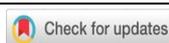




## Strategi Peningkatan Keterampilan Mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran Inovatif Berbasis IT Melalui Kegiatan Workshop

\*Syarifuddin<sup>1</sup>, Nasaruddin<sup>2</sup>, Ilham<sup>3</sup>, Ihlas<sup>4</sup>, Mahiratin<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> IAI Muhammadiyah Bima, Bima, Indonesia



DOI: <https://doi.org/10.53621/jippmas.v3i1.236>

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 29 Mei 2023

Revisi Akhir: 16 Juni 2023

Disetujui: 18 Juni 2023

Terbit: 30 Juni 2023

#### Kata Kunci:

Keterampilan Mahasiswa;

Media Pembelajaran Inovatif;

Kegiatan workshop;

Informasi dan Teknologi.



### ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu untuk melatih mahasiswa dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT yang inovatif, selain itu kegiatan ini mentraigger mahasiswa untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Adapun subyek dari kegiatan ini adalah mahasiswa program studi PGMI, fakultas Tarbiyah IAI Muhammadiyah Bima yang terdiri dari perwakilan tiap-tiap kelas dan angkatan, Adapun metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu kegiatan workshop yang dilaksanakan selama 2 kali kegiatan yang terdiri dari beberapa tahapan pelaksanaan diantaranya perencanaan, pelaksanaan, refleksi dan evaluasi, Adapun hasil dari kegiatan ini berjalan lancar sesuai dengan desain dan target yang direncanakan, aktifitas dan atusias mahasiswa sangat baik, selain itu memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi mahasiswa tentang membuat media pembelajaran inovatif yang berbasis Informasi dan teknologi dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti Canva, Kinmaster dan penggunaan mandeley, kegiatan ini sangat bagus untuk mentraigger dan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, dan sangat penting dilakukan secara berkala pada setiap semester.

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu diperlukan upaya yang serius dan fokus untuk meningkatkan kualitas mutu lulusan di Lembaga Pendidikan dan Keguruan (Waskita & Sulistyaningtyas, 2022). Mahasiswa merupakan salah satu bagian dari calon guru masa depan, yang perlu diberi pembekalan yang mumpuni dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa depan (Formen, 2022), sehingga diperlukan berbagai upaya bersama dalam membekali mahasiswa baik secara akademik maupun non akademik, dengan melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan juga adanya kegiatan rutin seperti seminar, worksop dan pelatihan dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa.

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan berkembang melanda diberbagai linir kehidupan, diantaranya adalah sektor pendidikan formal maupun non formal dan juga sektor sosial kemasyarakatan, Ada 4 kompetensi Abad XXI yang perlu dimiliki oleh mahasiswa kedepannya yaitu kemampuan berfikir kritis, kemampuan kreatifitas, kemampuan komunikasi dan juga kemampuan kolaboratif (Fitrah et al., 2022), untuk menunjang berbagai kompetensi ini dibutuhkan kualitas proses pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk selalu terlibat dalam berbagai proses pembelajaran (Hermansyah & Muslim, 2020), tidak hanya sekedar berbicara tentang hal-hal yang bersifat teoritis, namun yang jauh lebih penting yaitu mengasah mereka untuk langsung praktek membuat berbagai hal yang bersifat output yang bisa dihasilkan langsung oleh mahasiswa.

Keterampilan mahasiswa perlu diasah dengan berbagai kegiatan non akademik, salah satunya keterampilan dalam membuat atau mendesain media pembelajaran berbasis teknologi. agar kedepan mahasiswa yang akan menjadi guru terampil dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan siap menghadapi berbagai tantangan konsep pembelajaran modern yang tidak terlepas dari pemanfaatana teknologi (Isnanto et al., 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana atau alat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran, yang membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa (Fadillah et al., 2017). Berbagai teknologi saat ini sangat terbuka dan mudah dimanfaatkan sebagai sarana dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran seperti handpond android dan laptop dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang ada seperti Canva, catcut, kinsmaster dll.

Oleh karena itu, diperlukan adanya berbagai cara dan strategi peningkatan keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran inovatif berbasis IT, salah satu strategi yang bagus digunakan yaitu melalui kegiatan workshop (Muzdalipah et al., 2020). Workshop merupakan salah bentuk pelatihan yang sangat intensif dan interaktif yang dapat memberikan pembekalan dan pemahaman yang mendalam kepada mahasiswa tentang penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran inovatif. Melalui kegiatan workshop atau kegiatan pelatihan, mahasiswa akan mendapatkan kesempatan untuk belajar langsung dari ahli dan praktisi yang mendampingi atau mengarahkan (Shofiyah et al., 2021), mereka akan di ajarkan tentang konsep-konsep dasar dalam pembuatan media pembelajaran, penggunaan perangkat lunak dan aplikasi terkait, serta berbagai Teknik pengembangan konten yang menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan ada berbagai permasalahan yang sering dialami di dunia pendidikan saat ini khususnya di wilayah Nusa Tenggara Barat yaitu rendahnya kreatifitas mahasiswa dalam merancang berbagai media pembelajaran yang inovatif (Harfiani & Fanreza, 2019), rendahnya kesempatan mahasiswa dalam berkolaborasi merancang berbagai kegiatan dalam membekali pengembangan dirinya, kualitas proses pembelajaran yang masih mengacu pada pembelajaran konvensional, rendahnya kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan berbagai produk kreatif yang bisa dimanfaatkan oleh diri dan masyarakat di sekitarnya, kurangnya kepercayaan diri mahasiswa dalam mengikuti berbagai lomba kreatifitas mahasiswa yang di adakan oleh berbagai kampus di luar (Syarifuddin et al., 2020).

Untuk menyelesaikan berbagai persoalan di atas diperlukan kerja kolaboratif dan kerja kreatif dalam membekali mahasiswa, dengan melaksanakan program kerja rutin setiap semester minimal 3 sampai 5 kali sesuai dengan standar akreditasi nasional seperti seminar, workshop, coaching clinic dll. pada kesempatan ini penulis berinisiatif mencoba melakukan pengabdian yang berjudul strategi peningkatan keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran berbasis IT melalui kegiatan workshop di program studi PGMI, dengan tujuan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pembekalan berupa workshop pengembangan media pembelajaran berbasis IT merupakan salah satu solusi alternatif untuk menyelesaikan berbagai masalah yang di hadapi oleh mahasiswa.

## **PERMASALAHAN**

Ada beberapa masalah yang terjadi di tataran mahasiswa di sekitar IAI Muhammadiyah Bima dan di lingkup Nusa Tenggara Barat diantaranya yaitu rendahnya kreatifitas mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang inovatif (Fadillah et al., 2017), rendahnya kesempatan mahasiswa dalam berkolaborasi merancang berbagai kegiatan dalam membekali pengembangan dirinya, kualitas proses pembelajaran yang masih mengacu pada pembelajaran konvensional (Zaki et al., 2021; Darmawan, 2014), rendahnya kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan berbagai produk kreatif yang bisa dimanfaatkan oleh diri dan masyarakat di sekitarnya (Harfiani & Fanreza, 2019), kurangnya kepercayaan diri mahasiswa dalam mengikuti berbagai lomba kreatifitas mahasiswa (Darmawan, 2014) yang di adakan oleh berbagai kampus di luar.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan workshop pengembangan media pembelajaran dalam bentuk kegiatan pengabdian yang terdiri dari beberapa Langkah, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi dan refleksi. perencanaan meliputi aktivitas untuk menentukan tujuan dan sasaran yang akan dicapai, serta langkah strategis yang akan diambil untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Mengacu pada konsepsi tersebut, maka kegiatan workshop didahului dengan penetapan tujuan yang akan dicapai, penyusunan langkah strategis meliputi rancangan kriteria peserta, pelatih, materi, dan strategi pembelajaran. Dalam perencanaan kinerja diperlukan eksplorasi bersama tentang apa yang perlu diketahui dan dilakukan para mahasiswa untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif dan bagaimana penyelenggaraan tim pengabdian dapat memberikan dukungan dan bimbingan.

### **Perencanaan**

Adapun perencanaan yang dilakukan yaitu menyiapkan perangkat pelaksanaan workshop dan bimbingan yang akan digunakan yaitu lembar observasi, lembar kerja mahasiswa, standar operasional yang dilakukan, materi workshop, menyiapkan dan menentukan pemateri workshop dan bimbingan

### **Pelaksanaan**

Adapun tahapan pelaksanaan tindakan yang dilakukan dalam PKM ini yaitu menjelaskan tujuan workshop pengembangan media pembelajaran, melakukan kegiatan workshop bersama pemateri yang di undang yang merupakan ahli dan praktisi dalam mengembangkan media pembelajaran menyampaikan tahapan pelaksanaan workshop, menyampaikan materi dan melakukan bimbingan interaktif, memberikan tugas dll.

### **Observasi**

Pada tahap ini dilakukan observasi pada saat pelaksanaan workshop dan bimbingan yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi keadaan mahasiswa selama proses workshop dan bimbingan dilakukan dengan mencatat pada lembar observasi yang telah disediakan dan juga memberikan catatan penilaian hal-hal yang kurang dan perlu diperbaiki ke depannya.

### **Refleksi**

Refleksi dilakukan dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan terhadap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan hasil yang diperoleh mahasiswa. sehingga

dapat ditentukan apa yang harus dilakukan untuk perbaikan yang lebih sempurna, menyusun perencanaan baru, dan menerapkan tindakan baru pula pada siklus berikutnya.

## **PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian dalam bentuk workshop ini di laksanakan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Muhammadiyah Bima, Adapun jumlah peserta pada kegiatan workshop ini yaitu mahasiswa semester III, V dan VII kelas A dan B yang berjumlah 46 orang.

Tahap awal dalam kegiatan pengabdian berupa workshop ini yaitu menganalisis kebutuhan kegiatan workshop terkait dengan kemampuan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi berupa desain menggunakan Canva dan membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kinmaster. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terbuka dengan mahasiswa kurang lebih 90 % mahasiswa belum pernah menggunakan canva dalam mendesain pembelajaran dan membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan analisis pengembangan keterampilan mahasiswa tersebut, penulis berinisiatif melaksanakan kegiatan pengabdian berbasis workshop dalam rangka meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dalam hal ini menggunakan 2 aplikasi canva dan kinmaster.

Tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam melakukan kegiatan workshop pada siklus I yaitu ;

### ***Perencanaan***

Adapun beberapa perencanaan yang telah dilakukan yaitu menyusun proposal perencanaan kegiatan workshop, membentuk tim panitia kecil dalam mengorganisasikan kegiatan, membuat administrasi surat menyurat, menentukan capaian dan output kegiatan, menentukan materi dan bahan workshop, menentukan narasumber, mempersiapkan daftar peserta dan dokumen lain yang dibutuhkan, membuat daftar randown kegiatan, menyiapkan sarana dan prasarana kegiatan workshop.

### ***Pelaksanaan***

Pelaksanaan workshop dilaksanakan sebanyak 2 kali kegiatan yang dilakukan di ruang dosen IAI Muhammadiyah Bima pada tanggal 11 November 2022 dan tanggal 1 desember 2022. Adapun pemateri yang di undang pada workshop pertama yaitu bu Novi Puspitasari, S.Pd (Guru penggerak dan juga guru berprestasi kota Bima), selain itu beliau juga merupakan kepala sekolah termuda di kota Bima di SDN 55 Dara Kota Bima. Pada kegiatan workshop pertama berlangsung kondusif dan interaktif. Antusiasme mahasiswa cukup baik dan fokus dalam mengikuti kegiatan workshop sampai akhir, materi yang disampaikan sangat mudah dipahami oleh mahasiswa dan mahasiswa termotivasi untuk mempelajarinya. Dalam kegiatan workshop ini mahasiswa lebih banyak diberikan praktif dengan menggunakan laptop dan juga *handpond* android. Adapun materi yang dipelajari yaitu penggunaan Canva dan KinMaster.



Foto Kegiatan Workshop

### *Evaluasi dan Refleksi*

Hasil dari pelaksanaan strategi peningkatan keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran yang berbasis IT melalui kegiatan workshop ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, hal ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan sebelumnya (Hartono et al., 2018). Kegiatan workshop media pembelajaran ini diikuti oleh mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah IAI Muhammadiyah Bima, dengan suasana yang kondusif dan menyenangkan. Untuk materi I terkait dengan cara menggunakan canva untuk mendesain media pembelajaran, karena memiliki fitur dan desain yang pilihan desain.

Pada awal proses kegiatan yang dilakukan peserta merasa asing dan kaku dari kegiatan yang dilakukan, karena pelaksanaan workshop pengembangan media pembelajaran baru pertama kali dilaksanakan pada program studi PGMI, selanjutnya mahasiswa merasa kesulitan dalam melakukan registrasi dan login untuk masuk pada program Canva dan Kinmaster. Mahasiswa juga di awal merasa kesulitan dalam memahami tools yang ada pada Canva maupun kinmaster, namun dengan bantuan instruktur dan beberapa mahasiswa yang sudah memahami, peserta bisa dibimbing dengan mudah dan pada prosesnya bisa dilakukan dengan baik walau ada beberapa mahasiswa masih lamban memahami cara menggunakannya (Nurhayati et al., 2022).

Hasil dari kegiatan workshop ini menunjukkan antusias para mahasiswa mengikuti kegiatan workshop sangat baik. Beberapa mahasiswa mengaku sangat senang dengan kegiatan workshop dilakukan dan terbantu dalam mengasah keterampilan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan handpond dan laptopnya dalam merancang media pembelajaran berbasis IT. secara umum penilaian peneliti mahasiswa sudah mampu mendesain dengan menggunakan canva dan juga membuat video pembelajaran dengan menggunakan kinmaster walau masih standar dan sederhana. Dalam kegiatan sehari ini, kami menyadari tidak cukup waktu dalam menguasai terkait dengan penggunaan Canva dan Kinmaster akan tetapi minimal mahasiswa telah memahami dasar-dasar penggunaannya, untuk pengembangan selanjutnya mahasiswa akan mempelajari secara mandiri.

Tahapan-tahapan yang dilaksanakan dalam melakukan penelitian Tindakan berupa workshop pada siklus II yaitu ;

### *Perencanaan*

Adapun beberapa perencanaan yang telah dilakukan dalam siklus II yaitu membuat, administrasi surat menyurat, menentukan capaian dan output kegiatan, menentukan materi dan bahan workshop, menentukan narasumber, mempersiapkan daftar peserta dan dokumen lain yang dibutuhkan, membuat daftar rundown kegiatan, menyiapkan sarana dan prasarana kegiatan workshop.

### *Pelaksanaan*

Pelaksanaan workshop dilaksanakan di ruang dosen IAI Muhammadiyah Bima pada tanggal Desember 2022. Adapun pemateri yang di undang pada workshop kedua ini yaitu Dr. Agussalim, M.Pd (Dosen STKIP Bima) dan Pak Syarif Hidayatullah, M.H (Dosen Fakultas Syariah) Pada kegiatan workshop kedua berlangsung antusias, kondusif dan interaktif. Kegiatan workshop sampai akhir, materi yang disampaikan sangat mudah dipahami oleh mahasiswa dan mahasiswa termotivasi untuk mempelajarinya. Dalam kegiatan workshop ini mahasiswa lebih banyak diberikan praktif dengan menggunakan laptop. Adapun materi yang dipelajari yaitu Pengembangan penggunaan Canva dan kinmaster untuk workshop I dan Pemanfaatan Mandeley untuk workshop II.

### *Evaluasi dan Refleksi*

Kegiatan workshop ini lebih banyak prakteknya dibandingkan dengan teorinya, kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah IAI Muhammadiyah Bima, dengan suasana atusias, kondusif dan menyenangkan. Untuk materi II ini terkait dengan pengembangan menggunakan Canva dan kinmaster serta cara menggunakan aplikasi mandeley

## **HASIL DAN DISKUSI**

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang penting digunakan dalam penyampaian pembelajaran supaya efektif dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran mampu mengakomodasi kecerdasan siswa yang berbeda-beda. Media pembelajaran yang berhasil adalah media pembelajaran yang dapat mengakomodir 4 kecerdasan yang dimiliki oleh siswa diantaranya visual, audio, verbal dan kinestetik (Surachman & Belakang, 2013), sehingga diperlukan pembekalan kepada guru dan calon guru dalam mendesaian dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada seperti penggunaan laptop dan handpond android yang dimiliki dengan menggunakan berbagai aplikasi yang memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran seperti Canva, kinmaster dan berbagai aplikasi lainnya (Muzdalipah et al., 2020).

Pada awal proses kegiatan yang dilakukan peserta merasa terbiasa dengan program canva dan merasa asing dengan program aplikasi mandeley dari kegiatan yang dilakukan, selanjutnya mahasiswa merasa kesulitan dalam melakukan registrasi dan login untuk masuk pada program Aplikasi Mandeley. Mahasiswa juga di awal merasa kesulitan dalam memahami tools yang ada pada Mandeley, namun dengan bantuan instruktur dan beberapa mahasiswa yang sudah memahami, peserta bisa dibimbing

dengan mudah dan pada prosesnya bisa dilakukan dengan baik walau ada beberapa mahasiswa masih lamban dan masalah dengan jaringan.

Hasil dari kegiatan workshop ini menunjukkan aktivitasnya rasa ingin taunya sangat bagus, antusias para mahasiswa mengikuti kegiatan workshop sangat baik. Beberapa mahasiswa mengaku sangat senang dengan kegiatan workshop dilakukan dan terbantu dalam mengasah keterampilannya dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dan juga pada penggunaan Aplikasi Mandeley walau masih perlu dikembangkan secara mandiri dan bimbingan khusus oleh dosennya. secara umum berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti setelah kegiatan, mahasiswa senang dan telah mampu menggunakan canva dan juga menggunakan aplikasi mandeley walau masih standar dan sederhana. Dalam kegiatan workshop kedua, kami menyadari belum cukup waktu untuk menguasainya. selanjutnya mahasiswa terus didorong untuk belajar mandiri dalam mengembangkan dirinya dengan memanfaatkan youtube dan sumber belajar lainnya.

Hasil yang diperoleh keseluruhan mahasiswa pada siklus I mencapai 70% mahasiswa antusias dan berhasil menggunakan aplikasi Canva, kinmaster dan aplikasi Mandaley walau masih standar, selanjutnya pada siklus II yang diperoleh mencapai 95 % mahasiswa sangat antusias dan berhasil menggunakan beberapa program dengan lancar Canva, Kinmaster dan Aplikasi Mandeley walau masih ada beberapa orang yang masih kesulitan dalam menggunakannya. Adapun indikator keberhasilan dalam kegiatan ini dilihat dari pencapaian skor maksimal indikator keberhasilan dalam kegiatan ini dilihat dari

#### *Indikator Proses*

Proses pembelajaran dikategorikan berhasil bila minimal 80% pelaksanaannya telah sesuai Untuk lebih jelasnya indikator proses dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.** Taraf Keberhasilan Proses

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
80%-100%	B (Baik)
59%-79%	C (Cukup)
0%-58%	K (Kurang)

Dari hasil yang diperoleh pada proses untuk siklus I hanya mencapai 70 %, hal ini menunjukkan pada kategori cukup, sedangkan pada siklus I mendapatkan skor 90% dalam kategori Baik, hasil ini terlihat bahwa ada peningkatan hasil kualitas proses dari siklus I dan siklus ke II yang mencapai kurang lebih 20% terjadi peningkatan dari 70% menjadi 90% pada siklus II

#### *Indikator Hasil*

Dasi segi hasil yang diperoleh mahasiswa yang mengikuti kegiatan workshop dikategorikan berhasil < 75 %, hal ini disebabkan berbagai kendala diantaranya mahasiswa baru pertama mengenal dan mengikuti program workshop pengembangan media pembelajaran, selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan hasil mencapai lebih dari > 85% pada siklus II, hal ini menunjukkan pada kategori Baik Sekali.

Dalam workshop ini, kolaborasi dan interaksi antar mahasiswa dan praktisi merupakan salah satu elemen kunci. Melalui pertemuan dengan pateri dan pendamping yang berpengalaman dan mengembangkan media pembelajaran,

mahasiswa akan mendapatkan wawasan yang berharga dan pemahaman prakttis tentang pengembangan media inovatif. Dukungan dan bimbingan yang diberikan setelah workshop juga akan membantu mahasiswa untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dan memanfaatkan potensi penuh teknologi informasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, implementasi strategi ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif pada mahasiswa, mempersiapkan mereka untuk menjadi pendidik yang berdaya saing dalam era digital dan memenuhi kebutuhan pembelajaran yang semakin kompleks dan beragam.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan lancar sesuai dengan desain dan target yang dilakukan, selain itu memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi mahasiswa terkait dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang berbasis Informasi dan teknologi dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti canva untuk mendesain media pembelajaran berupa gambar dan template persentasi dan kinmaster untuk membuat video pembelajaran. kegiatan ini sangat bagus untuk mentraigger dan membekali keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran. Kedepan kegiatan workshop seperti ini akan lebih baik dilaksanakan secara rutin supaya mahasiswa mahir dalam membuat media pembelajaran khususnya, selain itu dapat merangsang kemampuan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran secara mandiri.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sampaikan ucapan terima kasih kepada pimpinan IAI Muhammadiyah Bima yang mendukung terlaksananya kegiatan workshop dan penulisan artikel ini, selain itu ucapan terima kasih juga kepada pemateri yang telah meyumbangkan ilmunya kepada mahasiswa IAI Muhammadiyah Bima Khususnya pada Program Studi PGMI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, H. (2014). Peningkatan Kreatifitas Mahasiswa Dalam Merancang Media Pembelajaran Multimedia IPA Berbasis Animasi Melalui Model Cooperative Learning. *Jurnal Edukasi*, 12(2), 193-204.
- Fadillah, S., Susiaty, U. D., & Ardiawan, Y. (2017). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar di Kecamatan Pontianak Barat. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-9.
- Fitrah, M., Tarbiyah, F., Agama, I., & Muhammadiyah, I. (2022). Pendampingan Penyusunan Soal Model PISA Berbasis Pendekatan Etnomatematika: Optimalisasi Kemampuan Guru Matematika di Sekolah Muhammadiyah. *Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 15-28.
- Formen, A. (2022). Calon Guru Paud Dan Tantangan Masa Depan: Temuan Awal Pandangan Mahasiswa Tentang Pendidikan Abad 21. *Jurnal Ilmiah Visi*, 17(1), 26-42.
- Harfiani, R., & Fanreza, R. (2019). Implementasi model pembelajaran lesson study praktikum wisata dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir kreatif mahasiswa pada mata kuliah media. *Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 11(1), 135-154.

- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 139–147. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v14i2.587>
- Hermansyah, H., & Muslim, M. (2020). Urgensi Pengembangan Keterampilan Belajar Abad 21 Di Pendidikan Dasar. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(2), 184–199. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v3i2.395>
- Isnanto, I., Pomalingo, S., & Harun, M. N. (2020). Strategi Pengelolaan Kelas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(1), 7. <https://doi.org/10.32529/glasser.v4i1.392>
- Muzdalipah, I., Rustina, R., & El Akbar, R. R. (2020). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (Ict). *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 202–208. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i3.348>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Shofiyah, N., Nisak Aulina, C., & Efendi, N. (2021). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Pembuatan Video Pembelajaran Sains Berbasis Smartphone. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 23–33. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.29>
- Surachman, E., & Belakang, A. L. (2013). Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Efektifitas Pembelajaran Serta Profesionalitas Pendidik di SMP Negeri 194 Jakarta. *13*, 111–119.
- Syarifuddin, Setyosari, P., Sulton, Kuswandi, D., & Sartika, D. (2020). The effect of the community of inquiry (COI) learning model and learning style towards social skills. *European Journal of Educational Research*, 9(2), 569–578. <https://doi.org/10.12973/eu-er.9.2.569>
- Waskita, D., & Sulistyaningtyas, T. (2022). Program Pengabdian Masyarakat: Workshop Penulisan Artikel Ilmiah. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 1359–1367. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.11495>
- Zaki, M., Anwar, A., & Amalia, R. (2021). Workshop Manipulasi Alat Peraga Matematika Untuk Guru SD Kota Langsa Aceh. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 103–107. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.39>

---

**\* Syarifuddin (Corresponding Author)**

IAI Muhammadiyah Bima  
Jl. Angrek No. 16. Ranggo Nae Kota Bima, NTB, Indonesia  
Email: [syarifpps@gmail.com](mailto:syarifpps@gmail.com)

**Nasaruddin**

IAI Muhammadiyah Bima  
Jl. Angrek No. 16. Ranggo Nae Kota Bima, NTB, Indonesia  
Email: [nashab@gmail.com](mailto:nashab@gmail.com)

**Ilham**

IAI Muhammadiyah Bima  
Jl. Angrek No. 16. Ranggo Nae Kota Bima, NTB, Indonesia  
Email: [ilhambima@gmail.com](mailto:ilhambima@gmail.com)

**Ihlas**

IAI Muhammadiyah Bima  
Jl. Anggrek No. 16. Rango Nae Kota Bima, NTB, Indonesia  
Email: [ilhambima@gmail.com](mailto:ilhambima@gmail.com)

**Mahiratin**

IAI Muhammadiyah Bima  
Jl. Anggrek No. 16. Rango Nae Kota Bima, NTB, Indonesia  
Email: [mahiratin@gmail.com](mailto:mahiratin@gmail.com)

---