

PELATIHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DAN E-MODUL BAGI GURU SD DI GUGUS I KEC. BANUHAMPU KAB. AGAM

**Darmansyah¹, Rahmi Pratiwi², Luthfiani³, Herdi Setiawan⁴,
Mutia Egica Putri⁵, Athiyyah Salsabila⁶, Alkadri Masnur⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

email: [¹darmansyah@fip.unp.ac.id](mailto:darmansyah@fip.unp.ac.id), [²rahmipratiwi@fip.unp.ac.id](mailto:rahmipratiwi@fip.unp.ac.id), [³luthfiani@fip.unp.ac.id](mailto:luthfiani@fip.unp.ac.id),
[⁴setiawanherdi68@gmail.com](mailto:setiawanherdi68@gmail.com), [⁵egica22@gmail.com](mailto:egica22@gmail.com), [⁶athiyyahsalsabila51@gmail.com](mailto:athiyyahsalsabila51@gmail.com),
[⁷alkadrimasnur@fip.unp.ac.id](mailto:alkadrimasnur@fip.unp.ac.id)

Abstrak: SD di Gugus I Kecamatan Banuhampu mengungkap tantangan terkait pemanfaatan media pembelajaran. Kendalanya meliputi kurangnya akses pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran, rendahnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi, keterbatasan sumber daya manusia di sekolah, minimnya pemahaman tentang prinsip desain media pembelajaran inovatif, serta kurangnya alokasi dana untuk pelatihan. Selain itu, pemahaman guru tentang peran media pembelajaran dalam mendukung berbagai gaya belajar siswa masih terbatas. Oleh karena itu, tim pengabdian tertarik melaksanakan pelatihan pengembangan multimedia dan e-modul. Pelatihan ini bertujuan mendukung pengembangan keterampilan berbasis teknologi di kalangan pendidik. Pelatihan ini berhasil memberikan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, membekali guru keterampilan praktis merancang dan menggunakan multimedia serta e-modul sebagai bahan ajar digital.

Kata Kunci: Pelatihan, Multimedia, E-Modul, Pengembangan Kompetensi Guru, Bahan Ajar Digital

Abstract: *Elementary schools in Cluster I, Banuhampu District, revealed challenges related to the use of learning media. The obstacles include lack of access to training related to the development of learning media, low teacher confidence in using technology, limited human resources in schools, minimal understanding of the principles of innovative learning media design, and lack of funding allocation for training. In addition, teachers' understanding of the role of learning media in supporting various student learning styles is still limited. Therefore, the community service team was interested in conducting multimedia and e-module development training. This training aims to support the development of technology-based skills among educators. This training succeeded in providing solutions to various problems faced by teachers in utilizing learning media, providing teachers with practical skills in designing and using multimedia and e-modules as digital teaching materials.*

Keywords: *Training, Multimedia, E-Modules, Teacher Competency Development, Digital Teaching Materials*

1. Pendahuluan

Berdasarkan observasi awal dan koordinasi dengan mitra sekolah di Gugus I Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam, ditemukan sejumlah permasalahan mendasar yang menghambat optimalisasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Gugus I terdiri dari enam sekolah, yaitu SDN 04, 05, 07, 17, 23 Kubang Putih, dan SDI Ibnu Syam, dengan jumlah guru bervariasi antara tujuh hingga sebelas orang, serta jumlah siswa berkisar antara 82 hingga 176 orang. Setiap sekolah memiliki tantangan unik, namun terdapat kesamaan permasalahan dalam aspek pemanfaatan media pembelajaran, terutama bahan ajar digital. Hasil observasi mengungkapkan bahwa sebagian besar guru belum memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Proses pembelajaran cenderung monoton karena dominasi metode ceramah dan penggunaan media seadanya.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: terbatasnya akses pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran, rendahnya kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi, beban administratif yang menyita waktu pengembangan keterampilan, serta kurangnya alokasi sumber daya manusia dan dana untuk pelatihan. Selain itu, minimnya pemahaman guru terhadap prinsip desain media pembelajaran turut menjadi kendala dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa. Kurangnya pemahaman guru mengenai prinsip-prinsip dalam pengembangan media pembelajaran membuat banyak materi ajar yang disampaikan kurang interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini menghambat terciptanya pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa, yang seharusnya dapat dioptimalkan dengan penggunaan teknologi yang lebih inovatif (Wahyudi & Jatun, 2024).

Berdasarkan analisis permasalahan yang dihadapi oleh guru di SD Gugus I Kec. Banuhampu, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Banyak guru yang tidak memiliki kesempatan untuk mengikuti pelatihan terkait pengembangan media pembelajaran, sehingga mereka kurang memiliki keterampilan untuk merancang dan mengelola media pembelajaran yang efektif. Selain itu, ada rasa ketidakpercayaan diri di kalangan guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran, disebabkan oleh kekhawatiran akan kesulitan atau kurangnya pemahaman tentang aplikasi yang tepat. Guru juga sering merasa terlalu sibuk dengan tugas pengajaran dan administrasi, sehingga tidak memiliki waktu untuk mengembangkan keterampilan ini. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Masalah lainnya adalah kurangnya sumber daya manusia di sekolah yang dapat memberikan pelatihan bagi guru serta kendala finansial yang membatasi penyelenggaraan pelatihan. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan ini, solusi yang diusulkan adalah memberikan pelatihan multimedia dan e-modul kepada guru.

Pelatihan ini bertujuan untuk membantu para guru menguasai aplikasi teknologi yang relevan dan memberikan keterampilan praktis dalam merancang media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Kerja sama dengan dosen-dosen dari universitas diharapkan dapat mengatasi kekurangan sumber daya manusia serta mendukung pelaksanaan pelatihan dengan biaya yang lebih efisien. Selain itu, pelatihan ini juga akan memperkenalkan berbagai tools dan teknik terkini yang dapat diterapkan langsung dalam proses belajar-mengajar. Melalui pelatihan ini, kami berharap guru dapat memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, meningkatkan kualitas pengajaran, serta lebih memahami pentingnya media pembelajaran untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan kualitas pendidikan di sekolah akan semakin meningkat dan lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Berikut ini kami sampaikan permasalahan yang ada serta solusi yang kami tawarkan.

Tabel 1. Solusi Dari Masing – Masing Makalah

No.	Permasalahan	Solusi
1.	Banyak guru yang tidak memiliki kesempatan untuk mengikuti pelatihan atau pendidikan yang berkaitan pengembangan media pembelajaran.	Memberikan keterampilan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa pelatihan multimedia dan e-modul kepada guru.
2.	Guru merasa tidak percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran.	Memberikan pengenalan mengenai aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran dan mempraktekannya secara langsung.
3.	Guru merasa terlalu sibuk dengan tugas-tugas lain dalam mengajar dan administrasi sehingga tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan keterampilan dalam hal ini.	Memberikan keterampilan menggunakan aplikasi yang mudah untuk digunakan guru pemula dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.
4.	Sekolah tidak memiliki sumber daya manusia yang cukup untuk memberikan keterampilan media pembelajaran diperlukan untuk melatih guru-guru.	Kerjasama dengan dosen-dosen di universitas dalam pengabdian masyarakat untuk diberikan pelatihan agar dapat meningkatkan sumber daya manusia di sekolah.
5.	Guru kurang memiliki pengetahuan atau keterampilan tentang prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan inovatif menggunakan media pembelajaran.	Memberikan pelatihan tentang prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan inovatif menggunakan media pembelajaran.
6.	Kurangnya dana dari sekolah untuk mengadakan pelatihan untuk memberikam keterampilan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.	Kerjasama dengan dosen-dosen di universitas dalam pengabdian masyarakat karena dapat dibantu secara gratis.
7.	Kurangnya pengetahuan guru tentang pentingnya media pembelajaran dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.	Memberikan pengetahuan kepada guru tentang macam-macam gaya belajar siswa dan pentingnya media pembelajaran dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

2. Metode

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara luring di SMA Negeri 1 Batipuah. Proses ini terdiri dari tahap kegiatan untuk menerapkan solusi permasalahan yang terdiri dari empat tahap: persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan keberlanjutan program. dan disertai dengan partisipasi Mitra dalam kegiatan.

a. Tahap Persiapan

Kegiatan persiapan ini dilakukan dalam bentuk pengenalan program pelatihan kepada calon peserta dan pimpinan SD di Gugus I Kec. Kuang Putiah. Waktu pelaksanaan seminggu sebelum pelatihan dilaksanakan. Metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya-jawab selama kurang lebih 3 jam dari pukul 09.00 sd 12.00 WIB. Tempat pelaksanaan SDN 07 Kubang Putiah dengan topik utama teknis pelaksanaan, bahan pelatihan, persyaratan bagi peserta pelatihan, jadwal pelaksanaan dan kelengkapan yang harus disiapkan dan dibawa saat pelaksanaan pelatihan. Pada tahap ini sangat ditekankan kepada peserta untuk menyiapkan *draft* modul sederhana (*file word*) yang akan dikembangkan pada saat pelatihan menjadi multimedia dan e-modul. Penjelasan tugas dan tanggungjawab panitia kecil dari sekolah dan peserta.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yang dimaksudkan disini adalah kegiatan pelatihan yang dilaksanakan selama dua hari berturut-turut dengan uraian sebagai berikut:

Hari Pertama:

- 1) Memberikan informasi tentang konsep multimedia dan e-modul kepada para peserta secara teoretis melalui ceramah dan tanya jawab. Peserta masih berada dalam kelompok besar. Materi ini dilaksanakan selama lebih kurang 2JP.
- 2) Pengenalan dan penjelasan tentang aplikasi serta cara menggunakannya. Aplikasi Canva sudah ada di dalam laptop peserta sebelum kegiatan ini dilaksanakan. Metode yang digunakan adalah ceramah diselingi dengan tanya jawab dan demonstrasi. Materi ini diberikan dalam waktu 2 JP.
- 3) Memberikan keterampilan kepada guru melalui pelatihan perancangan multimedia dan e-modul dengan menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan adalah demonstrasi dengan waktu 2 JP. Keterampilan ini langsung mempraktekkan menggunakan laptop masing-masing.
- 4) Memberikan keterampilan kepada peserta pelatihan cara mencari, mengumpulkan, menyeleksi dan mengolah sumber belajar pendukung yang akan digunakan untuk mendukung kelengkapan multimedia dan e-modul. Bahan-bahan ini berupa video, gambar, grafik, animasi, audio dan asesoris lainnya melalui pencarian secara online (daring) yang dilaksanakan selama 2 JP.

Hari Kedua:

- a. Praktik pengembangan multimedia dan e-modul dengan menggunakan *Kvisoft Canva*. Kegiatan difokuskan bagaimana mengintegrasikan berbagai bentuk desain pesan seperti video, audio visual, animasi, grafis kedalam bahan ajar digital. Pelaksanakan kegiatan ini dengan praktik langsung diselingi dengan metode tanya jawab, demonstrasi. Kegiatan ini dilaksanakan selama 4 JP. Kegiatan praktek didampingi oleh instruktur dan tim pengabdian.

- b. Pemberian tugas di mana peserta pelatihan diberikan tugas menyiapkan dan melengkapi multimedia dan e-modul yang sudah dikembangkan oleh para guru dengan waktu 1 bulan (4 minggu). Setelah multimedia dan e-modul dianggap memenuhi memenuhi syarat lalu dikirim kepada instruktur untuk dinilai dan dievaluasi. Para instruktur memberikan penilaian dan dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran bagi peserta didik. Kelayakan ini juga dilihat dari segi isi, penggunaan gambar, video audio visual dan kelengkapan lainnya sebagaimana layaknya sebuah multimedia dan e-modul.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan atas pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan meminta pendapat dari peserta melalui penyebaran angket atau kuesioner tentang tentang pelaksanaan pelatihan. Indikator yang menjadi sasaran dalam penyebaran angket ini adalah tentang kualitas pelaksanaan mulai dari pembelian materi oleh narasumber pelaksanaan pelatihan oleh instruktur penyediaan konsumsi dan pelayanan yang berikan oleh panitia kepada para peserta. Sedangkan evaluasi terhadap keberhasilan pelatihan ini jika dilihat dari produknya adalah menilai produk berupa multimedia dan e-modul yang sudah dapat diselesaikan oleh peserta pelatihan sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh para guru peserta pelatihan. Produk berupa multimedia dan e-modul akan divalidasi oleh narasumber dan instruktur.

Namun bentuknya berbeda dari pelaksanaan pelatihan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan menggunakan tutor sebaya. Para guru yang telah mengikuti pelatihan dipastikan mereka sudah mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang multimedia dan e-modul dan siap ditransfer kepada kolega lainnya di lingkungan sekolah yang belum mendapat kesempatan mengikuti pelatihan ini. Dengan demikian proses transfer keterampilan dari mereka-mereka yang mengikuti pelatihan ini kepada guru yang belum mendapatkan kesempatan pelatihan penyusunan multimedia dan e-modul ini akan mendapatkan kesempatan yang sama.

d. Keberlanjutan Program

Sebagai keberlanjutan program, perlu dilakukan koordinasi dengan masing-masing pimpinan sekolah agar keterampilan yang sudah dimiliki oleh guru dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran oleh guru-guru. Pimpinan sekolah perlu membuat kebijakan bahwa semua guru yang berada dalam lingkungan kedua sekolah ini wajib memiliki minimal satu multimedia atau e-modul untuk diajarkan dalam mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Artinya dengan adanya keharusan itu guru yang belum mendapatkan kesempatan pelatihan akan berusaha sekuat tenaga untuk mendapatkan pelatihan meskipun melalui teknik atau metode tutor sebaya dari teman-teman yang pernah mengikuti pelatihan. Dengan cara dan metode seperti ini harapan untuk menyiapkan bahan ajar digital yang berkualitas bagi peserta didik secara menyeluruh dapat terlayani dengan baik. Mudah-mudahan dengan cara seperti ini kelangkaan bahan ajar yang berkualitas akan teratasi secara terus-menerus dengan sistem yang sudah diterapkan dalam kerja sama pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan SD Gugus I Kec. Banuhampu.

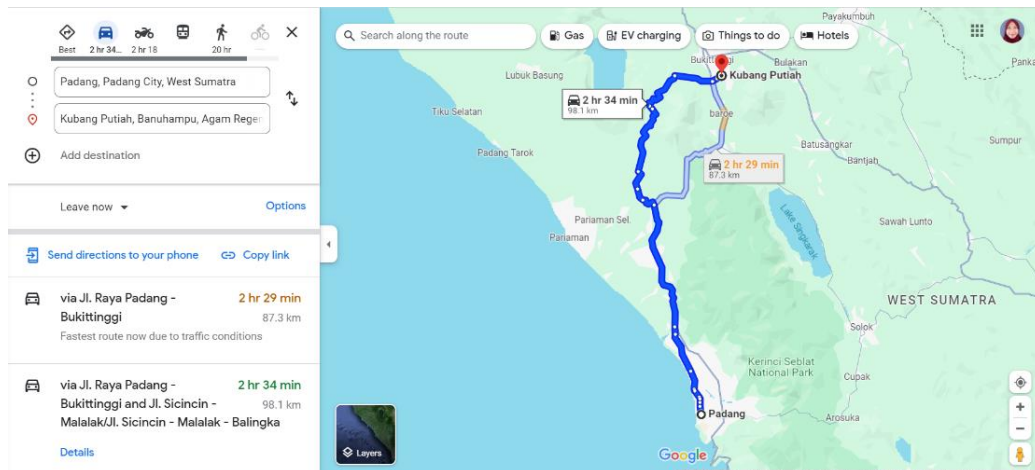
e. Partisipasi Mitra dalam Kegiatan

Partisipasi mitra dalam kegiatan ini adalah mengkoordinasikan seluruh peserta pelatihan dengan pengabdian untuk menyiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam melaksanakan kegiatan. Secara khusus dapat dinyatakan bahwa mitra utama yaitu SDN 07 Kubang Putih untuk dapat berperan menyiapkan kelengkapan sebagai berikut:

- 1) Menyeleksi dan memutuskan serta menetapkan peserta pelatihan yang akan mengikuti pelatihan ini. Penetapan peserta berdasarkan pada kebutuhan di mana bidang studi yang diajarkan belum memiliki multimedia dan e-modul yang berkualitas.
- 2) Menugaskan kepada guru yang akan mengikuti pelatihan ini untuk menyiapkan materi dalam bentuk *draft* yang akan dijadikan sebagai konsep awal untuk merancang multimedia dan e-modul
- 3) Mengizinkan guru untuk meninggalkan kegiatan lain selama dua hari penuh agar peserta pelatihan dapat lebih fokus untuk mengikuti kegiatan pelatihan.
- 4) Menyiapkan berbagai jenis perlengkapan pendukung seperti ruangan, meja dan kursi, dengan kapasitas kurang lebih 40 set. Juga perlu disiapkan perlengkapan *sound system LCD* proyektor layar kemudian sarana prasarana lainnya seperti kamar kecil tempat salat dan kebutuhan khusus yang yang dibutuhkan saat pelaksanaan pelatihan.
- 5) Partisipasi lainnya adalah pihak mitra juga perlu membentuk panitia kecil untuk melayani para peserta dan instruktur untuk pengelolaan konsumsi baik snack maupun makan siang.
- 6) Prasarana lain yang dibutuhkan dan juga harus disiapkan oleh mitra adalah akses internet selama proses pelatihan berlangsung.
- 7) Secara bersama-sama dengan pengabdian menyiapkan sertifikat bagi peserta pelatihan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Gugus I Kec. Banuhampu, Kabupaten Agam, dengan peserta yang terdiri dari guru-guru di SD Gugus I. Pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dimulai dengan tahap persiapan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara langsung dengan pihak sekolah.



Gambar 1. Jarak Kota Padang – Kec. Banuhampu

Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak guru yang belum memahami pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Beberapa permasalahan utama yang teridentifikasi antara lain adalah: pertama, kurangnya pelatihan atau kesempatan untuk mengikuti pendidikan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital; kedua, kekurangan rasa percaya diri guru dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran; ketiga, keterbatasan waktu karena banyaknya tugas administrasi yang harus diselesaikan oleh guru (Da'i et al., 2024). Selain itu, kurangnya pemahaman guru mengenai prinsip-prinsip dalam pengembangan media pembelajaran membuat banyak materi ajar yang disampaikan kurang interaktif dan menarik bagi siswa (Priyanto et al., 2021).

Pada tahap persiapan pelatihan di Gugus I Kecamatan Kuang Putih, sejumlah langkah penting dilakukan untuk memastikan kelancaran pelatihan. Pengenalan program pelatihan kepada calon peserta dan pimpinan SD dilakukan seminggu sebelum pelatihan dimulai, dengan tujuan memberi pemahaman tentang tujuan, isi, dan manfaat pelatihan. Peserta juga diberikan waktu untuk mempersiapkan diri dan menyesuaikan jadwal mereka. Metode ceramah dan tanya jawab digunakan untuk menyampaikan informasi pelatihan dalam sesi sekitar tiga jam, di mana peserta diberi penjelasan teknis tentang pelaksanaan, materi, dan jadwal pelatihan. Ceramah dipilih untuk menyampaikan informasi secara sistematis, sementara sesi tanya jawab memungkinkan peserta untuk mengklarifikasi pertanyaan yang belum jelas.

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 07 Kubang Putih, yang dipilih karena aksesibilitasnya yang baik dan fasilitas yang memadai. Pemilihan lokasi yang strategis sangat mendukung kelancaran pelatihan, mengingat peserta berasal dari berbagai sekolah di wilayah tersebut. Topik utama yang dibahas dalam sesi pengenalan meliputi teknis pelaksanaan pelatihan, bahan pelatihan, serta jadwal harian yang akan dilaksanakan. Penjelasan rinci mengenai topik-topik ini penting agar peserta bisa mempersiapkan diri dengan baik sebelum pelatihan dimulai. Salah satu hal penting yang ditekankan dalam tahap persiapan adalah pembuatan draft modul.

Peserta diminta untuk menyiapkan draft modul sederhana dalam format file Word yang nantinya akan dikembangkan menjadi multimedia dan e-modul. Draft ini menjadi produk utama yang dihasilkan dari pelatihan, yang nantinya akan membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Priyanto et al., 2021). Selain itu, peserta dan panitia kecil dari masing-masing sekolah juga diberikan penjelasan tentang tugas dan tanggung jawab mereka, dengan harapan bisa memastikan kelancaran persiapan dan pelaksanaan pelatihan (Irianti et al., 2020).

Pada tahap pelaksanaan pelatihan, peserta mulai diperkenalkan dengan konsep dasar multimedia dan e-modul, yang disampaikan secara teoritis menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Materi ini memberikan pemahaman kepada peserta tentang definisi, manfaat, dan tujuan penerapan multimedia serta e-modul dalam proses pembelajaran. Penguasaan dasar ini penting agar peserta memahami relevansi teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Pelatihan dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Canva, yang telah diinstal di laptop peserta.



Gambar 2. Pemberian Materi dari Narasumber

Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur utama Canva melalui ceramah dan demonstrasi. Selama 2 JP, peserta mulai familiar dengan antarmuka aplikasi ini dan belajar bagaimana alat ini dapat membantu mereka merancang materi ajar berbasis multimedia yang menarik dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Setelah memahami teori dan aplikasi dasar, peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan desain multimedia dan e-modul secara langsung menggunakan Canva. Pada sesi ini, peserta melakukan percakapan langsung dengan instruktur, menerapkan pengetahuan yang telah mereka dapat untuk menghasilkan produk multimedia dan e-modul yang siap digunakan dalam pengajaran (Alyusfitri et al., 2023).

Terakhir, peserta diberikan pelatihan dalam mencari, mengumpulkan, menyeleksi, dan mengolah sumber belajar yang relevan untuk memperkaya konten multimedia dan e-modul mereka. Dengan menggunakan pencarian daring, peserta mempelajari cara menemukan berbagai sumber seperti video, gambar, grafik, animasi, dan audio yang dapat meningkatkan kualitas materi yang dibuat, sehingga mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif (Susanti, 2021).



Gambar 3. Dokumentasi Implementasi Kegiatan

Pada tahap evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini, evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu evaluasi pelaksanaan dan evaluasi produk pelatihan. Evaluasi pelaksanaan dilakukan dengan penyebaran angket kepada peserta pelatihan untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap berbagai aspek pelaksanaan. Indikator yang dinilai meliputi kualitas penyampaian materi oleh narasumber, pelaksanaan pelatihan oleh instruktur, penyediaan konsumsi, serta pelayanan panitia selama kegiatan. Hasil angket menunjukkan skor rata-rata 3,8 dari skala 5, yang mencerminkan tingkat kepuasan peserta berada pada kategori baik. Narasumber dinilai mampu menyampaikan materi secara jelas dan relevan dengan kebutuhan peserta, sementara instruktur dinilai berhasil dalam membimbing peserta memahami teknik pembuatan multimedia dan e-modul. Meskipun konsumsi dan pelayanan panitia dinilai cukup baik, terdapat masukan terkait peningkatan kualitas dan variasi konsumsi yang dapat diperbaiki di masa depan.

Menurut Stufflebeam (2007), evaluasi pelaksanaan yang mencakup penilaian terhadap kualitas pelatihan merupakan bagian penting untuk meningkatkan kualitas kegiatan serupa di masa mendatang. Selain itu, evaluasi produk pelatihan dilakukan untuk menilai kualitas multimedia dan e-modul yang dihasilkan peserta. Validasi produk oleh ahli sangat penting untuk memastikan bahwa hasil yang dihasilkan oleh peserta memenuhi kriteria yang diinginkan dan dapat diterapkan dalam konteks yang relevan. Secara keseluruhan, evaluasi ini menunjukkan bahwa pelatihan telah terlaksana dengan baik, meskipun ada beberapa aspek yang masih bisa ditingkatkan guna mencapai hasil yang lebih optimal pada kegiatan serupa di masa mendatang.

4. Kesimpulan

Pelatihan Pengembangan Multimedia dan E-Modul bagi Guru SD di Gugus I Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam berhasil memberikan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman guru mengenai pentingnya media pembelajaran, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan praktis dalam merancang dan menggunakan multimedia serta e-modul sebagai bahan ajar digital. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan inovatif bagi siswa. Program ini juga mendukung pengembangan IPTEKS di masyarakat melalui luaran berupa publikasi ilmiah, media massa, dan video dokumentasi kegiatan.

Tahap kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini telah dilaksanakan dengan progres yang memadai. Tahap persiapan dan pelaksanaan masing-masing telah dilaksanakan 100%, sementara tahap monitoring, evaluasi, dan publikasi sudah dilaksanakan 50%. Secara keseluruhan, program ini memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di wilayah Kecamatan Banuhampu, dengan harapan dapat menjadi model pelatihan yang berkelanjutan untuk guru di daerah lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Artikel jurnal ini ditulis berdasarkan hasil pengabdian Masyarakat yang dibiayai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Padang melalui pendanaan RKAT Tahun Anggaran 2024 dengan No: 423/UN35/PM/2024. Terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya kepada kepala sekolah dan guru di SD Gugus III Kecamatan Baso sebagai mitra.

Daftar Pustaka

- Alyusfitri, R., Sari, S. G., Jusar, I. R., & Pratiwi, N. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 302-312. <https://doi.org/10.12345/jcpm.v7i1.302>
- Da'i, M., Apriyanto, R., Yusrowatin, C. D., & Suningsih, S. (2024, November). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Mixed Reality pada Kelompok Kerja Guru PJOK. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* (Vol. 4, pp. 296-305).
- Darmansyah, D., Pratiwi, R., & Sari, R. E. (2023). Bahan Ajar Digital dan Evaluasi Model Extenics bagi Guru di SMA Rambatan. *Journal of Education Research*, 4(4), 1824-1832. <https://doi.org/10.12345/jer.v4i4.1824>
- Indrawati, S. (2020). Pengembangan E-Modul untuk Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 45-59. <https://doi.org/10.12345/jip.v5i1.45>

- Irianti, L., Rachmawati, E., & Friatin, L. Y. (2020). Pelatihan Guru-Guru Bahasa Inggris Dalam Penggunaan Flipped Classroom Model Di Era Literasi Digital. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 1(1), 1-17. <https://doi.org/10.12345/jipmp.v1i1.1>
- Nasution, A., Widiastuti, E., Aulia, H. L., Asrianti, M., & Indriani, U. D. (2024). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa SD Negeri 106224 Desa Kerapuh. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(1), 130-144. <https://doi.org/10.12345/jpsh.v3i1.130>
- Popham, W. J. (2017). *Classroom Assessment: What Teachers Need to Know*. Pearson Education. <https://doi.org/10.12345/pe.v1>
- Pratiwi, R., Amilia, W., Luthfiani, L., & Masnur, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25831-25838. <https://doi.org/10.12345/jpt.v7i3.25831>
- Priyanto, A., Sutrisno, S., & Anwar, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 190-200. <https://doi.org/10.12345/jpp.v8i2.190>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603-611. <https://doi.org/10.12345/basicedu.v7i1.603>
- Stufflebeam, D. L. (2007). *Evaluation Theory, Models, and Applications*. Jossey-Bass. <https://doi.org/10.12345/jossey.v1>
- Susanti, A. I. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM. <https://doi.org/10.12345/nem.v1>
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451. <https://doi.org/10.12345/irje.v4i4.444>
- Zamsuri, A., Turnandes, Y., Herlina, S., Juliani, F., & Martha, S. (2024). Sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi koperasi di Ponpes Ulil Albab Alja'afariyah. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 4(1), 41-46. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v4i1.15485>
- Zamsuri, A., Sadar, M., Herlina, S., & Turnandes, Y. (2023). Pelatihan desain spanduk dengan aplikasi Canva untuk SMK N 1 Tapung Kab. Kampar. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 3(2), 187-196. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v3i2.13174>