



## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan *Platform* Genially Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru

Rusmining ✉, Dian Ariesta Yuwaningsih, Rima Aksen Cahdriyana

Universitas Ahmad Dahlan

Jl. Ringroad Selatan, Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55191, Indonesia

| [rusmining@pmat.uad.ac.id](mailto:rusmining@pmat.uad.ac.id) ✉ | DOI: <https://doi.org/10.37729/abdimas.v8i2.4312> |

### Abstrak

Masalah yang dihadapi oleh mitra yaitu masih minimnya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Guru belum banyak mengenal platform media pembelajaran, sehingga belum terlatih membuat media pembelajaran terutama yang berupa video pembelajaran. Guru perlu belajar membuat media pembelajaran dengan platform yang sederhana, salah satunya adalah Genially. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan platform Genially. Metode pengabdian yaitu dengan metode pelatihan dan pendampingan. Mitra kegiatan adalah guru Matematika SMP Muhammadiyah Pleret Bantul. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu guru mampu membuat media pembelajaran menggunakan platform Genially. Diukur dari hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pengetahuan dengan rata-rata awal 62,25 menjadi 80,75 (29,71%). Guru juga mulai terampil membuat media pembelajaran dengan platform Genially. Kesimpulan kegiatan pengabdian ini yaitu terjadi peningkatan pengetahuan sebesar 29,71% dan peningkatan keterampilan guru MIPA dalam membuat video pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Media pembelajaran, Keterampilan mengajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## 1. Pendahuluan

Keterampilan dasar mengajar membekali guru atau calon guru menyampaikan materi pelajaran agar tepat sasaran. Menurut Usman (2015), terdapat delapan komponen keterampilan dasar mengajar guru yaitu keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengajar kelompok kecil atau perorangan. Sedangkan menurut Undang-Undang Guru dan Dosen tahun 2005, kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi guru.

Dalam kegiatan pembelajaran, pengertian variasi merujuk pada tindakan dan perbuatan guru yang disengaja atau spontan yang dimaksudkan untuk memacu dan mengikat perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (BPMP, 2023). Keterampilan mengadakan variasi terdiri dari tiga kelompok yaitu variasi cara mengajar, variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran, serta variasi pola interaksi dan kegiatan siswa.

Salah satu ciri matematika yaitu sifat matematika yang abstrak (Arifin, 2009). Ciri pembelajaran matematika saat ini adalah penyajiannya didasarkan pada teori psikologi pembelajaran (Gazali, R.Y., 2016). Hal ini dikarenakan proses pembelajaran adalah pembentukan jati diri siswa untuk menuju pada pembangunan manusia seutuhnya. Pembelajaran matematika tidak hanya mengacu pada tingkat kedalaman konsep yang diberikan pada siswa, tetapi cara penyampaian materipun juga harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Guru harus mengetahui tingkat perkembangan mental anak dan bagaimana pengajaran yang harus dilakukan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan. Pembelajaran yang tidak memperhatikan tahap perkembangan mental siswa besar kemungkinan akan mengakibatkan siswa mengalami kesulitan, karena apa yang disajikan pada siswa tidak sesuai dengan kemampuannya dalam menyerap materi yang diberikan (Suherman, 2013; Umbara, 2017).

Sebagai seorang fasilitator guru memegang peranan yang penting dalam pembelajaran di kelas. Keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam memerankan fungsinya sebagai pemimpin, fasilitator, dinamisator sekaligus sebagai pelayan siswa dalam belajar. Amir & Risnawati (2015) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan susunan dari informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi belajar. Penggunaan lingkungan ini dimaksudkan bukan hanya dimana pembelajaran berlangsung, melainkan juga metode, media, peralatan yang diperlukan untuk memberikan informasi dan membimbing siswa untuk belajar. Dalam praktiknya, guru seringkali menghadapi hambatan dan permasalahan. Berdasarkan hal tersebut seorang guru dituntut untuk mampu mengatasi hambatan yang ditemuinya, salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa.

Pandemi Covid-19 pada beberapa tahun lalu telah mendorong pembelajaran berlangsung secara daring; hal ini berdampak secara langsung pada guru agar meningkatkan kreativitas dalam mempersiapkan materi pembelajaran. Seperti yang diungkapkan (Murnidana *et al.*, 2020) guru dituntut untuk tetap kreatif dalam menyajikan pembelajarn daring dengan nyaman agar peserta didik tidak merasa bosan dan kualitas pembelajaran tetap efektif. Teknologi digital yang telah berkembang dapat menjadi salah satu solusi dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Di sisi lain, pembelajaran daring sendiri memiliki keterbatasan. Guru dan siswa tidak dapat bertemu secara langsung sehingga berpotensi menimbulkan kesulitan siswa dalam belajar. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran daring dapat membuat siswa cepat jenuh, mengurangi konsentrasi, dan menurunkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, guru mengembangkan potensinya secara professional dengan memanfaatkan media kreatif sebagai penunjang pembelajaran sesuai perkembangan teknologi saat ini, sehingga tugas guru sebagai pengajar masih tetap diperlukan (Kadir *et al.*, 2018).

Mempelajari dan memahami perkembangan teknologi juga merupakan salah satu kewajiban guru. Penggunaan pembelajaran yang masih tradisional dimana guru memberi materi di depan kelas kemudian menerangkan mata pelajaran itu dirasakan masih mendapat kekurangan. Guru dituntut agar mampu untuk memanfaatkan IPTEK dalam kegiatan pembelajaran karena dengan adanya IPTEK, siswa dan guru dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber dengan cepat dan mampu merangsang minat peserta didik dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di kelas dapat berupa penggunaan media pembelajaran, diantaranya seperti: komputer, gawai, radio, internet, LCD proyektor, dan lainnya.

Dalam penggunaan teknologi dan informasi tersebut, guru harus senantiasa memantau penggunaannya oleh siswa agar proses pembelajaran berlangsung tetap kondusif. Menurut (Andini & Yulian, 2018), perkembangan IPTEK berpengaruh juga terhadap kemajuan inovasi bahan ajar. Salah satu bentuk inovasi dalam bahan ajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan untuk keperluan pembelajaran dan juga sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran (Rusman, 2012). Dalam hal ini, guru harus mampu melakukan pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswanya (Saputra & Mampouw, 2022).

Media pembelajaran yang dikembangkan dari berbagai aplikasi yang sebisa mungkin menarik dan memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran, salah satunya dengan aplikasi Genially. Genially merupakan salah satu platform yang sangat powerful untuk menciptakan media pembelajaran. Melalui Genially, guru dapat mengembangkan konten presentasi, infografis, presentasi animasi maupun video, kuis, dan ePoster. Dengan Genially, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi baik secara visual, maupun audio visual (Ratniati & Harahap, 2022). Kajian pemanfaatan platform Genially dalam pembelajaran matematika dilakukan oleh (Enstein *et al.*, 2022) terkait pembelajaran game edukasi pangkat dan akar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SMP Muhammadiyah Pleret serta guru matematika, ditemukan bahwa guru hanya memakai buku paket serta media pembelajaran yang sangat terbatas yaitu media presentasi berbantuan Power Point dan video yang diunduh dari Youtube. Guru belum merancang dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri khususnya video pembelajaran, hal tersebut karena waktu dan keterampilan dalam membuat media yang kurang sehingga bahan ajar yang disajikan guru terbatas. Kendala lainnya adanya keterbatasan alokasi waktu pembelajaran efektif dan ketersediaan alat peraga kurang memungkinkan untuk melakukan kegiatan peragaan karena keterbatasan alat. Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa, diperoleh informasi adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang bervariasi khususnya pada saat pelajaran matematika. Sebagian siswa mengemukakan perasaannya saat mengikuti pelajaran seperti cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar matematika. Hal ini dapat dibuktikan lebih lanjut dengan hasil belajar siswa khususnya nilai matematika yang belum maksimal. Sebagian besar siswa yang melakukan remidi saat ulangan harian matematika dimana nilainya di bawah nilai ketuntasan minimum yaitu 70. Hasil temuan tersebut didukung oleh hasil penelitian dari (Haque, 2023) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar matematika siswa di SMP Muhammadiyah Pleret masih rendah yaitu rata-rata 62. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran matematika yang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika.

Berdasarkan kajian permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini berupaya untuk melatih guru dalam membuat media pembelajaran berupa video dengan platform Genially. Tujuan kegiatan pengabdian ini untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran khususnya video pembelajaran dengan platform Genially. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, diharapkan guru akan mampu membuat variasi media pembelajaran salah satunya dengan platform Genially. Dan sebagai hasil lebih lanjut, kemampuan guru dalam membuat variasi media pembelajaran berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar matematika siswa.

## 2. Metode

---

Permasalahan yang dihadapi mitra yaitu minimnya pengetahuan dan keterampilan guru membuat media pembelajaran khususnya media pembelajaran matematika yang berupa video pembelajaran. Metode yang dipilih oleh tim pengabdian yaitu pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan platform Genially. Kegiatan diawali dengan pelatihan membuat video pembelajaran dengan platform Genially. Tim Pengabdian (Dosen) sebagai narasumber utama yang memberikan materi pelatihan kegiatan. Selanjutnya, dilakukan kegiatan pendampingan dimana dalam kegiatan ini guru langsung praktik membuat media pembelajaran dan didampingi oleh Tim Pengabdian. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 2 hari yang berbeda, yaitu pada hari Rabu-kamis yaitu tanggal 17-18 Januari 2024. Lokasi kegiatan di SMP Muhammadiyah Pleret, yang beralamat di Kanggotan Pleret Bantul, Yogyakarta.

Kegiatan berlangsung selama dua hari, dimana pada hari pertama dimulai dengan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan platform Genially. Tim Pengabdian memberikan materi tentang cara membuat media pembelajaran dengan platform Genially. Sedangkan pada hari kedua, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan kepada guru-guru yang langsung praktik membuat media pembelajaran dengan platform Genially.

## 3. Hasil dan Pembahasan

---

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pada bulan Januari lalu. Kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dengan pihak mitra dalam hal ini SMP Muhammadiyah Pleret. Pada kegiatan pra pelaksanaan, Tim Pengabdian melakukan koordinasi terkait kegiatan pengabdian, yaitu wawancara kepada mitra. Tim pengabdian menggali permasalahan yang dihadapi oleh mitra, dan diperoleh informasi bahwa sebagian guru masih belum membuat dan mengembangkan media pembelajaran sendiri khususnya video pembelajaran. Sementara itu, siswa menginginkan adanya video pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Metode yang dipilih oleh tim pengabdian ada 2, yaitu metode pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam membuat video pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua hari berturut-turut yaitu pada tanggal 17-18 Januari 2023. Kegiatan pengabdian diuraikan sebagai berikut.

### 3.1. Kegiatan 1: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran

Kegiatan pelatihan ini mengawali kegiatan pengabdian, dimana kegiatan pelatihan dilakukan pada hari pertama, hari Rabu tanggal 17 Januari 2024. Kegiatan seminar diisi dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan platform Genially. Narasumber utama kegiatan ini yaitu Rusmining, M.Pd., serta dibantu dengan dua anggota pengabdian. Narasumber memaparkan materi tentang media pembelajaran matematika serta platform Genially (**Gambar 1**). Kegiatan pengabdian ini juga menggandeng tiga mahasiswa untuk membantu hal-hal teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian di sekolah.

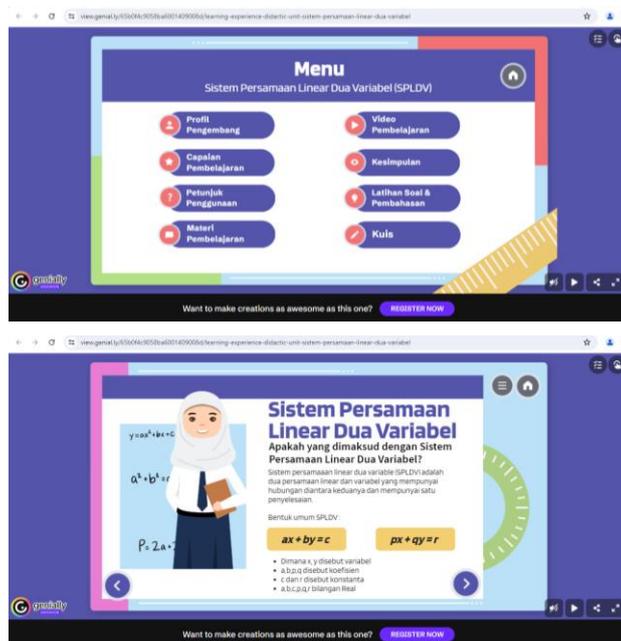


**Gambar 1.** Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran

### 3.2. Kegiatan 2: Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran

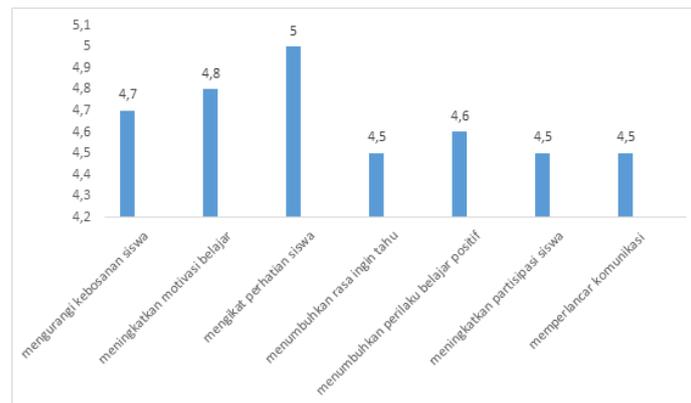
Kegiatan pengabdian selanjutnya berupa pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan platform Genially. Guru melaksanakan kegiatan praktik secara langsung dalam membuat video pembelajaran dengan menggunakan platform Genially. Sementara itu, tim pengabdian memberikan pendampingan satu per satu kepada guru seperti ditunjukkan pada **Gambar 2**.

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan *pre-test* dan *post-test*. Pada awal *pre-test* guru diminta menjawab sejumlah soal terkait media pembelajaran matematika. Dari 10 pertanyaan, guru hanya mampu memperoleh nilai rata-rata 62,25 dari total skor 100. Di akhir kegiatan, guru diberi soal *post-test*. Dari hasil jawaban, diperoleh nilai rata-rata 80,75%. Artinya terjadi peningkatan pengetahuan sebesar 29,71%. Kegiatan pengabdian ini berdampak sangat positif terhadap mitra. Dari produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru berupa video pembelajaran, membuktikan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan membuat media pembelajaran oleh guru. Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan membawa peningkatan keterampilan guru khususnya keterampilan membuat variasi pembelajaran.



**Gambar 2.** Contoh Produk Media yang Dibuat oleh Guru

Peningkatan keterampilan ini memberi manfaat diantaranya mengurangi kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan motivasi siswa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, menumbuhkan perilaku positif siswa, meningkatkan partisipasi siswa dalam interaksi kegiatan pembelajaran, serta memperlancar komunikasi antara guru dan siswa (Nurhasnawati, 2015). Peningkatan keterampilan guru dalam mengajar khususnya keterampilan membuat variasi pengajaran ditunjukkan dengan adanya produk video pembelajaran. Selain soal *pre-test* dan *post-test* tim pengabdian juga menyiapkan kuesioner yang mengukur respon guru terhadap manfaat variasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selanjutnya, guru diminta memberikan respon terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil dari respon guru terhadap media yang dikembangkan ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Manfaat Variasi Media Pembelajaran bagi Guru

Berdasarkan hasil evaluasi melalui angket respon guru tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan oleh guru dapat mengikat perhatian siswa secara penuh saat kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, dampak yang menonjol lainnya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengurangi kebosanan siswa saat belajar di kelas. Kemudian memberikan dampak positif lainnya yaitu menumbuhkan perilaku belajar positif siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan partisipasi siswa dan memperlancar komunikasi antara siswa dan guru.

## 4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini memberikan simpulan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan memberikan implikasi berupa dampak yang sangat positif bagi mitra. Dampak ini dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan sebesar 29,71% dan keterampilan guru dalam membuat variasi pembelajaran. Guru mampu membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan platform Genially. Produk media yang dikembangkan oleh guru ini memberikan dampak secara langsung kepada siswa diantaranya: (1) video pembelajaran yang dikembangkan oleh guru dapat mengikat perhatian siswa secara penuh saat kegiatan pembelajaran di kelas; (2) meningkatkan motivasi belajar siswa; (3) mengurangi kebosanan siswa saat belajar di kelas; (4) menumbuhkan perilaku belajar positif siswa; (5) menumbuhkan rasa ingin tahu; (6) meningkatkan partisipasi siswa; dan (7) memperlancar komunikasi antara siswa dan guru. Keterbatasan kegiatan pengabdian ini terbatas pada waktu pelaksanaan, sehingga pelatihan pembuatan media terbatas pada platform Genially.

## Acknowledgement

---

Tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada LPPM UAD, karena atas dukungannya baik secara moril maupun materiil kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan sangat lancar dan baik. Terima kasih juga kami ucapkan kepada pihak mitra yaitu SMP Muhammadiyah Pleret, yang terdiri dari Kepala sekolah dan semua guru matematika yang mengikuti kegiatan dengan sangat antusias dan support tempat yang sangat memadai.

## Daftar Pustaka

---

- Andini, D. T. dan Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 2 (1).
- Arifin, Z. (2009). *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Matematika (Landasan Filosofi, Histori, dan Psikologi)*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Amir, Z. dan Risnawati. (2015). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Atmaka, D. (2004). *Tips Menjadi Guru Kreatif*. Yogyakarta: Yrama Widya.
- BPMP Riau. (2023). *8 Keterampilan Mengajar Yang Wajib Dimiliki Guru*. <http://bpmpriau.kemdikbud.go.id>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109.
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181-190.
- Haque, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Muhammadiyah Pleret. *Prosiding Seminar Hasil PLP FKIP UAD*.
- Murdiana, M., Jumri, R., & Damara, B. E. P. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 152-160.
- Nurhasnawati. (2015). *Strategi Pengajaran Mikro*. Pekanbaru: Fakultas Tarbiah IAIN Sultan Kasim.
- Kadir, S., Astaman, dan Masdul, M.R., (2018). Upaya Mengatasi Kejenuhan Belajar (Tinjauan Pendidikan Islam pad SDN 10 Banawa Kabupaten Donggala), *Jurnal Kolaboratif Sains*.
- Rusman, (2012), *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*: Alfabeta.
- Saputra, T. F. N. dan Mampouw, H. L., (2022), Pengembangan Pembelajaran Bermedia Powtoon Untuk Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06 (01), pp. 314-328.
- Ratniati & Harahap. (2022). Pengembangan media pembelajaran fisika dengan permainan ular tangga menggunakan platform Genially. *Penelitian Pendidikan MIPA* 7(1), 18-27.
- Suherman. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.
- Usman (2015). Manajemen Pendidikan. *Jurnal Histogram*, 5 (2), 114-125.
- Umbara, U. (2017). *Psikologi Pembelajaran Matematika (melaksanakan pembelajaran matematika berdasarkan tinjauan psikologi)*. Deepublish.