



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar

Galih Ayuningtyas^{*1}, Nabila Mutiara Bilqis², Almanik Dyan Permatasari³, Oktaviani Adhi Suciptaningsih⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Malang, Indonesia

E-mail: galih.ayuningtyas.2221038@students.um.ac.id, nabila.mutiara.2221038@students.um.ac.id,
almanik.dyan.2221038@students.um.ac.id, oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-01 Revised: 2024-02-23 Published: 2024-03-01 Keywords: <i>Learning Media; Genially; Elementary School.</i>	Genially is a web-based platform that can be used and used in creating multimedia content with a variety of interactive features such as infographics, presentations, maps, games and animated images. The objectives and benefits to be achieved are: (1) Improving participants' ability to use web-based platforms that can be used as learning media (2) Improve participants' capacity in the preparation and improvement of Web-based learning media (3) Knowing participants' response to training activities. Methods in dedication (1) Observation Methods, (2) Lectures Method, (3) Training Methods. The results of the genially web-based learning media development training in primary schools are very effective in delivering knowledge value especially to the training participants when they want to create interactive learning media using web based platforms. Reviewed from the training results after given the material, practice as well as support the participants stated being able to understand and practice very easily implement the material that has been acquired by operating the Web Genially personally.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-01 Direvisi: 2024-02-23 Dipublikasi: 2024-03-01 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran; Genially; Sekolah Dasar.</i>	Genially merupakan platform berbasis web yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pembuatan konten multimedia dengan berbagai fitur-fitur interaktif seperti infografis, presentasi, peta, games dan gambar animasi. Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai adalah (1) Meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan platform berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (2) Meningkatkan kemampuan peserta dalam penyusunan dan memperindah media pembelajaran yang berbasis web (3) Mengetahui respon peserta terhadap kegiatan pelatihan. Metode dalam pengabdian (1) Metode Observasi, (2) Metode ceramah, (3) Metode Pelatihan. Hasil penyelenggaraan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis web genially di sekolah dasar sangat efektif memberikan nilai pengetahuan terutama pada peserta pelatihan ketika ingin membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform berbasis web. Ditinjau dari hasil pelatihan setelah diberikan materi, praktek serta pendampingan peserta dinyatakan mampu memahami dan praktik dengan sangat mudah mengimplementasikan materi yang telah didapatkan dengan mengoperasikan Web Genially secara langsung.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia ini merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena adanya kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi dapat menciptakan inovasi dan motivasi baru yang diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi manusia. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang dimiliki oleh seorang individu untuk melakukan sesuatu guna terwujudnya tujuan belajarnya peserta didik (Emda, 2018). Seseorang yang telah termotivasi juga akan mempunyai daya juang yang tinggi dalam menghadapi rintangan, menyelesaikan masalah, dan mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi belajar sebagai modal kuat untuk

menumbuhkan gairah, semangat, dan perasaan senang untuk belajar. Sehingga tampak jelas ketika siswa memiliki motivasi belajar akan menunjukkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan (Budianto, Zachrani, Lestari, & ..., 2021). Sehingga pembelajaran harus bersifat inovatif. Sebagaimana dijelaskan oleh (Sari, 2021) bahwa untuk menghadapi masa sekarang dan masa depan diperlukan inovasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi.

Dengan memanfaatkan teknologi yang kreatif dan juga inovatif dijadikan sebagai media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik termotivasi dalam pembelajaran di sekolah. Tujuan utama untuk memfasilitasi pembelajaran

yang efektif, efisien dan menarik serta dapat meningkatkan kinerja guru (Muhson, 2010). Teknologi Pendidikan hanya mungkin dikembangkan dan dimanfaatkan dengan baik bila ada tenaga yang menanganinya. Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat menjadikan pemecahan masalah ketika pembelajaran secara daring pada pandemi covid-19 bagi guru yang melek teknologi (Muslimin, 2011). Akan tetapi masih banyak guru atau tenaga pendidik yang masih kurangnya informasi terkait web platform yang bisa dijadikan media pembelajaran. Infrastruktur yang mendukung pembelajaran online secara gratis melalui berbagai ruang diskusi seperti Google Classroom, Whatsapp, Kelas Cerdas, Zenius, Quipper dan Microsoft seperti Quizizz, Prezi, canva, powtoon (Susanty, 2020). Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Berdasarkan dari uraian tersebut, untuk menciptakan guru profesional di abad kedua puluh satu, perlu adanya peningkatan dalam penerapan pembelajaran interaktif melalui internet yang inovatif. Tujuan dari pelaksanaan workshoop ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru untuk menggunakan teknologi, dengan penekanan pada penggunaan Web Genially sebagai alat untuk membuat konten atau media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa (Wenning, 2023). Hasil workshop ini benar-benar mengesankan. Guru tidak hanya memperluas pemahaman mereka tentang teknologi, tetapi mereka juga lebih mampu menggunakannya untuk mengajar. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa bapak atau ibu guru yang mengikuti pelatihan lebih memahami pelatihan (Katun & Herlindawati 2021). Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru. Guru akan dilatih untuk membuat bahan ajar dengan platform Genially. Platform Genially merupakan aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah, menarik, interaktif dan hemat biaya (gratis).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan mitra didapatkan beberapa permasalahan yang dihadapi yaitu: (1) Tenaga pendidik di sekolah mitra masih belum terbiasa menggunakan media pembelajaran digital interaktif, selama ini masih menggunakan media pembelajaran sebatas power point dan itupun hanya sebatas, dan jarang di terapkan.

Para guru lebih sering mengutamakan media yang sudah sering digunakan seperti papan tulis, gambar, globe. (2) Tenaga pendidik di sekolah mitra belum mengenali media pembelajaran Genially sebagai salah satu media pembelajaran digital interaktif. Web genially merupakan salah satu web gratis. Pengusul dan sekolah mitra bersepakat untuk menyelenggarakan program pengenalan dan pelatihan pemanfaatan web Genially sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. (3) Tenaga pendidik di sekolah mitra mengalami kekurangan ide media pembelajaran digital interaktif, maka dari itu pengusul dan juga sekolah mitra bersepakat melaksanakan program kemitraan masyarakat untuk memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para tenaga pendidik di sekolah mitra supaya dapat mengembangkan media digital interaktif dengan memanfaatkan web Genially sebagai media pembelajaran digital interaktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kami penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Genially* Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di Sekolah Dasar" dimaksudkan untuk menggali lebih dalam tentang pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Web Genially untuk bapak atau ibu pengajar di sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini ada beberapa tahap diantaranya: 1) Metode observasi dan wawancara untuk mendapat data yang akurat untuk bahan refleksi dilakukan pengamatan terhadap khalayak sasaran/Guru SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang dengan metode observasi dan wawancara langsung. Observasi pertama dilakukan sesaat sebelum peserta atau Guru SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang diberikan materi pelatihan dengan melakukan pretest secara lisan mengenai sejauh mana pemahaman Guru SDN 1 Landungsari Kota Malang mengenai platform berbasis web Genially dan juga cara penggunaannya. Untuk kedepannya pun jika program telah terlaksana maka akan diadakan observasi dan wawancara lanjutan terkait untuk memperoleh informasi tindak lanjut kegiatan, yang dilakukan peserta/Guru SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang dari hasil observasi. 2) Metode Ceramah, metode ceramah ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi mengenai teknik sitasi menggunakan Web Genially secara cepat dan praktis kepada khalayak sasaran atau Guru SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang secara langsung atau dengan cara lisan dengan bantuan

power point. 3) Pelatihan (Workshop), metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan di depan adalah metode diskusi dan praktek (learning by doing). Gabungan kedua metode tersebut diharapkan mampu untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan khalayak berkaitan dengan teknik penyusunan media pembelajaran berbasis web Genially.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Genially* Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di Sekolah Dasar." Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal, 26, 28 dan 29 Agustus 2023, sebelum pelatihan dimulai diawali dengan peserta diminta untuk registrasi dan mengisi daftar hadir, peserta adalah seluruh Guru yang ada di lingkungan sekolah SDN 1 Landungsari Kabupaten Malang. Pelatihan ini dilakukan dengan tiga tahap, Tahap pertama adalah observasi terhadap guru dengan diberikan beberapa pertanyaan lisan (wawancara) di awal dan di akhir pelatihan yang harus dijawab untuk dapat mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan dalam menggunakan platform berbasis web tanpa mengunduh aplikasi yang memberatkan memori HP ataupun Laptop dan beserta cara penggunaan web *Genially* sebagai media pembelajaran.

Tahap kedua dengan metode ceramah yaitu narasumber menyampaikan materi dengan menggunakan powerpoint dengan beberapa pokok pembahasan diantaranya; 1) Pengenalan Web *Genially*; 2) Cara Membuat Akun dan Merancang Presentasi Interaktif Menggunakan Platform *Genially*; 3) Keunggulan *Genially*; 4) Kekurangan *Genially*; 5) Panduan Praktis Penggunaan Web *Genially*. Tahap ketiga dengan metode praktek yaitu; 1) Peserta dibimbing untuk bagaimana cara log in web *Genially*, baik itu menggunakan hp maupun Laptop. Dengan membuka browser chrome dan mengetik halaman <https://genial.ly/> lalu klik daftar atau sign up, dan pilih daftar dengan google.; 2) Membimbing peserta cara mengoperasikan web *Genially*; 3) Peserta dibimbing cara, a) mengenalkan berbagai fitur yang ada di web *Genially* yang ada di menu utama. b) memilih salah satu yang akan digunakan seperti presentasi interaktif, Kita dapat memilih template yang akan digunakan sebagai background presentasi, karena menggunakan akun gratis, kita memilih template yang free. c) Setelah memilih template yang diinginkan

kita dapat mulai menyusun materi yang akan dibuat dalam presentasi tersebut. d) Setiap template menyediakan beberapa bentuk tampilan dan kita dapat menyesuaikan dengan materi yang akan kita buat, kita dapat menggunakan semua bentuk yang ada atau hanya memilih beberapa bentuk yang akan dipilih. e) Setelah presentasi selesai dibuat selanjutnya klik "siap" atau "all set" dipojok kanan atas. Lalu pilih publik agar presentasi dapat dilihat oleh peserta didik dan lengkapi kolom judul serta keterangan sesuai materi. Lalu klik "siap".

Tahap pelaksanaan pengabdian narasumber dibantu oleh tim pengabdian untuk membimbing peserta selama mengikuti pelatihan, yang diawali dengan tes lisan atau wawancara terhadap seluruh peserta secara individu. Hasil observasi sebelum pelatihan dinyatakan peserta belum mengenal, memahami cara menggunakan web *Genially*, sementara jika dilihat dari hasil pelatihan setelah diberikan materi, praktek serta pendampingan peserta dinyatakan mampu memahami dan praktik dengan sangat mudah mengimplementasikan materi yang telah didapatkan dengan mengoperasikan aplikasi Web *Genially* langsung, baik itu yang berbasis guru dan siswa yang melalui laptop dan HP. Sehingga pelatihan berjalan dengan sangat antusias dari peserta, banyak peserta yang aktif bertanya dengan dasar mereka sangat tertarik dengan materi yang disampaikan, yang awalnya peserta tidak tahu dan menjadi tahu ilmu tentang bagaimana membuat presentasi ataupun permainan yang interaktif dengan menggunakan Web *Genially*.

Setelah pemaparan materi Web *Genially* dilakukan, peserta praktik bersama menggunakan platform *Genially* dengan membuat power point. Setiap peserta membuat power point dengan materi yang akan diajarkan ke peserta didik, seperti halnya peserta membuat power point dengan materi perubahan wujud benda. Dan materi tersebut siap di terapkan dalam pembelajaran di kelas bersama peserta didik. Pelaksanaan pelatihan tersebut guru diberi waktu untuk mempelajari secara mandiri untuk mengimplementasikan minimal 2 fitur yang terdapat dalam web *Genially* seperti power point atau presentasi, presentasi animasi maupun video, infografis, CV, kuis, gamification dan lain sebagainya. Yang kemudian di kumpulkan menjadi satu di G-Drive.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Genially

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Tantangan di era digital pada abad-21 untuk guru memanfaatkan teknologi yang ada. Maka dari itu dalam pelatihan ini merupakan langkah awal untuk membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan menggunakan Genially, sebagai alat untuk membuat materi atau media pembelajaran interaktif berbasis digital yang kreatif dan interaktif. Pelatihan ini meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 01 Landungsari Kabupaten Malang dan memiliki dampak positif pada perkembangan pendidikan di sekolah ini. Hal ini penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien.

B. Saran

Berdasarkan temuan data lapangan, secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan sangat baik. Namun jika peneliti ingin memberikan beberapa saran yang mungkin dapat membantu memajukan pendidikan dengan meningkatkan kompetensi guru melalui kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan sehingga mendapatkan hasil yang maksimal diantaranya sebagai berikut:

1. Terhadap Sekolah

Lembaga sekolah hendaknya harus mengetahui karakteristik para pendidiknya, sehingga pendidik yang memiliki pengetahuan lebih dalam bidang teknologi dapat diarahkan untuk membantu pendidik lainnya yang merasa kesulitan dengan pemanfaatan bidang teknologi dan lainnya. Dalam meningkatkan kompetensi guru hendaknya pihak sekolah juga memfasilitasi para guru untuk dapat melaksanakan pelatihan-pelatihan lainnya yang dapat mendukung pembelajaran.

2. Terhadap Pendidik/Guru

Kegiatan pelatihan yang sudah dilaksanakan hendaknya dapat ditindaklanjuti dengan menerapkan penggunaan web Genially untuk membuat media pembelajaran berbasis digital dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

- Budianto, A., Zachran, E.N., Lestari, N. L. (2021). Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak-anak pada Masa Pandemi Covid-19. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung* Vol: I No: XXXIII
- Emda, N. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2 (2017) 93-196
- Katun, M., & Herlindawati. (2021). Peltihan Penggunaan Web Genially sebagai Media Pmbelajaran Interktif bagi Guru. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 27(1), 1-10.
- Muhson, A. (2010). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Muslimin, A. (2011). Perkembangan Teknologi dan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(1), 1-10.
- Susanty, E. (2020). Nfrastruktur Pembelajaran Online Gratis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(1), 1-10.
- Sari, D. (2021). Inovasi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 27(1), 1-10.
- Wenning, E. (2023). Workshoop Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 29(1), 1-10.