

INOVASI PEMBELAJARAN: DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN ICT LUMIO BY SMART DI SD NEGERI JANTI 1 TARIK SIDOARJO

She Fira Azka Arifin¹, Febriarsita Eka Sasmita², Nailul Ulah Al Chumairoh Machfud³,
Hanik Yuni Alfiyah⁴, M. Amin⁵, Roidatus Shofiyah⁶, Muchammad Bachrul Alam⁷

¹⁻⁷Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya

E-mail: shefira@unsuri.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received :24-12-2024

Revised :-07-01-2025

Accepted: 17-01-2025

Key words: Media

Pembelajaran ICT, Lumio by
Smart, PkM

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

In the era of society 5.0, technology has developed rapidly. The world of education is expected to be able to follow technological developments to create technology-based schools and professional teachers. Lumio by SMART is a website that is easy to use and accessible for free. This media was chosen because it utilizes the technology that is developing in the current era and students are equipped with many gadgets by their parents. The implementation method in this community service activity uses a SWOT analysis consisting of preparation, implementation of activities, and evaluation. The target of this community service activity is teachers at Janti 1 Elementary School. The implementers of this community service are ICT learning media teachers and have skills in the field of ICT. The results of the Lumio by Smart learning media training conducted for several days showed that teachers had been able to produce interactive learning media by utilizing the Lumio by Smart website independently. Supporting factors for the implementation of this activity are enthusiasm, teachers' interest in improving their skills in using technology, and adequate internet networks. The inhibiting factors are that there is not always an LCD in every room, and teachers need a laptop to be able to practice independently and intensively.

ABSTRAK

Pada Era society 5.0 telah berkembang pesat teknologi. Dunia pendidikan diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi untuk menciptakan sekolah yang berbasis teknologi dan guru profesional. Lumio by SMART merupakan website yang mudah digunakan dan diakses secara gratis. Media ini

dipilih karena memanfaatkan teknologi yang berkembang di era saat ini dan siswa dibekali banyak gadget oleh orang tuanya. Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan analisis SWOT yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi, dan refleksi. Sasaran kegiatan pengabdian ini yaitu guru-guru di SD Negeri Janti 1. Pelaksana pengabdian ini merupakan pengajar media pembelajaran ICT dan memiliki keterampilan di bidang TIK. Hasil pelatihan media pembelajaran Lumio by Smart yang dilakukan selama beberapa hari menunjukkan guru-guru telah mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan website Lumio by Smart secara mandiri. Faktor pendukung keterlaksanaan kegiatan ini yaitu antusiasme, minat guru-guru dalam meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi, dan jaringan internet yang memadai. Adapun faktor penghambat yaitu tidak selalu terdapat LCD di setiap ruangan, dan guru memerlukan laptop agar dapat berlatih secara mandiri dan intens.

PENDAHULUAN

Pada era saat ini kehidupan manusia dari berbagai aspek banyak sedikitnya telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Seiring dengan kemajuan zaman, masyarakat Indonesia mulai mengenal berbagai bentuk teknologi seperti *smartphone*, internet, televisi, radio, dan perangkat teknologi lainnya yang memudahkan akses terhadap penyebaran informasi dan komunikasi. Salah satu wujud perkembangan teknologi yang paling signifikan adalah internet, yang hadir mendukung pengguna berbagai platform media sosial, memfasilitasi berbagai kebutuhan masyarakat. Layanan berbasis web, khususnya situs jejaring sosial, menjadi salah satu yang paling banyak diakses oleh masyarakat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi kini juga semakin maraknya penggunaan layanan berbasis web yang melekat dengan penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan.

Dunia pendidikan saat ini tentu erat dengan perkembangan teknologi sehingga memungkinkan banyak terobosan sistem berbasis teknologi yang digunakan oleh pihak-pihak yang terlibat. Salah satunya guru di kelas. Guru dapat membuat sebuah variasi atau inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* yang penggunaannya gratis dan tidak berbayar. Sejalan dengan fenomena saat ini yang telah memasuki era *society 5.0*, guru sebagai pemeran penting diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi untuk menciptakan sekolah yang berbasis teknologi dan menjadi guru profesional. Dengan demikian, cara belajar dan kurikulum dapat dikembangkan sesuai kebutuhan zaman (Syfani et al., 2023).

Media pembelajaran dikatakan sebagai alat yang dapat membantu atau menjembatani dalam proses penyampaian informasi dengan tujuan agar siswa mudah dalam menangkap isi materi yang disampaikan, baik yang sifatnya di luar ruangan maupun di dalam ruang (Wulandari & Mudinillah, 2022). Dengan kehadiran media pembelajaran dapat memberikan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif,

dan kolaboratif. Bagi seorang pendidik media memberikan manfaat menumbuhkan antusias belajar siswa, mengasah kemampuan penggunaan IT, berinovasi. Bagi siswa media memberikan manfaat kemudahan dalam memahami suatu konsep yang abstrak, bernalar kreatif, aktif, dan mencapai kompetensi lain yang diharapkan. Selain itu, siswa juga perlu diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru terkait perkembangan teknologi dan internet serta literasi visual siswa dalam pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021).

Berkaca pada maraknya penggunaan media pembelajaran berbasis ICT tersebut, maka guru sebagai ujung tombak pendidikan diharapkan mampu menyesuaikan dan meningkatkan kapasitas dan kompetensinya dalam mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan materi pelajaran dan juga sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu banyak aplikasi pembuat media pembelajaran yang mulai dikenalkan kepada guru agar mampu menghadirkan media pembelajaran ICT dalam proses pembelajaran. Para guru dapat memilih dan menentukan variasi aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Namun, bagi beberapa guru penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah sebuah tantangan (Novita et al., 2019).

Salah satu media pembelajaran berbasis ICT yang dapat digunakan secara gratis yaitu Lumio By Smart. Lumio adalah situs web *SMART Technologies* yang bisa diakses secara gratis. Lumio merupakan akronim dari *SMART Learning Suite Online*, yang diciptakan oleh produsen perangkat keras dan perangkat lunak *SMART Technologies*. Melalui luaran baru ini, memungkinkan guru berkreasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang kemudian dapat dibagikan kepada siswa baik melalui komputer maupun perangkat. Lumio bersifat fleksibel yang mana dapat dimanfaatkan pada pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran di kelas. Lumio memanfaatkan jaringan agar menghasilkan pembelajaran yang interaktif, selain itu lumio juga memiliki banyak fitur yang memungkinkan siswa belajar lebih interaktif dengan perangkatnya. Apabila diperhatikan, Lumio adalah aplikasi web yang memiliki tampilan seperti powerpoint atau slide seperti aplikasi yang lain.

Berbeda dengan aplikasi lain, Lumio sendiri memiliki keunggulan, yaitu multifungsi atau mempunyai banyak fungsi, seperti mampu menampilkan materi secara menarik, mampu menyajikan soal kemampuan membuat soal-soal, refleksi, mind map atau peta pikiran, serta penggunaannya dapat digunakan secara kolaboratif agar siswa dapat belajar secara interaktif, belajar sambil bermain game dan masih banyak lagi. Selain itu, Lumio juga memberikan pilihan template presentasi yang dapat dimodifikasi sesuai keinginan dan topik guru. Lumio bukan aplikasi yang harus terinstall pada suatu perangkat komputer, melainkan berbasis web, sehingga pengguna dapat menggunakannya secara gratis maupun berbayar. Dapat digunakan beberapa kali secara gratis dengan batas penyimpanan lumio sebesar 50 MB (Fajrianti et al., 2024).

Lumio by SMART merupakan website yang mudah digunakan, media ini dipilih karena memanfaatkan teknologi yang berkembang di era saat ini dan karena siswa dibekali banyak gadget oleh orang tuanya. Dengan memanfaatkan media ini, siswa juga dapat membentuk kemandirian dalam tri pusat pendidikan sesuai yang tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang salah satunya

adalah membangun landasan bagi pengembangan potensi siswa agar menjadi manusia yang mandiri (Syawaluddin et al., 2021)

Studi awal pelaksanaan PKM ini dilakukan terlebih dahulu dengan melakukan observasi dan wawancara singkat terkait kebutuhan guru dan siswa, dan kompetensi guru. Yang mana menunjukkan bahwa guru-guru muda di SD Negeri Janti 1 Tarik memerlukan inovasi baru, mengoptimalkan dalam pengoperasian media pembelajaran berbasis ICT dengan kehadiran aplikasi yang multifungsi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan adanya pelatihan desain media pembelajaran berbasis ICT Lumio By Smart di SD Negeri Janti 1 Tarik. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan media ICT Lumio by Smart bagi guru-guru di SD Negeri Janti 1 Tarik. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru-guru di SD Negeri Janti 1 Tarik dalam membuat inovasi media pembelajaran ICT sehingga keterampilan IT dapat dioptimalkan. Pemilihan sekolah ini karena terdapat salah satu guru yang mengeluhkan penggunaan aplikasi menarik tetapi berbayar, dan beberapa aplikasi tidak memiliki fungsi lengkap seperti Lumio by Smart.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan untuk mengkaji permasalahan untuk menentukan solusi yang ada yaitu analisis SWOT. Analisis SWOT terdiri dari *strengths, weakness, opportunities, dan threats* (Rangkuti, 2014). Analisis SWOT merupakan analisator yang berfungsi untuk mengevaluasi faktor internal maupun eksternal yang dapat mempengaruhi kinerja suatu program baru. Tujuan dari analisis ini adalah untuk membantu menemukan faktor-faktor yang dapat mendukung keberhasilan atau menghalangi pencapaian tujuan tertentu.

Adapun analisis SWOT dalam program ini yaitu:

1. Kekuatan atau *Strengths*, adanya kemauan guru dalam menyesuaikan perkembangan teknologi dan informasi yang ada serta rasa ingin tahu dalam meningkatkan kompetensi.
2. Kelemahan atau *Weakness*, aplikasi yang pernah digunakan untuk media pembelajaran harus terpisah-pisah karena beberapa aplikasi tidak multifungsi, karakteristik siswa di sekolah tersebut mudah bosan dalam menangkap materi yang disampaikan sehingga asik bermain sendiri.
3. Peluang atau *Opportunities*, mempersiapkan generasi dalam memfasilitas yang memadai berupa tempat dan fasilitas yang cukup memadai seperti laptop, jaringan internet, layar LCD.
4. Ancaman atau *Threats*, jaringan internet yang sewaktu-waktu bisa muncul gangguan.

Mengacu pada analisis di atas, maka strategi yang bisa dilakukan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu: (1) tatap muka dengan pendampingan persiapan teknis, dan (2) pendampingan desain dan pengembangan media pembelajaran menggunakan lumio by smart. Kegiatan pelatihan desain Media Pembelajaran interaktif menggunakan Lumio by smart ini dilaksanakan melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan atau persiapan mencakup: a) Koordinasi antara tim PkM dan pihak sekolah untuk menentukan topik sesuai kebutuhan, sasaran program, dan

- lokasi pelaksanaan pengabdian. Tema yang disepakati adalah desain media pembelajaran ICT Lumio by Smart; b) Tim pengabdian menyusun jadwal kegiatan pelaksanaan program; c) Tim pengabdian menyusun panduan penggunaan Lumio by Smart untuk guru.
2. Tahap Pelaksanaan ini merujuk pada kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di satuan pendidikan yang bertempat di Desa Janti, Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo. Pada pelaksanaannya, kegiatan ini diawali dengan pembukaan, dilanjutkan kegiatan inti yakni pelatihan desain media pembelajaran ICT Lumio by Smart, dan penutup dengan perincian kegiatan sebagai berikut:
 - a. Pelatihan dengan membawa laptop masing-masing guru;
 - b. Memberikan pemahaman guru tentang manfaat media pembelajaran;
 - c. Mendampingi persiapan teknis terkait aplikasi lumio by smart;
 - d. Mendemonstrasikan penerapan mendesain menggunakan media Lumio by Smart;
 - e. Pendampingan melihat progress pengerjaan masing-masing guru;
 - f. Penutupan dan evaluasi workshop.
 3. Tahap Evaluasi dilakukan dengan melihat sejauh mana output yang diperoleh oleh guru terkait Lumio by Smart dalam mengikuti kegiatan ini dan hasil pembuatan media interaktif Lumio by Smart.
 4. Tahap Refleksi dilakukan bersama guru mitra dengan pelaksana PkM. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan seluruh proses pelaksanaan kegiatan.

Pelaksana PkM merupakan pengajar mata kuliah media pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan untuk mengatasi masalah atau kebutuhan mitra yaitu jenis kepakaran dalam bidang desain media ICT dan bahan ajar. Kegiatan dilaksanakan sekurang-kurangnya 4 minggu dengan rentang pembagian kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Tahap Pelaksanaan Pelatihan Lumio by Smart

No	Kegiatan	Minggu Ke				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan pelaksanaan dan Pengurusan izin	■	■			
2	Konsolidasi dengan sekolah mitra		■			
3	Pengenalan <i>Lumio by Smart</i>			■		
4	Praktik perancangan			■	■	
5	Pendampingan Guru				■	■
6	Evaluasi					■

Melalui Kegiatan pelatihan, diharapkan guru mendapatkan tambahan wawasan tentang penggunaan media Lumio by Smart untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Selain itu, guru juga dapat melatih keterampilan/kompetensinya dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk pengabdian ini berupa pemberian pelatihan platform website Lumio by Smart sebagai inovasi dalam pembelajaran interaktif. Kegiatan pelatihan ini telah dilaksanakan mulai 23 September 2024. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini yaitu Guru SD Negeri Janti 1 Tarik. Peserta kegiatan pengabdian memperoleh pengetahuan desain media pembelajaran Lumio by Smart sebagai berikut:

- a. Pengenalan Tools Lumio by Smart
- b. Pengenalan template Lumio by Smart
- c. Pengenalan visualisasi grafik Lumio by Smart
- d. Pengenalan insert picture, video, voiceover Lumio by Smart
- e. Pengenalan pembelajaran berbasis game

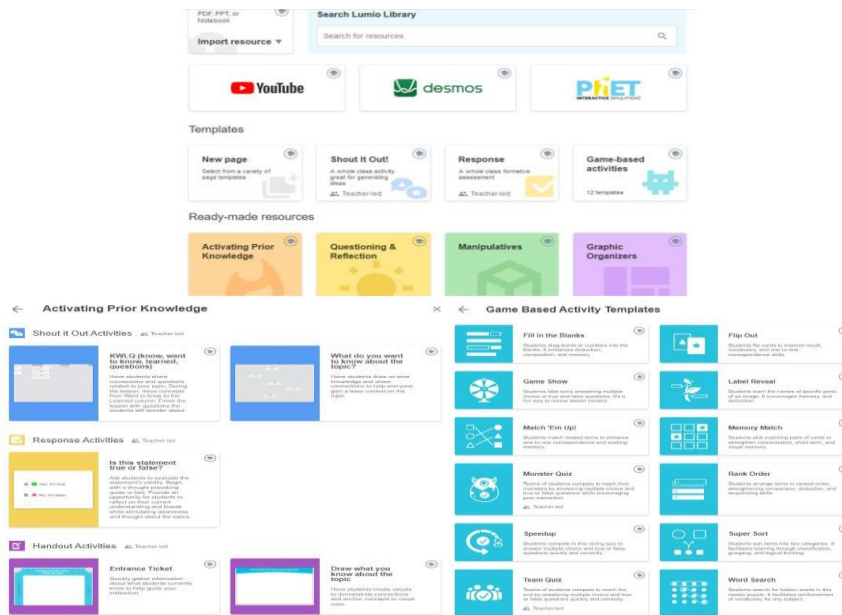
Paparan materi yang ada di atas tersebut disertai dengan demonstrasi atau praktik langsung oleh guru-guru dengan membuka website lumio by smart melalui link <https://www.smarttech.com/lumio> yang dipandu oleh pelaksana PkM.



Gambar 1. Tampilan Template dan Variasi Kuis

Guru SD Negeri Janti 1 sebagai peserta mencermati sambil membuka dan mengenali fitur-fitur yang tersedia. Lumio by Smart memungkinkan guru mendesain tampilan materi, game, kuis dengan hasil yang menarik, dan interaktif. Pertama, guru perlu mendaftar menggunakan akun google. Platform Digital Lumio SMART memiliki beberapa opsi konfigurasi. Guru dapat membuat aktivitas berbasis permainan, penilaian, pertanyaan, dan refleksi yang kemudian dapat digunakan dalam media pembelajaran digital (Fitri & Isa, 2024).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peserta pelatihan dengan mengikuti panduan pelaksana PkM menggunakan Platform Digital Lumio SMART sebagai berikut: Pertama, guru sebagai pengguna dapat mengakses halaman situs web Lumio SMART melalui Google, browser, Chrome, atau halaman lainnya; URL-nya adalah <https://suite.smarttech-prod.com/library>. Kedua, setelah mengklik halaman tersebut, akan muncul dua opsi. Ada dua opsi: sebagai guru atau sebagai siswa. Ketiga, sebagai guru kita memiliki opsi untuk membuat media pembelajaran bagi siswa untuk digunakan saat mereka belajar. Keempat, setelah memilih opsi sebagai guru, sistem mengarahkan kita untuk membuat akun dengan memilih opsi untuk mendaftar dan setelah membuat akun, akan melihat opsi-opsi berikut:

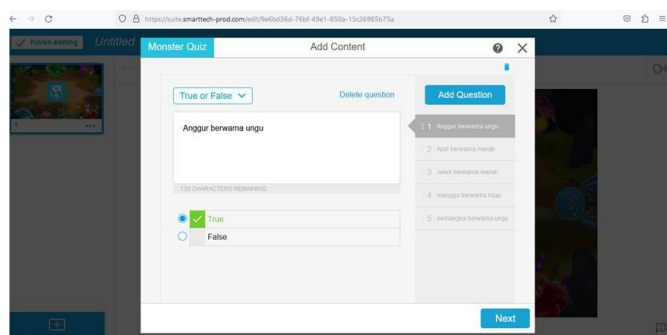


Gambar 2. Tampilan awal halaman Lumio by smart setelah login

Kelima, guru dapat memasukkan materi atau pertanyaan tentang materi pembelajaran, seperti yang diilustrasikan di bawah ini:

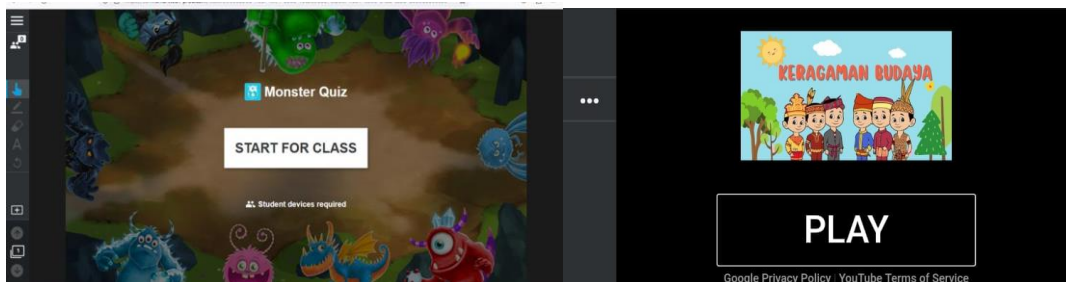


Gambar 3. Tampilan Materi dengan Lumio by Smart



Gambar 4. Tampilan Edit Permainan Edukasi Melalui Lumio by Smart

Keenam, setelah permainan edukasi disiapkan, guru dapat membagikan tautan tersebut kepada siswa atau memainkannya di kelas. Berikut adalah contoh permainan edukasi yang dibuat:



Gambar 5. Tampilan Permainan Edukasi Siap Pakai

Guru melakukan pengeditan materi yang disiapkan. Setelah melakukan pengeditan materi guru juga dipandu oleh pelaksana PkM untuk mensimulasikan penggunaan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat menggunakan Lumio by smart di dalam kelas nantinya. Sifat penggunaan media ini yaitu interaktif.

Adapun langkah-langkah penggunaan Lumio by Smart oleh siswa yang wajib dipahami oleh guru agar nanti dapat menjelaskan teknis penggunaan media yang telah dibuat. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut: langkah pertama, guru membagikan link media pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya. Langkah kedua, siswa dapat memilih opsi *Sign In* (login menggunakan akun) atau opsi *Join As A Guest* (bergabung tanpa menggunakan akun). Langkah ketiga, siswa diintruksikan untuk memasukkan kode join yang telah diberikan oleh guru dan tuliskan nama lengkap siswa. Dengan demikian media pembelajaran Lumio by Smart dapat ditampilkan secara interaktif baik melalui layar laptop guru maupun layar handphone siswa.



Gambar 6. Simulasi Lanjutan Game pada Lumio by Smart

Bapak dan ibu guru selaku peserta dalam pelatihan ini menyampaikan bahwa pelatihan platform website Lumio by Smart ini merupakan pengalaman pertama dalam membuat media pembelajaran interaktif Lumio by Smart, dan menyatakan

bahwa Lumio by Smart adalah salah satu website yang menyediakan fitur lengkap sehingga tidak perlu berganti platform atau bisa disajikan secara variatif dalam satu website. Bapak dan ibu guru SD Negeri Janti 1 sangat antusias dalam mengikuti pelatihan desain media pembelajaran Lumio by Smart. Penggunaan lumio by smart dapat ditingkatkan secara berkala sehingga penggunaannya akan terbiasa. Output dari kegiatan pelatihan ini berupa media pembelajaran interaktif yang dapat membuat siswa belajar aktif dan menyenangkan. Melalui kegiatan PkM ini guru dapat mengasah kompetensi dan mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis ICT untuk mendukung proses belajar di kelas.

Evaluasi kegiatan pengabdian ini yaitu tercapainya tujuan dari kegiatan pengabdian. Hal ini dibuktikan dari fakta bahwa guru SD Negeri Janti 1 memperoleh tambahan wawasan tentang platform website yang menyediakan fitur lengkap untuk membuat bahan ajar interaktif baik uraian materi, game kuis. Selain itu, guru telah menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan IT yang dilihat melalui hasil atau output berupa produk media yang telah dibuat selama proses praktik. Selanjutnya, guru SD Negeri Janti 1 diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran ICT Lumio by Smart secara mandiri untuk mendukung proses pembelajaran (Purwati, 2014).

Kegiatan ini memberikan manfaat yang sejalan dengan peran media pembelajaran berbasis ICT, antara lain untuk meningkatkan mutu pembelajaran, memperluas jangkauan akses pendidikan dan proses belajar, menurunkan biaya pendidikan, menanggapi kebutuhan untuk berpartisipasi dalam pemanfaatan ICT, mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan oleh guru dan siswa di dunia kerja yang akan datang (Rulviana, 2019)

Pemanfaatan media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran merupakan hal yang penting. Media pembelajaran digital akan semakin sejalan dengan tren masa kini, sehingga memudahkan siswa untuk mengikuti perkembangan teknologi terkini. Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadikan pembelajaran lebih responsif, interaktif, dan adaptif. Tujuan penggunaan media pembelajaran digital adalah untuk mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pengelolaan pengetahuan, yang merupakan tujuan pembelajaran daring. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran digital sangat diperlukan karena memudahkan kegiatan belajar mengajar serta memperpendek hambatan pembelajaran tatap muka, jarak, dan waktu.

Beberapa manfaat media ICT dalam pembelajaran interaktif yaitu pertama, memberikan kemudahan dalam penyampaian materi karena dengan menggunakan media pembelajaran ICT dapat membantu meminimalisir konsep yang abstrak dan meminimalisir perbedaan pemahaman terhadap materi. Kedua, proses pembelajaran menimbulkan interaksi antara guru dan siswa atau *student centered* dan memudahkan siswa dalam menangkap suatu pembelajaran. Ketiga, efisiensi baik tenaga maupun waktu. Keempat, kehadiran media ICT dapat menumbuhkan semangat bagi siswa, karena tampilan yang disajikan menarik. Kelima, dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Fitriyana et al., 2024).

Dengan menggunakan media pembelajaran digital, guru dapat meningkatkan kemampuan mengajar secara kreatif dan inovatif. Guru harus meningkatkan

keterampilannya untuk memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswanya. Guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar digital seperti Lumio by Smart. Pemanfaatan media pembelajaran digital dimaksudkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Keuntungan dari kegiatan pelatihan ini dalam proses pembelajaran yaitu dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyelesaikan masalah secara mandiri, dapat menyajikan presentasi yang menarik dengan memanfaatkan animasi yang ada, memberikan penawaran bentuk penyajian materi pembelajaran yang beragam, dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong penggunaan metode pengajaran yang lebih aktif dan stimulatif, memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan semangat belajar dengan materi yang mudah dipahami, memberikan pengalaman konkret kepada siswa yang meningkatkan retensi, menyediakan umpan balik secara langsung, memungkinkan siswa untuk mengatur kecepatan pembelajaran sendiri, memberikan kesempatan untuk evaluasi diri.

Keuntungan utama dari media pembelajaran berbasis ICT adalah kemudahan yang diberikannya dalam pengembangan materi pembelajaran lebih lanjut. Selain itu, pembelajaran berbasis ICT juga memiliki manfaat seperti: mengakomodasi pengguna dengan kecepatan belajar yang lebih lambat, karena memungkinkan terciptanya iklim belajar yang lebih personal, merangsang peserta untuk mengerjakan latihan dan menganalisis data dengan adanya animasi dan musik, serta memberikan kendali kepada pengguna untuk menyesuaikan kecepatan belajar sesuai dengan tipe dan tingkat kemampuan mereka..

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini telah berlangsung dengan baik dan hasil dari kegiatan ini terlaksana sesuai dengan harapan. Namun, kegiatan ini tidak lepas dari beberapa faktor pendukung dan penghambat. Meski begitu, kerjasama yang baik antara pihak-pihak terkait memastikan program ini dapat diselesaikan dengan lancar. Berdasarkan hasil pelaksanaan program, terdapat beberapa saran untuk peningkatan kegiatan pengabdian yang relevan, yaitu: pertama, memperkenalkan lebih banyak variasi jenis media pembelajaran berbasis ICT; kedua, memastikan media pembelajaran ICT yang digunakan mencakup pemberian materi, permainan/proses, dan evaluasi/kuis. Perkembangan keterampilan guru menunjukkan hasil yang positif, dengan apresiasi yang baik dari para guru atas partisipasi mereka dalam pelatihan ini. Secara umum, perkembangan keterampilan guru menunjukkan arah yang positif. Walaupun demikian juga ditemui kendala selama pelaksanaan kegiatan ini antara lain masih ada fasilitas yang belum memadai, seperti tidak adanya LCD di setiap ruangan, serta kebutuhan guru akan laptop untuk dapat berlatih secara mandiri dan lebih intensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Fajrianti, D. T., Ulum, S. R., & Viratama, I. P. (2024). Solusi Cerdas Untuk Kehidupan Modern Dengan Lumio By Smart. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 4(12), 21–30.
- Fitri, A. N., & Isa, N. S. B. M. (2024). DIGITAL LEARNING MEDIA'S USAGE IN SOCIAL STUDIES LEARNING IN THE FOURTH GRADERS OF PRIMARY SCHOOL. *SCIENTIA: International Journal of Primary Education*, 1(1), 1–6.

- Fitriyana, C., Rahmawati, H., Faiturrohmah, H., Amri, S. M. L., Baha, Z. E., & Viratama, I. P. (2024). PERAN ICT DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 5(12), 1–5.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Novita, L., Windiyani, T., & Fazriani, R. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT PADA SUBTEMA BERSYUKUR ATAS KEBERAGAMAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(2), 82–86.
- Purwati, D. (2014). Pengembangan Quiz Maker Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas bagi Calon Guru Fisika. *Somposium Fisika Nasional (SFN XXVII)*, Query date: 2023-01-24 11:19:28, 608–611.
- Rangkuti, F. (2014). *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rulviana, V. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional PBSI UPY*, 161–164.
- Syawaluddin, F. A., Siregar, J. S., Megawati, B., & Samsir. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Sholat Siswa Sekolah Dasar. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 13(1), 39–47.
- Syfani, A. E., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Era Society 5.0 di Kelas VIII Daar Al-Ilmi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 2627–2733. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3780/2720>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>