



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Scratch

Practical Training on Creating Learning Media Using Scratch

Emma Martina Pakpahan ^{1*}, Christin Erniati Panjaitan ², Yuda Raviansah Silalahi ³

¹ PUI PT Prima Bahasa, Universitas Prima Indonesia, Indonesia

² Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Prima Indonesia, Indonesia

³ Fakultas Ekonomi, Universitas Prima Indonesia, Indonesia

*Penulis Korespondensi: emmamartinabr.pakpahan@unprimdn.ac.id

Article History:

Naskah Masuk: 17 Januari 2026;

Revisi: 23 Februari 2026;

Diterima: 28 Maret 2026;

Terbit: 31 Maret 2026;

Keywords: Community Service; Innovative Learning; Instructional Media; Scratch; Technology.

Abstract: *The high demands on the use of technology impact the use of digital teaching media in the learning process. In reality, many teachers still have difficulty using technology as teaching media. This community service activity aims to help teachers create innovative technology-based learning media. This activity was carried out at SMAS in Tebing Tinggi. In this activity, teachers took part in training which was carried out for 2 days offline. Teachers are taught how to create learning media using scratch. This training was attended by 12 teachers from various fields of study. The participants were given a pre-test and post-test regarding the use of scratch. Pre-tests and post-tests were given to determine the teacher's level of understanding regarding the use of scratch. The test results showed that 75% of participants were interested in creating learning media using scratch and using it in class. Participants also admitted that teaching media using scratch is easy to understand and can be easily accessed and used.*

Abstrak

Tingginya tuntutan dalam penggunaan teknologi memberi dampak pada penggunaan media ajar digital pada proses pembelajaran. Pada kenyataannya, masih banyak guru yang kesulitan dalam menggunakan teknologi untuk media ajar. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu para guru mampu membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif. Kegiatan ini dilaksanakan di SMAS di Tebing Tinggi. Dalam kegiatan ini, guru-guru mengikuti pelatihan yang dilaksanakan selama 2 hari secara offline. Guru-guru diajarkan dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan scratch. Pelatihan ini dihadiri oleh 12 guru dari berbagai bidang studi. Para peserta diberikan pre-test and post test mengenai penggunaan scratch. Pre-test dan post test diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman guru mengenai penggunaan scratch. Hasil test menunjukkan 75% peserta tertarik untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan scratch dan menggunakannya di kelas. Peserta juga mengakui membuat media ajar dengan menggunakan scratch sangat mudah dimengerti, dapat dengan mudah diakses dan digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Pembelajaran Inovatif; Pengabdian Kepada Masyarakat; Scratch; Teknologi

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan komunikasi, kebutuhan akan penggunaan teknologi juga ikut meningkat. Banyak orang menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, belajar, bekerja atau sekedar untuk mencari hiburan. Tak hanya orang dewasa, anak-anak juga kerap menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Banyak anak menggunakan teknologi untuk bermain dan mengakses media sosial. Hal ini dibuktikan dengan terus meningkatnya jumlah pengguna internet (Huda et al., 2024).

Teknologi juga memiliki pengaruh besar selama pandemic covid-19. Pandemic covid-19 membatasi hubungan interaksi sosial. Hal ini tentu saja sangat mempengaruhi gaya hidup orang-orang terutama orang Indonesia. Pekerjaan-pekerjaan yang biasanya dilakukan dengan tatap muka atau secara luring (luar jaringan) diubah secara daring (dalam jaringan) demi mengurangi penyebaran covid-19. Perubahan yang sangat cepat ini memaksa orang-orang untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi. Walaupun banyak orang yang mengalami kesulitan, namun perubahan ini memberi dampak positif pada perkembangan teknologi di Indonesia.

Perkembangan penggunaan teknologi tidak hanya terjadi di dunia pekerjaan. Di dunia Pendidikan, sekolah sebagai salah satu wadah utama pembentukan sumber daya manusia dimanfaatkan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi (Munawar, Hasyim, & Maâ, 2020). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan era digital di dunia industri (Suranto et al., 2023).

Penggunaan teknologi di dunia Pendidikan sebenarnya sudah dimulai sejak lama dan berkembang pesat di masa pandemi Covid-19. Beberapa aplikasi yang umumnya dipakai dalam proses pembelajaran adalah Zoom, WhatsApp, Google classroom, Spada ataupun LMS (Learning Management System) yang dirancang oleh sekolah tersebut. Walaupun penggunaan aplikasi-aplikasi ini cenderung mudah, akan tetapi banyak tenaga pendidik yang kesulitan dalam mengoperasikannya. Hal ini menyebabkan kualitas pembelajaran yang menurun dan rendahnya inovasi penggunaan media teknologi dalam pembelajaran (Aminuddin, et al., 2023). Pembelajaran cenderung monoton dan pasif dengan penggunaan metode dan bahan ajar yang sama.

Pada kenyataannya, jumlah siswa di daerah perkotaan yang sudah dapat mengakses media sosial dan menggunakan teknologi tergolong cukup besar. Jumlah ini meningkat seiring dengan kebutuhan akan penggunaan teknologi yang juga meningkat. Peningkatan penggunaan teknologi misalnya pada penggunaan aplikasi ojek online, aplikasi jual beli barang, games, artificial intelligence (kecerdasan buatan) dan lain-lain. Kenyataan ini menyadarkan kita tentang pentingnya penguasaan teknologi oleh tenaga pendidik atau guru.

Para guru diharapkan lebih dapat menguasai dan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini juga tercakup dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 mengenai Kualifikasi dan Kompetensi Guru dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 20 ayat b. Dalam kedua peraturan itu disebutkan bahwa guru harus memiliki kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian dan sosial. Kemampuan menguasai teknologi dapat digolongkan ke dalam kemampuan professional yang dapat

mendukung pendidik dalam menjalankan profesinya. Itu artinya guru-guru harus mampu mengembangkan kompetensi dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemampuan guru dalam menguasai teknologi juga berguna untuk mengimbangi kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi dan mengantisipasi penyalahgunaan teknologi oleh para siswa. Guru-guru juga dapat menjadi teladan penggunaan teknologi bagi siswa-siswi yang tidak dapat menggunakan teknologi. Ini akan memberi dampak positif bagi siswa untuk mau belajar bagaimana menguasai teknologi seperti mengoperasikan komputer. Di samping itu penggunaan teknologi juga dipercaya dapat menarik minat siswa pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan inovatif. Siswa-siswi akan belajar dengan cara yang baru yang dekat dengan dunia mereka.

Penggunaan teknologi di sekolah dapat diwujudkan dalam bentuk media ajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber (guru) kepada peserta (siswa) dengan mengaktifkan indera-indera yang dimiliki. Media ajar dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Faisal et al., 2020). Pemilihan media ajar yang benar dan tepat guna dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa, meningkatkan suasana belajar dan motivasi belajar siswa (Hernawan, Permasih, & Dewi, 2012).

Media ajar berbasis teknologi merupakan salah satu media ajar yang dapat diintegrasikan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Dengan teknologi, media pembelajaran yang digunakan dapat mempresentasikan alat-alat yang berbahaya ataupun sulit untuk dijangkau seperti angkasa, api ataupun salju (Febiharsa & Djuniadi, 2018). Sebagai tambahan, penggunaan teknologi juga berguna untuk mempersiapkan siswa menghadapi era digital di masa yang akan datang.

Untuk mengatasi ketidakmampuan guru dalam mengoperasikan komputer dan teknologi, diperlukan adanya pelatihan. Pelatihan pembuatan media pembelajaran diperlukan demi mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Pelatihan dan pembinaan diharapkan dapat membantu guru untuk menggunakan teknologi tahap per tahap. Pelatihan berbasis teknologi tidak hanya diperlukan untuk pembelajaran yang efektif namun juga untuk menarik minat guru/peserta akan topik yang sedang diajarkan. Melalui pelatihan, peserta/guru didorong untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka sesuai dengan topik pelatihan. Dengan adanya pelatihan, guru diharapkan dapat lebih mahir dalam membuat media ajar dengan menggunakan teknologi untuk mempermudah siswa memahami pembelajaran. Secara tidak langsung, pelatihan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik (Novianti, Salpina, & Abdillah, 2023).

Untuk memenuhi kebutuhan akan pelatihan berbasis teknologi, sekolah hendaknya dapat menjadi wadah bagi guru untuk mengenal dan mengetahui penggunaan teknologi terutama komputer. Sekolah yang memiliki guru-guru yang cakap dalam menggunakan teknologi akan memberi dampak positif bagi sistem pembelajaran. Dan tentu saja, dampak positif pada pembuatan media ajar mempengaruhi kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi dan kualitas pembelajaran.

Scratch merupakan salah satu platform belajar coding (Bahasa pemrograman komputer) untuk membuat games, animasi dan media ajar. Platform ini banyak digunakan oleh anak-anak hingga dewasa dari berbagai negara karena dapat diakses secara gratis dan mudah dioperasikan. Platform ini juga membuka ruang untuk penggunaanya untuk berkreasi dalam mendesign sebuah projek. Namun, masih sedikit guru yang menggunakan scratch sebagai media belajar. Salah satu penyebabnya adalah minimnya kemampuan dan pengetahuan guru serta pelatihan yang disediakan oleh sekolah untuk membuat media ajar dengan menggunakan scratch.

Kendala dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran juga dialami oleh guru-guru di SMAS di Tebing Tinggi. SMAS di Tebing Tinggi merupakan salah satu sekolah yang mendapat rapor merah dari kementerian pendidikan terkait digitalisasi. Kemampuan guru dalam menggunakan teknologi menjadi penyebabnya. SMAS ini merupakan sekolah baru yang masih baru berdiri kurang lebih selama 4 tahun. Oleh karena itu, Satuan pendidikan dan Yayasan belum memiliki cukup dana untuk memberi pelatihan kepada para guru untuk membuat media ajar. Banyak guru di SMAS di Tebing Tinggi mendapat kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Kerap kali, pembelajaran di kelas menjadi monoton dan tidak menyenangkan. Untuk menunjang kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, sekolah dan tim dosen bekerja sama untuk mengadakan pelatihan.

Tujuan dari pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan scratch adalah untuk membantu para guru mampu membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif. Banyak manfaat yang diperoleh oleh guru melalui pelatihan ini. Salah satunya, guru merasa terbantu dalam menguasai penggunaan teknologi dan cakap dalam menggunakannya. Media pembelajaran yang dirancang membuat kelas menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Guru juga dapat mengenalkan kepada para siswa tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejak dini.

2. METODE

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan PKM dilaksanakan selama 2 bulan. Dimulai dari tahap observasi rapot Pendidikan, FGD dengan kepala sekolah dan 2 guru, tahap pelaksanaan kegiatan, dan tahap evaluasi. Tempat pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan langsung di Sekolah Menengah Atas (SMA) Muhammadiyah 21 Tebing Tinggi.

Khayalak Sasaran

Sasaran dari pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah guru-guru SMA Muhammadiyah 21 Tebing Tinggi.

Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan menggunakan metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR) yang dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu persiapan/perencanaan, pelaksanaan/implementasi, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR).

Dalam melakukan metode ini, tim PKM yang terdiri dari 2 dosen dan 1 mahasiswa melakukan tahap per tahap kegiatan PKM. Yang pertama, tim melakukan perencanaan. Tim menganalisis hasil rapor Pendidikan dari situs BPMP Sumatera Utara tahun 2023. Dari data tersebut, tim dapat melihat sekolah-sekolah di daerah Sumatera Utara yang mendapat rapor merah dalam semua bagian termasuk bagian penggunaan digitalisasi. Dari data tersebut, SMAS di Tebing tinggi merupakan salah satu SMA di Sumatera Utara yang mendapat rapor merah dalam penggunaan digitalisasi dalam proses belajar mengajar. Kemudian, tim menghubungi pihak sekolah dan menawarkan bantuan penanganan dari masalah yang ada.

Tim melakukan Forum Group Discussion (FGD) secara online bersama kepala sekolah dan 2 guru. FGD diadakan untuk menganalisis kebutuhan dari SMAS di Tebing Tinggi dan mencocokkan dengan kemampuan tim PKM. Dari hasil FGD, tim kemudian Menyusun instrument dalam bentuk pre-test untuk menganalisis secara spesifik kebutuhan para guru. Kemudian pre-test diberikan kepada guru secara online dengan menggunakan Google Form. Berdasarkan hasil pre-test, kemudian tim memilih materi dan instrument pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta.

Yang kedua, implementasi kegiatan dengan memberikan pelatihan pembuatan media ajar. Kegiatan pelatihan pembuatan media belajar dengan menggunakan scratch dilaksanakan dalam 2 hari secara offline. Di hari pertama, para peserta belajar pengenalan scratch termasuk pembuatan akun, fungsi tiap kode dan fitur-fiturnya. Setelah itu, para peserta juga diajarkan tentang pembuatan projek media pembelajaran dengan menggunakan scratch. Di hari kedua, peserta dibagi dalam kelompok berdasarkan rumpun mata Pelajaran. Dalam grup, guru-guru mendiskusikan media ajar yang ingin mereka buat dengan menggunakan scratch lalu mempresentasikannya.

Yang ketiga, tim PKM melakukan evaluasi. Untuk mengetahui tingkat pemahaman para peserta, para peserta diberikan pre tes dan post test sebelum dan setelah pelatihan. Pre test dan post test dianalisis untuk mengevaluasi adanya perubahan pada tingkat pemahaman peserta akan penggunaan media ajar atau tidak. Evaluasi juga dilakukan pada project yang dipresentasikan oleh tim guru. Dari project yang dibuat, tim PKM mengevaluasi kemampuan guru dalam membuat media ajar dengan menggunakan scratch. Selama kegiatan satuan Pendidikan SMAS bersedia memberikan ruangan, komputer untuk semua peserta dan jaringan internet yang akan dipakai dalam pelatihan.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan scratch yaitu:

1. Dihadiri oleh minimal 80% guru SMA Muhammadiyah 21 Tebing Tinggi dan aktif mengikuti kegiatan selama 2 hari.
2. Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan scratch di dalam kelompok.
3. Kemampuan guru dalam menintegrasikan media pembelajaran ke dalam materi ajar.
4. Tingkat partisipasi pengisian post-test oleh guru sebagai alat evaluasi formal untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan pemahaman setelah penyuluhan.

Metode Evaluasi

Evaluasi pada kegiatan ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif diperoleh dari kemampuan guru mempresentasikan media ajar yang dibuat dengan menggunakan scratch. Pendekatan kualitatif diperoleh dari pre-test dan post test dan survei kepuasan terkait kegiatan yang berlangsung.

Pre-test

Pre-test digunakan untuk mengukur pemahaman awal para guru tentang penggunaan media dalam pembelajaran, teknologi apa saja yang digunakan dan Analisa kebutuhan para guru akan pembuatan media ajar.

Post-test

Post-test berfungsi untuk untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta mengenai penggunaan scratch dan mengevaluasi perubahan pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan scratch.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

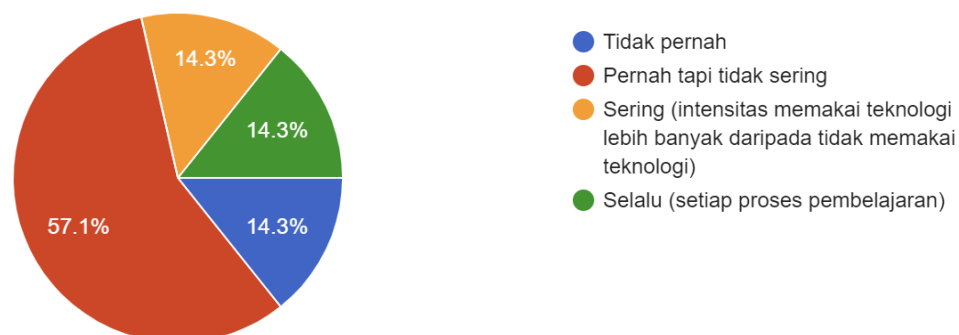
Pelaksanaan penyuluhan dengan judul “Pernikahan Bukan Sekedar Sah: Edukasi Hukum atas Dispensasi Kawin dan Implikasinya terhadap Pencegahan Stunting di Kalangan Pelajar” di SMA Negeri 3 Parepare dihadiri oleh siswa dari berbagai kelas. Seluruh peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan antusiasme yang tinggi.

Media ajar digital merupakan salah satu bentuk pengembangan bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran. Bahan ajar mendukung terlaksana kurikulum merdeka karena memungkinkan para siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing (Kosasih, 2021).

Kepala SMA Tebing Tinggi mengeluhkan banyaknya siswa yang bermain HP dan ribut saat proses pembelajaran, Hanya beberapa guru yang berinisiatif mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan teknologi. Namun, inisiatif yang tinggi tidak dibarengi dengan pengetahuan akan teknologi yang cukup. Sehingga, para guru tersebut kerap menggunakan bahan ajar yang sama dan menggunakan/ mengunduh bahan ajar guru lain di google.

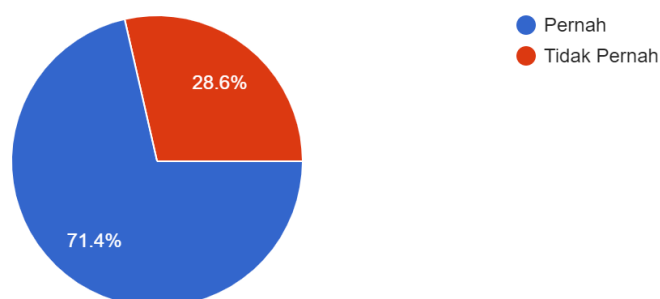
SMA Tebing Tinggi memiliki memiliki 10 guru tidak tetap (GTT) dan 4 guru tetap yayasan (GTY). Namun 2 GTT merupakan guru di sekolah lain sehingga dari awal disebarkan pre-test, pelatihan dan post-test, dua guru tersebut tidak diikutkan dalam data. Dari 12 guru, 11 orang guru Perempuan dan 1 orang guru laki-laki. Semua peserta (12) berusia dari 20-30 tahun. Kedua belas guru tergolong guru muda yang baru memiliki pengalaman mengajar <4 tahun.

Sebelum kegiatan pelatihan, FGD dilakukan bersama dengan 2 guru dan kepala sekolah. Pada saat FGD, kepala sekolah mengeluhkan guru-guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Guru-guru kerap menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media atau alat bantu dalam pembelajaran. Menurut kepala sekolah, hanya ada 4 orang guru yang sering menggunakan media pembelajaran. Setelah FGD, pre-test diberikan kepada guru untuk mengetahui pengalaman guru dalam menggunakan media belajar digital secara spesifik. Hasil pre-test menunjukkan bahwa 57.1% peserta pernah menggunakan teknologi sebagai media dalam pembelajaran tapi tidak sering. Selebihnya, pada jumlah yang sama, ada 14.3% tidak pernah menggunakan media, sering menggunakan media dan selalu menggunakan media dalam pembelajaran. Dari hasil ini dapat dilihat bahwa 85.7% guru sudah pernah menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hanya saja mereka tidak selalu menggunakan media ajar. Beberapa penyebab para guru tidak menggunakan media ajar digital adalah tidak tahu membuat media ajar, keterbatasan penguasaan teknologi dan variasi media ajar digital, keterbatasan ketersediaan komputer dan projector bagi guru di sekolah, merasa ribet dan tidak punya waktu dalam membuat media ajar.



Gambar 2. Grafik instensitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dari teknologi yang mereka gunakan sebagai media ternyata ada 28.6% yang tidak pernah membuat media pembelajaran sendiri. Mereka memilih mengunduh proyek atau PPT milik orang lain dari Google. Minimnya pengetahuan tentang cara membuat media ajar sendiri menjadi salah satu alasan para guru tidak membuat media ajar sendiri.



Gambar 3. Grafik pembuatan media pembelajaran.

71.4% guru membuat media pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint, Canva, Google form, Google sheet, Jamboard, Ms.Word, PDF, Quizizz dan video Youtube. Hanya ada 1 guru yaitu guru komputer yang pernah menggunakan Scratch. Namun, pada saat pelatihan guru tersebut mengatakan bahwa beliau masih mempelajari hal dasar saja. Walau tidak selalu menggunakan media berbasis teknologi, namun semua peserta menyatakan penggunaan media digital penting digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ajar dapat membantu peserta didik memahami materi ajar.

Setelah menganalisis hasil pre test, pelatihan pembuatan media ajar dengan menggunakan scratch dilakukan. Pelatihan ini dibagi dalam beberapa tahapan. Yang pertama, tahap penjelasan. Di sesi penjelasan, salah satu anggota tim PKM bertindak sebagai narasumber untuk menjelaskan tentang fungsi dan penggunaan scratch seperti komponen dan fitur dalam scratch. Tujuan dari tahapan ini adalah agar para peserta memiliki pemahaman tentang scratch dan fitur-fiturnya. Berikut adalah dokumentasi dari tahap penjelasan.



Gambar 4. Tahap penjelasan.

Yang kedua, tahap modeling atau pemberian contoh. Di tahap ini, narasumber mencontohkan terlebih dulu bagaimana membuat projek dengan menggunakan scratch. Di sesi ini, para peserta juga bebas bertanya mengenai projek yang sedang dibuat.



Gambar 5. Tahap Modelling.

Yang ketiga, tahap pembuatan project. Untuk membuat projek, para peserta diminta bekerja dalam kelompok. Kelompok dibentuk berdasarkan rumpun mata Pelajaran. Pembelajaran kelompok dilakukan karena keterbatasan laptop atau komputer yang dapat

digunakan oleh guru. Pengelompokkan juga digunakan agar para peserta saling membantu satu dengan yang lainnya. Dengan bekerja secara kelompok, waktu pelatihan dapat dimanfaatkan seefisien mungkin.

Dalam kelompok, peserta diminta untuk mendiskusikan proyek apa yang ingin mereka buat sesuai dengan rumpun mata Pelajaran yang mereka ampu. Lalu, para peserta bekerja sama dalam merancang proyek sesuai dengan hasil diskusi yang mereka lakukan.



Gambar 6. Tahap Pembuatan Proyek.

Yang keempat, para peserta diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Setelah selesai membuat proyek media belajar, para peserta mempresentasikan proyek yang mereka buat di depan kelas. Saat presentasi, peserta dapat menjelaskan proyek yang mereka buat secara detail termasuk bagaimana mereka akan menggunakannya dalam proses pembelajaran. Dari sesi presentasi, tim PKM melihat semua peserta paham dalam membuat proyek dan berhasil mengaplikasikannya dalam bentuk media ajar. Tanya jawab juga dilakukan oleh tim lain kepada tim yang sedang mempresentasikan hasil kerja di depan kelas.



Gambar 7. Tahap Presentasi.

Setelah sesi presentasi, tim PKM membagikan post test untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta mengenai penggunaan scratch. Dari hasil post test, peserta mendapatkan banyak perubahan paradigma dalam penggunaan teknologi. Dari 12 peserta, 75% (9 orang) menyatakan tertarik untuk membuat media ajar dengan menggunakan scratch dan menggunakannya di kelas. Peserta merasa pembuatan media ajar dengan menggunakan scratch

mudah dan menarik. Penggunaan animasi dan warna-warna yang menarik membuat para peserta semangat. Selain itu, warna kode yang berbeda-beda membuat peserta dapat dengan mudah mengenali dan mempelajari kode di Scratch. Selain post test, tim juga memberikan angket kepada para peserta sebagai umpan balik untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan. Umpan balik terdiri dari 9 pertanyaan yang dibagi dalam 3 bagian, yaitu materi pelatihan, narasumber, dan pelaksanaan pelatihan. Hasil angket ditampilkan pada tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Kepuasan Peserta.

No.	Materi Pelatihan	Sangat setuju (4)	Setuju (3)	Tidak setuju (2)	Sangat tidak setuju (1)	Rata-rata skor
1	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta	10	2	0	0	3.84
2	Materi pelatihan dapat diterima dan diterapkan dengan mudah	7	5	0	0	3.58
3	Materi pelatihan disampaikan dengan urut dan sistematikanya jelas	10	2	0	0	3.84
Narasumber						
4	Narasumber menguasai materi yang disampaikan	9	3	0	0	3.75
5	Narasumber memberikan kesempatan tanya jawab	12	0	0	0	4
6	Jawaban yang diberikan narasumber terhadap pertanyaan peserta sangat jelas	8	4	0	0	3,67
7	Kemampuan narasumber didalam menciptakan suasana aktif dan komunikatif pada waktu pelatihan	8	4	0	0	3.67
Pelaksanaan pelatihan						
8	Durasi (waktu) pelatihan mencukupi tersampainya seluruh materi	7	3	2	0	3.41
9	Seberapa puas anda dengan pelatihan ini	8	4	0	0	3.67

Tabel 1 menunjukkan tingkat kepuasan peserta pada materi pelatihan, narasumber dan pelaksanaan pelatihan. Keseluruhan item menunjukkan angka rata-rata skor di atas 3 atau masih dalam kategori baik. Namun, dari hasil angket, ada 2 orang peserta merasa waktu atau durasi pelatihan tidak mencukupi. Ini dikarenakan, satu peserta tersebut datang terlambat di dua hari pelatihan sedangkan satu peserta lainnya mengalami gangguan jaringan internet

beberapa kali. Hal ini menyebabkan kedua peserta ini harus dengan segera menyelesaikan proyek mereka sebelum mempresentasikannya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdian dari Universitas Prima Indonesia kepada guru di SMAS di Tebing tinggi terlaksana dengan baik dan lancar. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu para guru mampu membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif. Ada beberapa kendala yang dihadapi saat pelatihan. Yang pertama yaitu terbatasnya ruangan kelas untuk melakukan pelatihan. Sehingga para siswa harus dipulangkan agar dapat memakai ruangan kelas. Yang kedua adalah beberapa guru yang tidak mengajar di hari itu datang terlambat sehingga mempengaruhi durasi pelatihan. Ketiga, sedikitnya jumlah guru yang mengetahui penggunaan teknologi sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk menjelaskan penggunaan teknologi secara detail.

Dari pelatihan ini, peserta termotivasi untuk membuat media ajar sendiri dengan menggunakan scratch. Peserta juga menjadi mahir dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pembuatan media dengan menggunakan scratch menambah varian pembuatan media ajar bagi guru. Banyaknya varian media ajar membuat pembelajaran lebih interaktif.

Dengan melihat antusias dari guru, kegiatan pelatihan membuat media ajar perlu dilanjutkan dengan menggunakan platform digital lainnya. Selain itu, kegiatan pelatihan seperti ini juga dapat dilakukan di sekolah-sekolah lain terutama yang berlokasi di daerah-daerah terpencil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Prima Indonesia yang telah mendanai dan memberikan dukungan pada kegiatan pengabdian masyarakat sehingga kegiatan pelatihan pembuatan media ajar dengan menggunakan scratch dapat berlangsung dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Aminuddin, F. H., Djauhari, T., Santoso, Gustinar, Adinda, S. K., & Kusuma, C. (2023). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168–180. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>.
- Armady, Tuah. (2024, Maret 23). Dosen dan Mahasiswa UNPRI Pelatihan Pembuatan Media Ajar di SMA Muhammadiyah 21 Tebing Tinggi (Halaman Web). Diakses dari <https://opungnews.com/dosen-dan-mahasiswa-unpri-pelatihan-pembuatan-media-ajar-di-sma-muhammadiyah-21-tebing-tinggi/>

- BES. (2024). Dosen dan Mahasiswa UNPRI Gelar Pelatihan Pembuatan Media Ajar di SMA Muhammadiyah 21 Tebing Tinggi (Halaman Web). Diakses dari <https://www.metro24.co/dosen-dan-mahasiswa-unpri-gelar-pelatihan-pembuatan-media-ajar-di-sma-muhammadiyah-21-tebing-tinggi>
- BonariNews. (2024, Maret 23). Dosen dan Mahasiswa UNPRI Latih Guru SMA Muhammadiyah 21 Tebing Tinggi Desain Media Ajar (Halaman Web). Diakses dari <https://bonarinews.com/dosen-dan-mahasiswa-unpri-latih-guru-sma-muhammadiyah-21-tebing-tinggi-desain-media-ajar/>
- Dewa. (2024, Maret 23). Dosen dan Mahasiswa UNPRI Gelar Pelatihan Pembuatan Media Ajar di SMA Muhammadiyah 21 Tebing Tinggi [Halaman Web]. Diakses dari <https://www.armadaberita.com/edukasi/dosen-dan-mahasiswa-unpri-gelar-pelatihan-pembuatan-media-ajar-di-sma-muhammadiyah-21>
- Faisal, M et al. (2020). Peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan bahan ajar digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266-270.
- Febiharsa, D., & Djuniadi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)*, 75–84.
- Hernawan, A. H., Permasih, H., & Dewi, L. (2012). Pengembangan bahan ajar. *Direktorat UPI, Bandung*, 4(11), 1-13. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266-270.
- Hu, Dedy. (2024, Maret 22). Dosen dan Mahasiswa UNPRI Gelar Pelatihan Pembuatan Media Ajar di SMA Muhammadiyah 21 Tebing Tinggi (Halaman Web). Diakses dari <https://mawartanews.com/dosen-dan-mahasiswa-unpri-gelar-pelatihan-pembuatan-media-ajar-di-sma-muhammadiyah-21-tebing-tinggi/>
- Huda, M., Maulana, I., Uriva, M. C., & Hidayati, L. (2024). Pemanfaatan literasi digital melalui pengelolaan website dan media sosial desa menuju desa go digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 92–102. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.21030>
- Indonesia. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standard Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Kementerian Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Indonesia. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157. Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Jakarta
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Maâ, M. (2020). pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi Animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310-321. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2473>
- Novianti, Salpina, & Abdillah, T. R. (2023). Pembelajaran guru SLB dalam mendesain media e-modul of math berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 4(2), 499–507. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v4i2.20519>
- Redaksi. (2024, Maret 23). Dosen dan Mahasiswa UNPRI Gelar Pelatihan Pembuatan Media Ajar di SMA Muhammadiyah 21 Tebing Tinggi (Halaman Web). Diakses dari <https://www.gimic.id/2024/03/23/dosen-dan-mahasiswa-unpri-gelar-pelatihan-pembuatan-media-ajar-di-sma-muhammadiyah-21-tebing-tinggi/>

Suranto, S., Akli, N., Sukriah, Y., Wulandari, S. S., & Amanda, B. (2023). Pengelolaan project based learning (PjBL) berbasis new teaching factory (TEFA) di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 6(2), 286–297.