakan tugasnya dalam proses belajar mengajar. Menurut Mulyasa (2007), terdapat tujuh faktor yang menunjukkan lemahnya kompetensi guru. Faktor-faktor tersebut adalah kurangnya pemahaman tentang strategi pembelajaran, rendahnya komitmen dalam profesinya sebagai guru, lemah dalam pengelolaan kelas, kurangnya kemampuan dalam melaksanakan dan memanfaatkan penelitian berbasis kelas, rendahnya komitmen profesi dan rendahnya kemampuan manajemen waktu. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengikuti pelatihan-pelatihan yang akan meningkatkan kompetensinya sebagai guru. Menurut Mashoedah (2015), pelatihan kompetensi yang ada masih kurang merata. Selain itu, Puspitarini dan Hanif (2019) menyatakan bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dengan maksimal. Mereka menyebutkan bahwa hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam memahami dan mengetahui manfaat yang dapat diambil dari pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Mengacu pada hal tersebut, perguruan tinggi perlu melakukan langkah proaktif untuk melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk workshop dan pelatihan yang relevan dengan peningkatan kompetensi guru, diantaranya adalah pelatihan pembuatan dan pengembangan media ajar.

Berdasarkan hasil studi awal di sekolah SMP Islam Al-Ma'arif 02 Toyomarto, diketahui bahwa belum pernah ada pelatihan secara mandiri di sekolah mengenai pembuatan dan pengembangan media ajar. Selama ini pelatihan hanya dilaksanakan di MGMP yang terletak di kota Kepanjen yang berada di Kabupaten Malang. Jarak yang sangat jauh dari sekolah membuat guru harus berpikir dua kali untuk mendatangi pelatihan tersebut. Temuan kedua adalah guru masih banyak yang menggunakan media seadanya di dalam kelas, misalnya papan tulis, kapur dan board marker. Guru juga merasa sibuk dengan tugas mengajar dan kegiatan administrasi lainnya sehingga tidak memiliki motivasi untuk membuat dan mengembangkan medianya sendiri. Temuan studi awal berikutnya adalah guru membutuhkan pelatihan dan workshop bagaimana membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis elektronik dengan menggunakan ponsel pintar, dan media karya guru.

Berdasarkan analisis situasi di atas, pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk membekali guru bagaimana membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik, seperti Canva dan mentimeter, dan media non elektronik, yaitu papan bermain, seperti ular tangga. Terdapat beberapa manfaat dari kegiatan ini. Pertama, kegiatan ini bermanfaat bagi mitra sasaran pengabdian karena workshop ini dilaksanakan di sekolah sehingga semua guru dapat mengikutinya, tanpa harus pergi ke ibu kota kabupaten Malang (Kepanjen). Kedua, kegiatan ini memberi pengetahuan praktis bagi guru cara menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran elektronik dan non elektronik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dan ketiga, kegiatan ini juga memberikan pengetahuan dan teori terbaru bagi guru berkenaan dengan keterkaitan media pembelajaran dan kurikulum Merdeka.

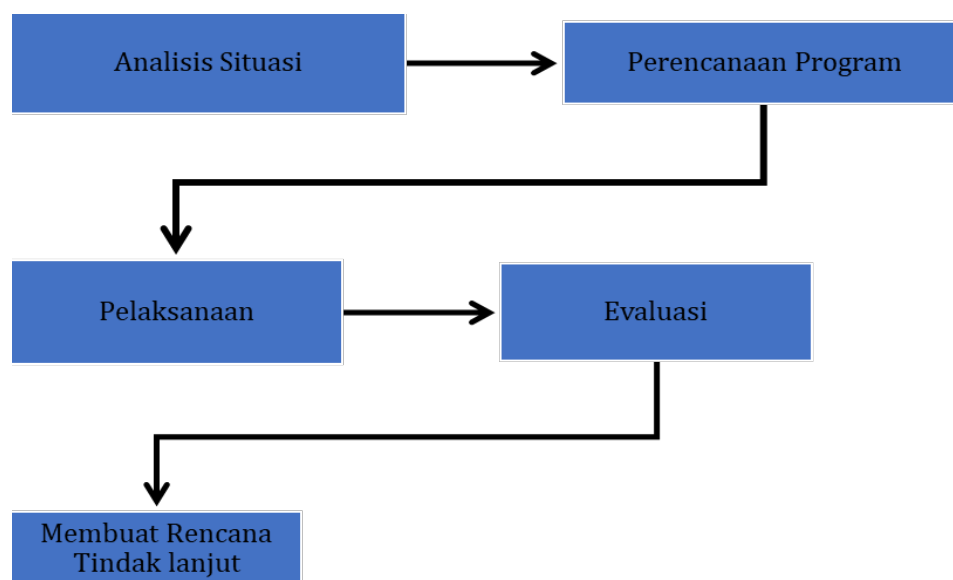
Terdapat beberapa luaran yang diharapkan dari kegiatan ini. Pertama, diharapkan di akhir kegiatan abdimas ini guru mampu memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Diharapkan ada produk media elektronik yang dibuat oleh guru berupa poster

dari Canva, dan pemanfaatan media pembelajaran konvensional untuk mata pelajaran yang diampu. Kedua, kegiatan abdimas ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan praktis guru mengenai media berbasis teknologi. Ketiga, kegiatan ini diharapkan juga menghasilkan Hak kekayaan intelektual untuk media konvensional karya guru, dan publikasi hasil pengabdian di jurnal abdimas.

### **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan pengabdian ini adalah sebagai berikut. Terdapat empat Langkah yang diambil demi terlaksananya kegiatan ini. Langkah pertama adalah analisis situasi. Langkah ini diambil untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh mitra dan bagaimana nanti

untuk melaksanakannya. Langkah kedua adalah membuat rancangan program. Tim pengabdian dan mitra melakukan koordinasi untuk membuat perencanaan mengenai materi, pemateri, waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan, dan materi yang akan disampaikan. Langkah ketiga adalah pelaksanaan program. Tim pengabdian dan mitra pengabdian menyepakati bahwa kegiatan dilaksanakan setelah masa pengambilan raport dan libur sekolah. Langkah keempat adalah refleksi kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program yang telah dilaksanakan. Dan Langkah kelima adalah tindak lanjut kegiatan program. Langkah ini diambil untuk mengetahui keterjaminan dan keberlangsungan program yang telah dilaksanakan.



**Gambar 1. Alur Pengabdian**

Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari, yaitu tanggal 23-24 Juni 2023 di SMP Islam Al-Maarif 02, Singosari, Malang. Kegiatan workshop dilaksanakan dari jam 07.30 – 11.00 WIB. Total terdapat 19 orang guru mata pelajaran yang terlibat dalam pengabdian ini. Setelah kegiatan tatap muka selama dua hari, kegiatan berlanjut secara daring selama dua minggu untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan. Tim pengabdian mengumpulkan hasil produk (poster dan media karya guru) ke Google drive yang telah dipersiapkan.

Sasaran pengabdian ini adalah guru-guru di SMP Islam Al-Maarif 02 Singosari yang

berjumlah 19 orang dan terdiri dari berbagai mata pelajaran yang ada. Keduapuluh guru tersebut tersebar di beberapa mata pelajaran, diantaranya Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PjOK). Lokasi pengabdian bertempat di SMP Islam Al-Maarif 02 Singosari, Jalan Candirawan Rt 01, Dusun Sumberawan, Desa Toyomarto, Kecamatan Singosari, Malang. Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi selama kegiatan berlangsung dan hasil interview

secara acak pada beberapa guru baik selama ataupun setelah kegiatan berlangsung. Data kuantitatif didapatkan dari hasil evaluasi kegiatan di akhir acara. Data kuantitatif dianalisis dengan excel dan dipresentasikan dalam bentuk persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop media pembelajaran

ini dilaksanakan selama dua hari di akhir bulan Juni 2023 di di SMP Islam Al Ma'rif 02 Singosari Kabupaten Malang. Kegiatan workshop dilaksanakan dari pagi sampai menjelang siang. Secara keseluruhan, terdapat 19 orang guru mata pelajaran yang terlibat dalam pengabdian ini. Secara spesifik, distribusi guru mata pelajaran tersebut disajikan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Jumlah guru terlibat

Pemateri yang terlibat adalah empat dosen dan dua mahasiswa dari Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang. Materi pada pertemuan pertama adalah media karya guru (non elektronik), dan materi pada pertemuan berikutnya adalah media berbasis elektronik (CANVA dan mentimeter).

### Hasil analisis situasi

Dalam diskusi dengan guru, diketahui bahwa semua guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat perlu untuk membantu penyampaian materi di dalam kelas, namun tidak semuanya sering menggunakan menggunakan media pembelajaran. Dan sebagian besar media yang dipakai adalah papan tulis.

Media ajar apa yang Bpk/Ibu sering dipakai di kelas?



Gambar 3. Hasil analisis

### **Pelaksanaan dan Dampak Perubahan** *Pelatihan Media Pembelajaran Elektronik*

Berdasarkan studi awal, maka tim pengabdian memperkenalkan media mentimeter dan Canva pada guru. Disampaikan dalam diskusi tersebut bahwa Media mentimeter memiliki fungsi yang hampir sama dengan Power point presentation (PPT), namun lebih menarik dan interaktif. Dalam presentasinya, mentimeter dapat menjangkau survey dengan lebih menarik karena hasil polling akan bergerak mengikuti pilihan responden.

Guru menyatakan bahwa mentimeter menarik, namun sekolah memiliki keterbatasan sarana untuk menampilkan mentimeter di kelas, karena hanya ada satu LCD yang tersedia. Oleh

karena itu, dengan segala keuntungannya, guru menilai mentimeter kurang bisa secara maksimal diaplikasikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Tim pengabdian menyadari

keterbatasan sarana dan prasarana sekolah. Oleh karena itu, media pembelajaran kedua yang diperkenalkan adalah CANVA. Materi CANVA yang diberikan pada saat pelaksanaan workshop lebih berpusat pada pembuatan CANVA berbasis android/smart phone. Dari studi awal diketahui bahwa tidak semua guru memiliki laptop/notebook. Oleh karenanya, tim lebih memaksimalkan penggunaan aplikasi berbasis android untuk pengembangan media pembelajaran.



**Gambar 4. Materi CANVA untuk pembelajaran**

Untuk membuat kelas lebih interaktif, tim membagi guru secara berkelompok untuk membuat poster pembelajaran atau pengumuman/materi yang terkait mata pelajaran

masing-masing. Oleh karenanya, tim membentuk kelompok berdasarkan mata pelajaran yang ada.



**Gambar 5. Guru membentuk kelompok sesuai mata pelajaran**

Setelah membuat desain poster/pengumuman/materi pembelajaran dengan CANVA, guru kemudian berbagi hasil desain CANVA nya masing-masing di Group

WA yang dibentuk khusus untuk pelatihan ini. Hasil desain CANVA guru dapat dilihat seperti berikut.



Gambar 6. Hasil CANVA guru

Saat pelatihan CANVA guru bersikap interaktif dan aktif. Guru tidak malu bertanya pada pemateri bila menemui kesulitan dalam mengunduh, memposting, memilih, dan mendisain gambar. Memanfaatkan media pembelajaran di kelas memberikan banyak manfaat. Silvester dkk, (2021) menyatakan bahwa proses belajar mengajar yang ditunjang dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat kegiatan dan interaksi di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran juga dapat menghidupkan interaksi kelas antara guru dan siswa. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan variasi dalam penyajian materi

(Yuliani & Winata, 2017; Febrita & Ulfah, 2019) dan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Primamukti & Farozin, 2018). Mengetahui banyaknya manfaat media, guru memang seharusnya menggunakan media pembelajaran di kelas dalam menyampaikan materi pelajaran.

#### Media Karya Guru (Non Elektronik)

Pelatihan yang selanjutnya adalah pembuatan dan pengembangan media non-elektronik atau media karya guru. Tim memperkenalkan permainan Ular tangga yang mana telah disiapkan sebelumnya. Tim pengabdian Bersama mahasiswa menyiapkan template permainan ular tangga yang telah dibuat, dan mengosongi isian permainan ular tangga.



Gambar 7. Berdiskusi pengembangan media karya guru

Guru kemudian membentuk kelompok sesuai mata pelajarannya masing-masing dan

berdiskusi untuk mengisi kegiatan ular tangga tersebut. Isian aktifitas di dalam permainan ular

tangga disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ingin diraih. Pemateri memberikan empat pertanyaan yang harus didiskusikan Bersama tim mata pelajaran masing-masing. Pertanyaan pertama adalah aktifitas apa yang akan ditulis di dalam permainan ular tangga dengan menyesuaikan capaian pembelajaran yang disepakati.

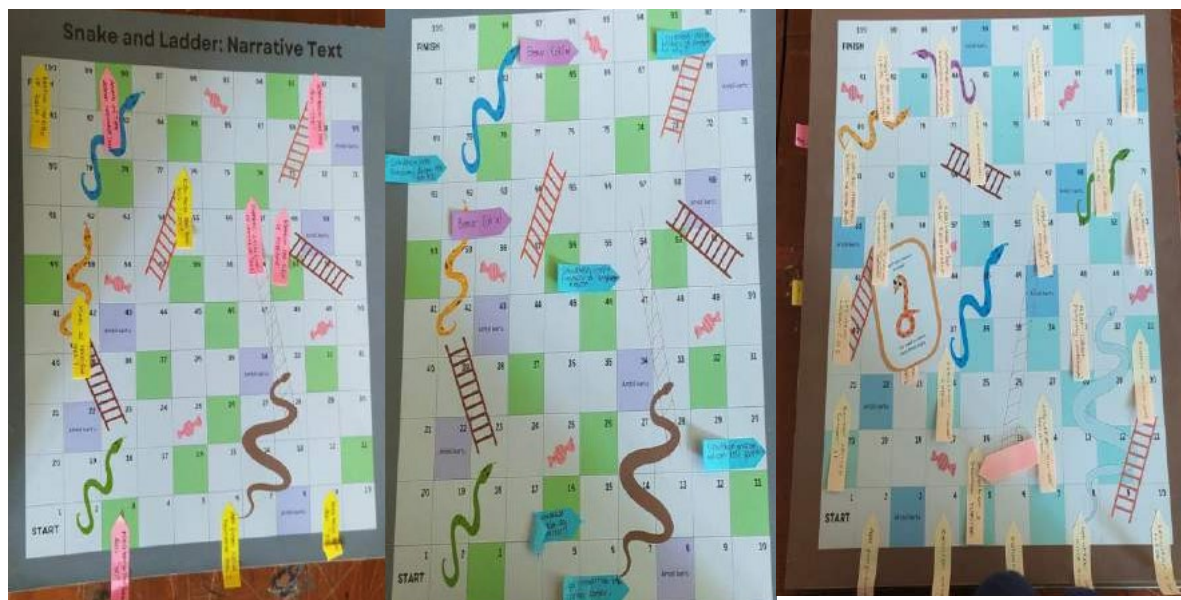
Pertanyaan kedua adalah berapa lama waktu yang kira-kira dibutuhkan untuk menggunakan permainan ular tangga tersebut di dalam kelas. Kapankah permainan ular tangga tersebut diberikan; di awal, di tengah atau di akhir pelajaran, dan mengapa. Sedangkan pertanyaan keempat adalah apa yang dipelajari siswa setelah memainkan permainan ular tangga.



**Gambar 8. Mempresentasikan media karya guru**

Setelah mengisi kegiatan di permainan ular tangga, guru kemudian mempresentasikan hasil diskusinya. Masing-masing kelompok memiliki waktu 5 menit untuk

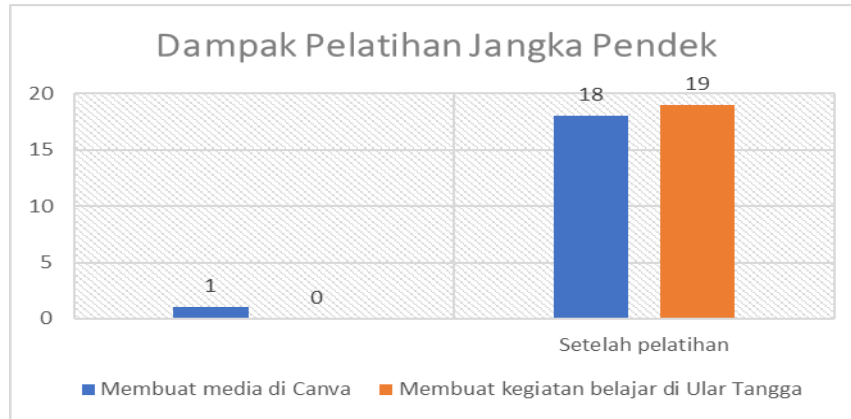
mempresentasikan kinerjanya. Peserta yang lain memberikan masukan dan pujian akan kinerja kolega atau presenter yang maju di depan.



**Gambar 9. Hasil kreasi guru dalam media ular tangga**

Setiap kegiatan kelas yang diisikan di ular tangga memiliki jumlah aktifitas yang berbeda dari setiap mata pelajaran. Misalnya, di Mata pelajaran matematika, terdapat sekitar 20

aktifitas, di Bahasa Inggris terdapat sekitar 6 aktifitas, di Bahasa Indonesia terdapat 10 aktifitas.



**Gambar 10. Grafik dampak workshop jangka pendek**



**Gambar 11. Foto akhir kegiatan**

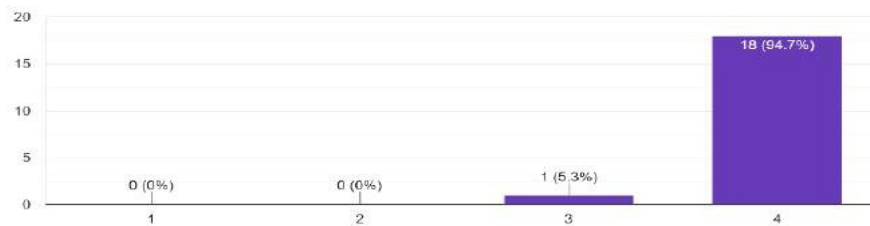
Diakhir diskusi dan presentasi, pemateri meminta peserta untuk menyimpulkan manfaat memberikan permainan selama pembelajaran, dan apa yang dipelajari dari kegiatan tersebut. Sebagian besar peserta setuju bahwa permainan ular tangga menyenangkan untuk diberikan ke siswa, dan termasuk dalam pembelajaran inovatif. Guru mengatakan bahwa penting bagi siswa untuk belajar namun tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar. Menggunakan ular tangga dapat membantu guru untuk menyampaikan materinya dengan lebih mudah dan menyenangkan.

#### **Evaluasi Kegiatan**

Diakhir workshop, tim pengabdi meminta guru untuk memberikan evaluasi

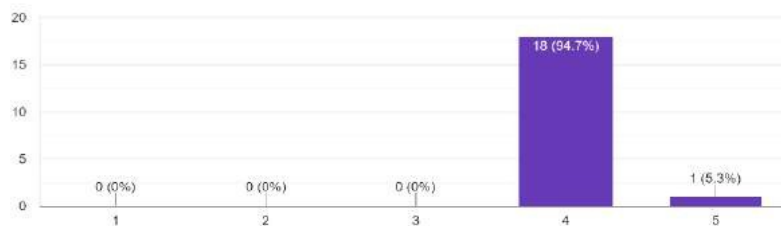
kegiatan dan menyampaikan pesan dan kesannya. Tim meminta guru mengisi lembar evaluasi melalui Goggle form. Terdapat tiga pertanyaan yang dibagikan. Pertanyaan pertama adalah mengenai materi yang disampaikan, pertanyaan kedua adalah tentang penyampaian materi, dan pertanyaan ketiga adalah tentang kesesuaian waktu pelaksanaan. Jawaban peserta disampaikan dalam bentuk skala Likert yang memiliki rentang 1-4. Angka 1 menunjukkan 'kurang menarik', angka 2 menunjukkan 'biasa', angka 3 menunjukkan 'menarik', dan angka 4 menunjukkan 'sangat menarik'. Hasil angket di akhir kegiatan dapat dilihat dalam histogram dibawah ini.

Bagaimana pendapat Anda mengenai materi yang telah disampaikan?  
19 responses



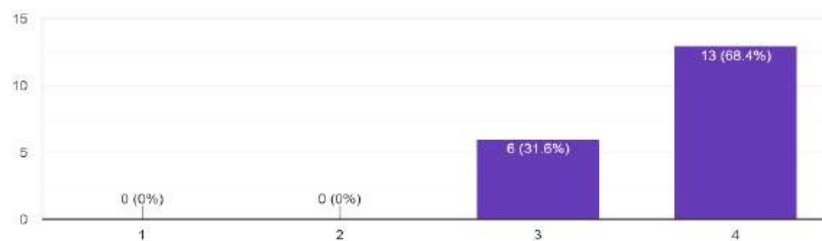
**Gambar 12. Hasil angket materi kegiatan**

Bagaimana pendapat Anda mengenai cara pemateri menyampaikan materi?  
19 responses



**Gambar 13. Hasil angket penyampaian materi**

Bagaimana pendapat Anda mengenai waktu pelaksanaan workshop ini?  
19 responses



**Gambar 14. Hasil angket kesesuaian waktu pelaksanaan**

Berdasarkan hasil angket tersebut diketahui bahwa guru merasa materi yang disampaikan sangat menarik dengan penyampaian yang menarik (95%), dan waktu pelaksanaan kegiatan sesuai dengan guru dan agenda sekolah (68,4% + 31,6%). Dapat disimpulkan bahwa hasil angket berada dalam tren positif karena tidak ada guru yang memberikan respon negative terhadap setiap item yang ditanyakan. Secara lisan, guru menyampaikan guru menyampaikan secara lisan bahwa materi media pembelajaran sangat bermanfaat bagi mereka. Mereka mendapat pengetahuan tambahan mengenai media pembelajaran yang bermanfaat untuk membantu penyampaian materi pelajaran. Guru juga menyampaikan harapan kegiatan pengabdian yang sejenisnya dapat terus dilaksanakan dan berkelanjutan.

Dapat disimpulkan bahwa hasil pengabdian masyarakat ini memiliki hasil yang positif. Semua guru peserta workshop (100%) menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan berharap kegiatan serupa dapat berlanjut di tahun-tahun mendatang. Pengabdian masyarakat mengenai media pembelajaran juga pernah dilaksanakan oleh Silvester dkk (2021), dan memberikan hasil yang sama. Pelatihan pengembangan media ini memberi pengetahuan praktis pada guru untuk mengajar di kelas. Riset telah menunjukkan bahwa menggunakan media yang interaktif dapat membantu siswa untuk mencaapai prestasi belajar terbaiknya dan meningkatkan motivasi belajarnya (Primamukti dan Farozin, 2018). Terlebih lagi, pelatihan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dapat membantu guru untuk memiliki literasi teknologi yang lebih baik.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat melalui workshop pembuatan dan pengembangan media ajar (elektronik dan non-elektronik) di SMP Islam Al-Ma'arif 02 Singosari berhasil dilaksanakan dengan sangat baik. Kegiatan yang berlangsung selama dua hari di sekolah memberikan kesan yang mendalam bagi guru-guru di SMP Islam Al Ma'arif 02 Singosari. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung, diskusi kelas yang hidup, suasana pelatihan yang kondusif, pesan dan kesan yang disampaikan, dan tingkat kehadiran yang selalu 100% selama workshop dilaksanakan. Tidak satupun dari peserta yang absen dalam workshop tersebut. Hasil kegiatan abdimas ini menunjukkan bahwa guru mampu membuat poster pembelajaran dengan Canva (95%) dan semua guru (100%) berharap abdimas serupa dapat terus dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan meningkatkan profesionalisme guru.

Kegiatan pengabdian ini memiliki keterbatasan. Yang pertama adalah kegiatan ini dilaksanakan dalam lingkup kecil sekolah. Dan yang kedua kegiatan ini hanya terbatas pembuatan dan pengembangan media tanpa melibatkan pengaplikasian media tersebut dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Oleh karenanya, untuk pengabdian masyarakat dimasa mendatang diharapkan dapat menyasar sekolah pinggiran atau di desa-desa terpencil di daerah Kabupaten Malang secara lebih luas. Dan diharapkan pula di masa mendatang, kegiatan pengabdian tidak hanya berhenti pada pembuatan dan pengembangan media saja, namun sampai pada pendampingan pengaplikasian media tersebut di dalam kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini didanai oleh Universitas Negeri Malang melalui skema PPKB untuk pendanaan tahun 2023.

## DAFTAR PUSTAKA

- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. 5, 181-188
- Irmawati & Mariah. (2020). Kompetensi Profesional Guru Dalam Menggunakan Media Dan Sumber Pembelajaran Di SMP. *Jurnal MEDIA ELEKTRIK*, 17 (2), 9-14.
- Kadari, K. (2020). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Microsoft Office SMP Negeri 26 Purworejo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6 (1), 45-53.
- Mashoedah. (2015). Kajian Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1 (1), 17-25.
- Mulyasa. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Primamukti, A., & Farozin, M. (2018). Utilization of Interactive Multimedia to Improve Learning Interest And Learning Achievement of Child. *Jurnal Prima Edukasia*, 6 (2), 111-117.
- Puspitarini. Y.D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*. 4 (2), 53-60.
- Silvester, Y D, Sadewo, M., Sumarni, L. (2021). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat: Perguruan Tinggi Mengabdikan Menuju Desa Mandiri*. 1 (1), 947-955
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. (Indonesia). Diakses tanggal 1 Juli 2023 dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/40266/uu-no-14-tahun-2005>.
- Yuliani, K & Winata, H. (2017). Media pembelajaran mempunyai pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 2(1), 27-33, 2017