JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 3, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Komunitas Belajar Guru SMK Analis Kesehatan Tunas Medika Berbasis *Website*

Asep Sumantri[1], Khaerul Anam[2,] Niken Harsanti[3], Luna Shyfa Rahmawati[4], Rifqi Alamsyah[5]

[1,2,3,4,5] Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Asep Sumantri
Asep.sumantri@unindra.ac.id

Abstrak:

Di era *digital*, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak guna meningkatkan kualitas dan daya tarik proses belajar-mengajar. Namun, masih banyak guru SMK yang belum optimal memanfaatkan media *digital* interaktif, seperti Canva dan Google Sites, dalam penyusunan materi ajar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis website melalui pelatihan dan pendampingan intensif. Pelatihan dilakukan kepada guru SMK Analis Kesehatan Tunas Medika menggunakan pendekatan *learning by doing* dengan praktik langsung dalam pembuatan media interaktif melalui Canva dan *Google Sites.* Evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan *digital* peserta, dengan seluruh peserta berhasil membuat dan mempublikasikan situs pembelajaran sederhana yang dapat diakses secara online. Hasil pelatihan memperlihatkan dampak positif terhadap kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, meningkatkan literasi digital, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap penguatan kapasitas guru dalam pemanfaatan IPTEK serta mendukung terciptanya inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa era digital. Rekomendasi ke depan meliputi perlunya pengembangan lanjutan yang mencakup integrasi dengan *Learning Management System* (LMS) dan teknologi kolaboratif untuk menjawab tantangan pendidikan masa kini.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Google Sites, Pelatihan Guru SMK, Learning by doing*.

Pendahuluan

Di era digital saat ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, terutama dalam hal penyampaian materi ajar yang menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Salah satu permasalahan yang masih sering dijumpai di tingkat SMK adalah kurangnya variasi media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti papan tulis dan buku teks. Padahal, kemajuan teknologi informasi telah menyediakan berbagai *platform* yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran (Arsyad, 2017; Daryanto, 2013).

Kemajuan teknologi merupakan penanda penting dalam era revolusi industri. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi bisa menjadi suatu inovasi yang menarik dan dapat meningkatkan minat dalam belajar. Penerapan teknologi dalam pembelajaran diharapkan agar peserta didik dapat menyadari pentingnya teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi contohnya Canva dan *Google Sites* (Suyanto & Djihad, 2013).

Canva merupakan situs website dan aplikasi yang menyediakan fitur pembuatan desain seperti poster, sampul buku, *e-modul* sampai *file* presentasi. Kelebihan Canva dibandingkan aplikasi atau website pembuat desain adalah Canva memiliki *template* yang dapat digunakan pengguna dalam mendesain, sehingga cocok digunakan untuk para pemula (Rahmatullah et al., 2020). Sedangkan *Google sites* merupakan suatu *tools* atau produk yang disediakan oleh pihak *Google* sebagai *platform digital* untuk membuat sebuah *website* (Sabandar & Ramadhani, 2023). *Google Sites* memungkinkan pembuatan *website* sederhana tanpa perlu kemampuan *coding*, yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyusun dan membagikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih interaktif (Putra & Wahyuni, 2021).

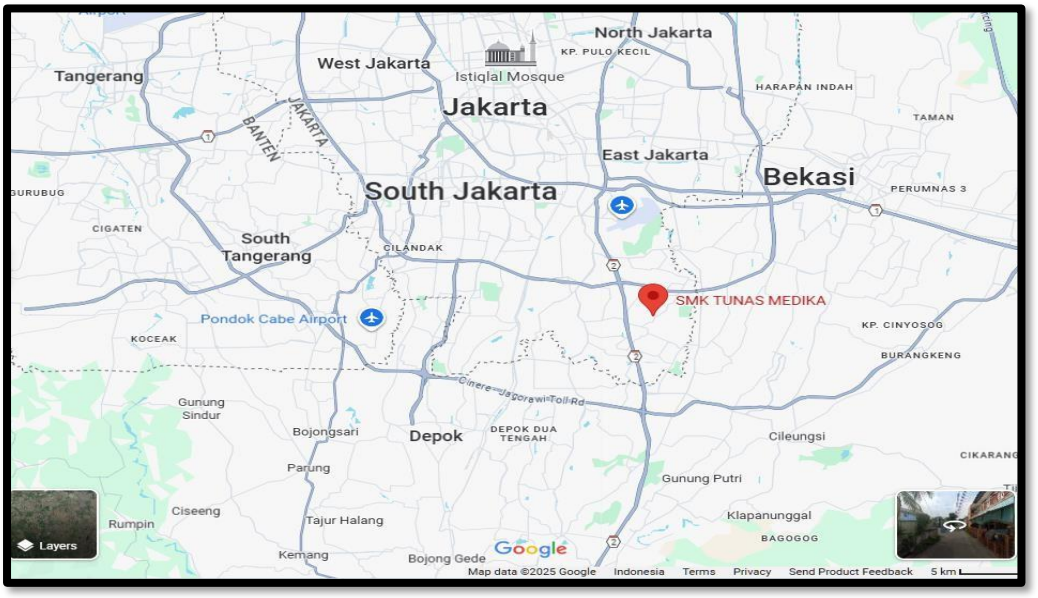
Namun, berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru SMK, masih banyak di antara mereka yang belum familiar dengan penggunaan Canva dan *Google Sites* sebagai media pembelajaran. Serta masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dibutuhkan pelatihan atau pendampingan khusus terkait pembuatan media ajar berbasis *digital/website*. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi pendidikan dan kemampuan guru dalam memanfaatkannya, terutama dalam menciptakan media ajar interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang cenderung *digital-native* (Widodo & Wahyudin, 2018).

Oleh karena itu, untuk mendukung pembelajaran yang terintegrasi teknologi perlu dilakukan program pelatihan yang terstruktur dan aplikatif untuk membekali guru dengan keterampilan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan Canva dan *Google Sites*. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan guru dapat menyusun media ajar yang lebih menarik, visual, dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi solusi strategis untuk menjawab kebutuhan peningkatan kompetensi *digital* guru dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (Sugiyono, 2017; Riyana, 2007).

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif-edukatif yang berorientasi pada *learning by doing* pada guru-guru di SMK. Pelatihan dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMK Analis Kesehatan Tunas Medika yang dilengkapi, akses internet, proyektor dan fasilitas pendukung lainnya. SMK Analis Kesehatan Tunas Media beralamat di Jl. Setu Cipayung, Jl. Pinang No 67 Cipayung – Jakarta Timur.

Waktu pelaksanaan pada tanggal 5 Juli 2025 durasi pelatihan 1 hari, serta pelatihan ditambah 1 bulan pendampingan daring, setiap hari kerja dan pada jam 08.00 sampai 15.30 WIB. Adapun peta lokasi tempat pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut:

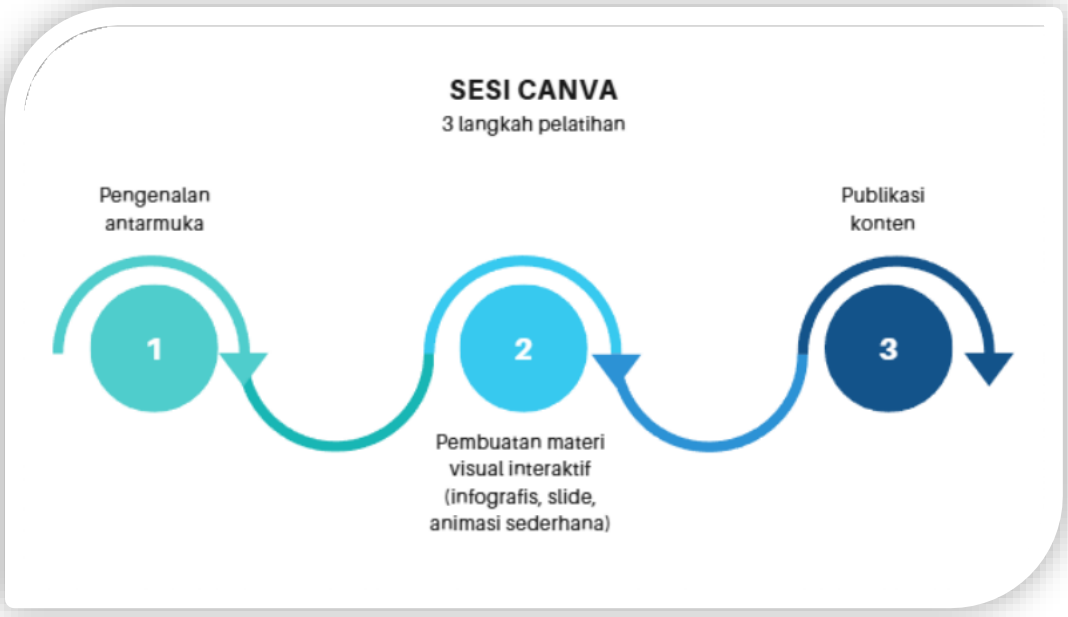


Gambar 1 Peta Kegiatan Pengabdian (www.google.com)

Sasaran utama pada pengabdian kepada masyarakat ini yaitu kepada guru-guru anggota Komunitas Belajar SMK Analis Kesehatan Tunas Medika, Pelatihan menggunakan pendekatan partisipatif, di mana peserta tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, praktik langsung, dan kolaborasi kelompok. Hal ini bertujuan agar para guru merasakan secara langsung penggunaan teknologi (Canva dan *Google Sites*), berbagi pengalaman dan praktik baik antar rekan sejawat, serta mampu mengembangkan kreativitas dalam menciptakan media interaktif sesuai kebutuhan pembelajaran.

Peserta pelatihan ditentukan dengan cara seleksi internal melalui rekomendasi kepala sekolah dan pendaftaran terbuka bagi anggota komunitas belajar yang berminat, tentunya peserta yang diprioritaskan yang memiliki kemampuan dasar komputer dan kemauan mengimplementasikan hasil pelatihan dalam pembelajaran. berdasarkan sosialisasi dan identifikasi kebutuhan dengan menggunakan metode penerapan IPTEK. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan pemaparan mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif berbasis *website* dalam menunjang pembelajaran di kelas. Kemudian dilanjut dengan mengidentifikasi tingkat literasi *digital* dan kebutuhan peserta terkait penggunaan Canva dan *Google Sites*.

Pelatihan dan praktik terstruktur dilakukan secara langsung menggunakan laptop/gadget masing-masing dengan panduan dari fasilitator/tim peneliti. Fasilitator akan memandu para guru untuk membuat website belajar yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Sesi Canva: Pengenalan antarmuka Canva, pembuatan materi visual interaktif (infografis, slide, animasi sederhana), hingga publikasi konten. Sesi *Google Sites:* Pembuatan situs website pembelajaran, integrasi materi dari Canva, pengelolaan konten, navigasi antarmuka, serta personalisasi tampilan.



Gambar 2: Alur pelatihan sesi Canva

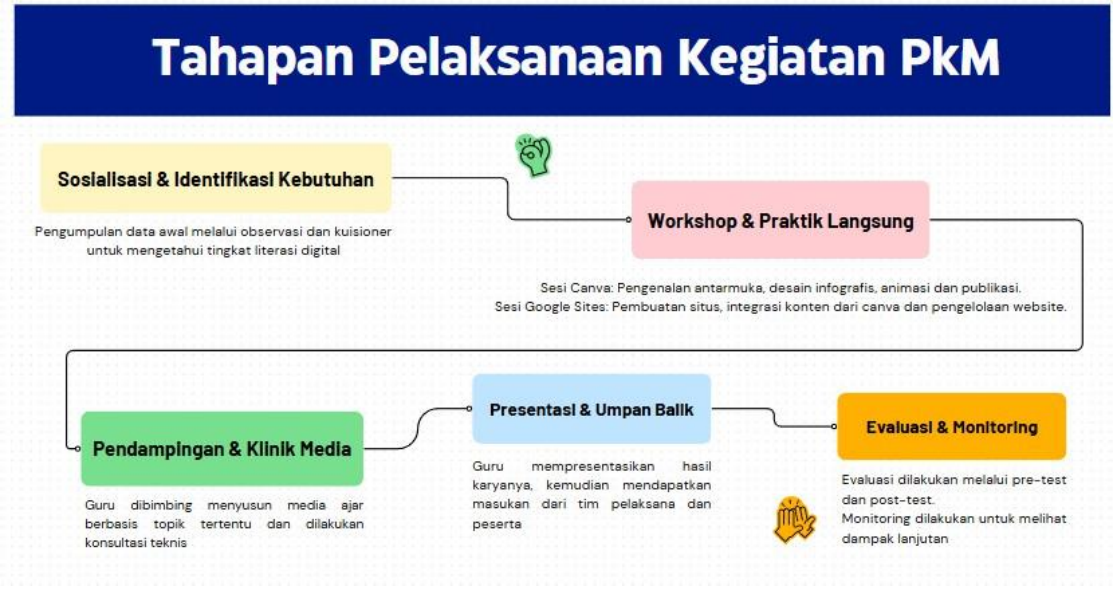


Gambar 3: Alur pelatihan sesi Google Sites

Kegiatan pendampingan dan klinik media pembelajaran merupakan tahapan lanjutan yang bertujuan untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikan keterampilan yang diperoleh dalam pelatihan ke dalam produk *website* nyata. Peserta didampingi secara intensif dalam merancang proyek media pembelajaran interaktif untuk satu topik yang diajarkan. Klinik media dilakukan secara kelompok kecil untuk membantu menyelesaikan kendala teknis maupun konseptual.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi para peserta untuk memaparkan hasil karyanya secara langsung. Setiap peserta mempresentasikan hasil media pembelajarannya melalui Canva dan *Google Sites*. Tim pelaksana dan sesama peserta memberikan umpan balik konstruktif. Monitoring dan evaluasi dilakukan melalui kuesioner *pre-test* dan *post-test* keterampilan TIK peserta. Pemantauan pasca pelatihan dilakukan untuk mengetahui keberlanjutan pemanfaatan media yang telah dibuat di kelas masing-masing.

Dengan adanya pelatihan pembuatan website, maka luaran yang ditargetkan dari kegiatan ini meliputi, Guru mampu mengembangkan dan mempublikasikan media pembelajaran interaktif berbasis website. Tersedianya situs pembelajaran sederhana berbasis *Google Sites* yang memuat materi interaktif dari Canva. Peningkatan motivasi guru dalam mengadopsi IPTEK untuk pembelajaran inovatif.

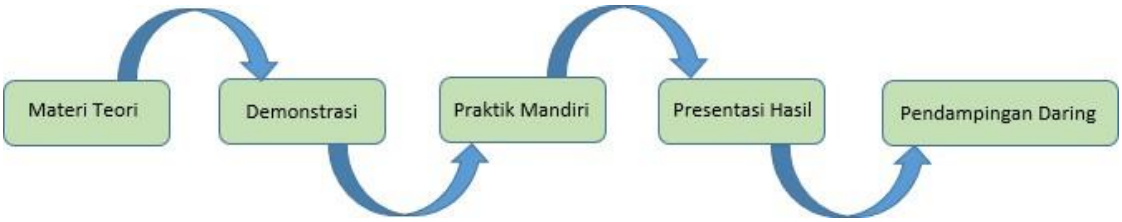


Gambar 4: Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PkM

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis website untuk komunitas peserta yakni 10 guru dari berbagai mata pelajaran produktif dan adaptif dengan tingkat kehadiran 95% dari total peserta. Semua peserta berhasil membuat minimal satu media pembelajaran berbasis website yang dapat diakses secara online. Tim pelatih tetap melakukan pendampingan daring selama 1 bulan pasca pelatihan menghasilkan peningkatan kualitas media yang dibuat.

Pelatihan ini menggunakan pendekatan *learning by doing* , memadukan teori dan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan canva dan google sites sebagai platform utama. Tujuan utamanya agar peserta pelatihan mampu memahami dan mengaplikasikan teknologi dalam penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis website secara langsung. Dibawah ini adalah skema pendekatan pelatihannya.



Gambar 5: Skema Pendekatan Pelatihan

Evaluasi pelatihan dilakukan melaui kuesioner pasca kegiatan untuk menilai peningkatan kompetensi peserta pada lima aspek, yaitu: (1) Kehadiran peserta pelatihan, (2) Pembuatan prototipe Canva dan *Google Sites*, (3) Publikasi Canva dan *Google Sites*, (4) Integrasi multimedia, (5) Implementasi di kelas. Hasil evaluasi disajikan pada gambar 2 menunjukan bahwa semua aspek mengalami peningkatan signifikan, skor rata-rata kehadiran peserta target lebih dari 90% pencapaian nyata 95%, pembuatan prototipe target tercapai 100%, publikasi target lebih dari 80% pencapaian nyata 85%, integrasi multimedia target lebih dari 70% pencapaian 78%, dan implementasi di kelas lebih dari 60% pencapaian nyata 65%. Berdasarkan evaluasi, hasil pencapaian peserta dapat dilihat pada tabel berikut:



Pencapaian Spesifik Peserta

ASPEK YANG DINILAI	TARGET KEBERHASILAN	PENCAPAIAN NYATA	PRESENTASE KEBERHASILAN
Kehadiran Peserta	lebih dari 90%	95%	105% (melebihi target)
Pembuatan Prototipe Canva dan Google Sites	100% peserta	100% peserta	100%
Publikasi Canva dan Google Sites	lebih dari 80% peserta	85% peserta	106% (melebihi target)
Integrasi Multimedia (Gambar, Video)	lebih dari 70% peserta	78% peserta	111% (melebihi target)
Implementasi di Kelas	lebih dari 60% peserta	65% peserta	108% (melebihi target)

Gambar 6: Pencapaian Spesifik Peserta

Dari hasil evaluasi, media pembelajaran yang dihasilkan peserta memiliki beberapa ciri positif, ciri pertama desain sederhana namun fungsional (mayoritas peserta memilih *template* sederhana dan navigasi jelas), konten relevan (materi disesuaikan dengan kurikulum SMK Analis Kesehatan Tunas Medika), Integrasi *Multimedia* (Penggunaan *video* praktikum, gambar anatomi, dan kuis *online*), Aksesibilitas Baik (mayoritas *website* dapat dibuka melalui laptop maupun *smartphone*). Namun, terdapat beberapa kendala teknis yang teridentifikasi yaitu beberapa peserta mengalami keterbatasan dalam mengoptimalkan kecepatan *loading website*, dan masih ada peserta yang memerlukan pendampingan untuk Jodesain grafis dan tata letak.

Kegiatan ini selaras dengan teori *learning by doing* (John Dewey) menekankan bahwa cara belajar yang paling efektif adalah melalui keterlibatan aktif dan pengalaman langsung. Selain itu, penerapan *learning by doing* berbasis website yang menghasilkan kemampuan: penguasaan teknologi pembuatan website, strategi mengajar yang tepat, penguasaan materi ajar SMK Analis Kesehatan Tunas Medika.

Dampak yang diharapkan pada pembelajaran SMK Analis Kesehatan Tunas Medika dapat meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi diversifikasi media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan meningkatkan literasi digital di kalangan guru. Pelatihan ini berhasil memenuhi target baik dari segi kehadiran, keterampilan teknis, maupun produk akhir. Implementasi teori *learning by doing* dan

konstruktivisme dalam proses pelatihan terbukti efektif meningkatkan kompetensi guru SMK Analis Kesehatan Tunas Medika dalam membuat media pembelajaran berbasis website.



Gambar 7. Foto Pelaksanaan Kegiatan

Simpulan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan canva dan *google sites* untuk komunitas belajar guru SMK Analis Kesehatan Tunas Medika berhasil dilaksanakan dengan hasil yang positif. Hal baru yang diperoleh peserta adalah keterampilan membuat dan memplublikasikan media pembelajaran interaktif mengunakan canva dan *google sites* yang dapat diakses secara *online* oleh siswa.

Kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi masyarakat pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kompetensi literasi digital guru, mempermudah distribusi materi ajar, dan memperkaya varisasi media pembelajaran. Secara teoritik, kegiatan ini berkontribusi pada metode penerapan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam pembelajaran serta memperkuat praktik *learning by doing* di lingkungan SMK Analis Kesehatan Tunas Medika.

Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa dukungan berkelanjutan, pendampingan teknis, dan penguatan komunitas belajar merupakan faktor penting dalam memastikan pemanfaatan teknologi pendidikan secara optimal. Rekomendasi dari kegiatan ini adalah perlunya pengembangan pelatihan lanjutan yang mencakup integrasi media pembelajaran interaktif dengan *Learning Management System* (LMS) dan pemanfaatan teknologi kolaboratif, sehingga guru dapat semakin adaptif menghadapi tantangan pendidikan di era *digital*.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dana yang diberikan melalui program pengabdian kepada masyarakat Hibah Unindra dengan Nomor Kontrak: 0719/SP3M/KPM/LRPM/UNINDRA/IV/2025. Ucapan terima kasih juga ditujukan

kepada Lembaga Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (LRPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan sehingga terlaksananya pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

Abdulhak, I., & Riyana, C. (2017). e-Learning: Konsep & Implementasi. Bandung: UPI Press.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan SMA.

Dewey, John (1997). Experience and Education. New York: Touchstone.

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Husamah, H., & Pantiwati, Y. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Malang: UMM Press

Handayani, N. S., & Utami, D. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–53.

Putra, A. M., & Wahyuni, S. (2021). Pemanfaatan Google Sites dalam Pembuatan Website Edukasi Sederhana untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 120–128.

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *12*(2), 317–327. https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179.https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179

Suyanto, & Jihad, A. (2013). Menjadi guru profesional: Strategi Meningkatkan Kualitas dan Karir Guru. Jakarta: Esensi Erlangga Group.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Supandi, A., Sahrazad, S., Wibowo, A. N., & Widiyarto, S. (2020). Analisis Kompetensi Guru: Pembelajaran Revolusi Industri 4.0. Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding SAMASTA*, *Juni* (1), 1-6. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/6692

Sitepu, D.S.B., & Herlinawati, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Ikatan Ion Dan Kovalen Untuk SMA Kelas X. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*,*5*(1),552-563. https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.195.https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/article/view/195

Sabandar, V. P., & Ramadhani, W. P. (2023). Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web. *German für Gesellschaft (J-Gefüge)*, *2*(1), 61-67. https://doi.org/10.30598/jgefuege.2.1.6167.https://jmiupiyptk.org/ojs/index.php/jmi/article/view/160

Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET, 17(1), 154–160. https://tojet.net/articles/v17i1/17115.pdf