JOURNAL OF HUMAN AND EDUCATION

E-ISSN: 2776-5857 | P-ISSN: 2776-7876
Website: https://jahe.or.id/index.php/jahe
Vol. 6, No. 6 (2026)

Penguatan Kapasitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Nondigital

Sri Untari[1], Yustia Senja Agustien[2], Nusro Illahiya[3], Abelda Fauzia Sasabela[4], Nia Fitria[5], Rizky Esa Aulia[6], Afriska Widya Habsari[7], Priskila Fainsenem[8], Vera Agustina[9], Rafael Bahrul Akhyar[10], Yusril Adhaniar[11]

[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11] *Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang*
**Email: yustia.senja.2531727@students.um.ac.id*

ABSTRAK

Kegiatan pengembangan media pembelajaran nondigital dilaksanakan untuk memberikan pengalaman kepada guru dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan penguatan kapasitas guru melalui workshop pembuatan median nondigital di SMP Negeri 1 Kepanjen. Kegiatan meliputi penguatan pemahaman mengenai media nondigital, praktik pengembangan media kartu melalui adaptasi mekanisme permainan *Civic Switch Cards* (CSC), dan evaluasi pelaksanaan *workshop*. Evaluasi dilakukan menggunakan angket umpan balik dan tanggapan terbuka peserta. Hasil evaluasi menunjukkan respon positif, dengan rata-rata penilaian 3,43 dari skala 4 dan 98,7% tanggapan berada pada kategori setuju dan sangat setuju. Peserta memberikan penilaian positif terhadap kejelasan materi, kegiatan praktik, dan manfaat *workshop* sebagai inspirasi pengembangan media. Meskipun demikian, peserta mengusulkan penambahan waktu praktik, bahan pendukung, dan pendampingan lanjutan. *Workshop* ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan pengembangan media kartu dan mengeksplorasi adaptasi mekanisme permainan untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Nondigital, Penguatan Kapasitas Guru, *Civic Switch Cards*

ABSTRACT

The development of non-digital learning media was carried out to provide teachers with practical experience in designing media that meet instructional needs. This article aims to describe efforts to strengthen teachers' capacity through a workshop on developing non-digital learning media at SMP Negeri 1 Kepanjen. The activities included strengthening teachers' understanding of non-digital learning media, hands-on development of card-based media by adapting the game mechanics of Civic Switch Cards (CSC), and an evaluation of the workshop. The evaluation was conducted using a feedback questionnaire and participants' open-ended responses. The results indicated positive feedback, with a mean rating of 3.43 out of 4 and 98.7% of responses falling into the agree and strongly agree categories. Participants responded positively to the clarity of the materials, the hands-on activities, and the workshop's value as a source of inspiration for developing learning media. However, they also suggested allocating more time for practical activities, providing additional supporting materials, and offering follow-up guidance. The workshop provided teachers

with opportunities to gain hands-on experience in developing card-based learning media and to explore ways of adapting game mechanics for instructional purposes.

Keywords: *Non-Digital Learning Media, Teacher Capacity Building, Civic Switch Cards*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin dinamis menuntut guru untuk dapat menyusun proses pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga, guru mempunyai peran krusial dalam proses pembelajaran. Menurut (Mea et al., 2024), efektivitas pengalaman belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kurikulum dan fasilitas. Namun, bergantung oleh kemampuan guru dalam menciptakan suasana kelas yang mendorong kreativitas dan inovasi. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan guru dalam proses mengajar di kelas adalah pemanfaatan media pembelajaran. Menurut (Fadilah & Kanya, 2023), media pembelajaran dapat membantu penyampaian informasi secara lebih menarik sekaligus membangkitkan respons emosional dan motivasi belajar peserta didik.

Selaras dengan hal tersebut, media yang dikembangkan guru perlu memperhatikan aspek kemanfaatan dan kesesuaian dengan kondisi di kelas. Menurut (Shabrina et al., 2025), penentuan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beragam aspek, meliputi model, strategi, metode, dan cara mengajar yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, serta situasi dan karakteristik lingkungan satuan pendidikan. Selain itu, pemilihan media disesuaikan dengan fasilitas yang tersedia di sekolah. Oleh karena itu, kemampuan guru untuk memilah dan mengolah sumber daya yang ada di sekitar menjadi media pembelajaran yang menarik menunjukkan keterampilan yang adaptif.

Berdasarkan kegiatan pengamatan yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kepanjen menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan didominasi oleh salindia dan buku teks, sedangkan kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung menggunakan metode ceramah. Penggunaan salindia dan buku teks memang dapat membantu penyampaian materi, namun belum cukup untuk memberikan pengalaman belajar yang beragam apabila tidak disertai aktivitas pembelajaran yang mendorong interaksi dan partisipasi peserta didik secara aktif.

Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan guru yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap referensi serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran alternatif. Kondisi ini mengindikasikan bahwa persoalan mitra tidak hanya terletak pada terbatasnya variasi media, tetapi juga pada kebutuhan guru dalam merancang dan mempraktikkan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan aktivitas pembelajaran.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu didukung melalui kegiatan penguatan kapasitas guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif. Menurut (Nurlatifah, 2024), kegiatan pengembangan kompetensi guru diperlukan untuk meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran, karena pendidik yang profesional senantiasa berupaya memperluas wawasan keilmuan. Media yang dikembangkan guru tidak harus berbentuk digital, namun dapat berbentuk nondigital karena tidak bergantung pada perangkat maupun jaringan internet. Menurut (Prinanda, 2025), keterbatasan fasilitas dapat menyebabkan media berbasis teknologi tidak selalu dapat digunakan secara optimal, sehingga media konvensional dapat menjadi alternatif.

Workshop dalam merancang media pembelajaran nondigital menjadi salah satu upaya untuk mendukung pengembangan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran. Media pembelajaran

nondigital dipilih sebagai alternatif solusi karena dapat dikembangkan menggunakan alat dan bahan yang sederhana, serta penerapan media tidak bergantung pada jaringan internet yang stabil, sehingga lebih fleksibel jika digunakan. Selain itu, memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu media yang dikembangkan pada kegiatan ini adalah *Civic Switch Cards* (CSC), yaitu media pembelajaran berbasis permainan kartu untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media berbasis kartu relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pemahaman terhadap nilai, norma, hak, dan kewajiban, serta penerapannya dalam kehidupan. Menurut (Silvia et al., 2024), *workshop* pembuatan *flashcards* dapat membantu guru menghasilkan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Pelaksanaan *workshop* tidak hanya relevan bagi guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, namun bagi guru dari mata pelajaran lain karena setiap guru mempunyai kebutuhan untuk mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran masing-masing. Menurut (Karo et al., 2024), media yang dikembangkan langsung oleh guru dapat disesuaikan dengan karakteristik kelas, materi dan kebutuhan peserta didik. Penguatan kapasitas guru menjadi suatu kebutuhan yang mendesak karena dinamika pembelajaran di kelas menuntut penyesuaian antara pendekatan dan perangkat pembelajaran yang digunakan di kelas. Oleh karena itu, dilaksanakan pengabdian masyarakat yang berfokus pada penguatan kapasitas guru dalam membuat media pembelajaran nondigital di SMP Negeri 1 Kepanjen.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kepanjen dengan sasaran semua guru pada setiap bidang mata pelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan, yaitu penyampaian materi dan pelatihan pengembangan media nondigital. Berikut merupakan rangkaian kegiatan pada kegiatan pengabdian:

1) Tahap Persiapan

   Tahapan awal dilaksanakan melalui pemilihan mitra, identifikasi permasalahan, penyusunan materi kegiatan, perancangan konsep CSC, serta persiapan bahan dan perangkat yang diperlukan selama kegiatan. Identifikasi kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pengalaman guru dalam menggunakan media pembelajaran serta kebutuhan terhadap media nondigital yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil identifikasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi dan bentuk kegiatan yang dilaksanakan.

2) Tahap Pelaksanaan

   Berikut ini merupakan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan:

   a) Penyampaian Materi

      Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai media pembelajaran, karakteristik media nondigital, serta prinsip pengembangan media berbasis kartu. Penyampaian materi dilakukan secara partisipasif melalui diskusi dan tanya jawab, sehingga guru memperoleh kesempatan untuk menghubungkan materi yang diberikan dengan pengalaman pembelajaran yang dihadapi di kelas

   b) Demonstrasi CSC

Tim pengabdian memperkenalkan bentuk dan komponen CSC, termasuk kartu permainan, isi atau informasi yang terdapat di dalam kartu, serta mekanisme yang digunakan dalam pelaksanaan permainan. Demonstrasi dilakukan dengan memperagakan tahapan penggunaan media agar guru dapat memperoleh gambaran mengenai proses dan prinsip pengembangan media berbasis permainan.

c) Simulasi Media CSC

Guru diberikan kesempatan untuk mencoba mekanisme permainan CSC secara langsung dengan mengikuti aturan dan alur permainan yang telah diperagakan sebelumnya. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh pengalaman mengenai cara kerja media, bentuk interaksi yang muncul selama permaianan, serta dapat mengidentifikasi bagian-bagian mekanisme CSC yang dapat dipertahankan, disederhanakan, atau dimodifikasi sesuai dengan kebutuha mata pelajaran.

d) Perancangan Media

Pada tahap ini, guru diberikan media kartu kosong kemudian diarahkan untuk menentukan isi kartu sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Proses perancangan meliputi penentuan konten atau pertanyaan pada kartu, membuat konten jawaban, penentuan aturan permainan, serta aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan media. Agar kartu yang disusun memiliki keterkaitan yang jelas dengan materi dan tujuan pembelajaran, maka pada tahapan ini dibimbing oleh tim pengabdian.

3) Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengamati keterlibatan dan kemampuan guru selama kegiatan pembinaan pembuatan media pembelajaran nondigital CSC. Indikator evaluasi meliputi, pemahaman guru terhadap materi yang disampaikan, partisipasi selama kegiatan berlangsung, serta kemampuan guru dalam merancang, dan membuat media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta karakteristik materi. Evaluasi juga memperhatikan kemampuan guru dalam memahami memahami mekanisme penggunaan CSC sebagai media pembelajaran berbasis permainan kartu. Hasil evaluasi digunakan untuk mendeskripsikan ketercapaian pelaksanaan kegiatan *workshop* dalam mendukung penguatan kapasitas guru dalam membuat media pembelajaran nondigital.

Selain itu, evaluasi dilakukan melalui angket umpan balik yang diisi oleh 39 peserta setelah kegiatan. Angket terdiri atas delapan pernyataan dengan skala likert dengan empat kategori sebagai berikut, 1 (Sangat Tidak Setuju/STS), 2 (Tidak Setuju/ TS), 3 (Setuju/S), 4 (Sangat Setuju/ SS) mengenai materi, praktik, fasilitator, dan manfaat kegiatan, serta dua pertanyaan esai tentang kelebihan CSC dan saran. Data angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui frekuensi, rata-rata skor, dan persentase jawaban setuju (Setuju + Sangat Setuju), dengan kategori Sangat Baik apabila rata-rata skor mencapai 3,25 atau lebih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada hari Jumat, 7 Agustus 2026 di SMP Negeri 1 Kepanjen. Jumlah peserta kegiatan sebanyak 39 orang yang terdiri dari guru berbagai mata pelajaran. Pelaksanaan kegiatan mencakup penyampaian materi mengenai pengembangan media pembelajaran dan prakrik perancangan media kartu dengan mengadaptasi mekanisme permainan CSC. Tujuan dari kegiatan tersebut untuk memberikan pemahaman mengenai pemilihan media pembelajaran

dan memberikan kesempatan bagi guru untuk menerapkannya dalam perancangan media yang relevan dengan mata pelajarannya masing-masing. Uraian hasil pelaksanaan kegiatan disajikan sebagai berikut:

1) Penguatan Pemahaman Guru tentang Pengembangan Media Pembelajaran Nondigital

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi bertajuk "Pengembangan Media Pembelajaran di Era *Deep Learning*". Materi mencakup fungsi media dalam pembelajaran, ragam media digital dan non digital, serta pertimbangan dalam menentukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Beberapa contoh media non digital yang diperkenalkan mencakup *flashcards*, kartu konsep, puzzle, poster, dan papan permainan. Pengenalan berbagai bentuk media tersebut memberikan gambaran mengenai alternatif sarana pembelajaran yang dapat dikembangkan tanpa bergantung pada perangkat digital.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Narasumber

Materi juga menekankan pentingnya mempertimbangkan tujuan pembelajaran, daya tarik media, keterlibatan peserta didik, relevansi materi, dan keterjangkauan sarana. Prinsip ini menempatkan kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media, buka hanya bentuk atau kebaruan alat yang digunakan. Bagi guru yang menganmpu mata pelajaran berbeda, pertimbangan tersebut menjadi penting karena media yang dipilih perlu selaras dengan aktivitas belajar yang direncanakan.

Relevansi pembekalan ini terlihat dari keterkaitannya dengan tahap praktik, ketika guru diminta merancang media kartu menggunakan mekanisme permainan CSC sebagai acuan. Pengetahuan mengenai pemilihan media menjadi landasan dalam menentukan bentuk dan isi kartu, sedangkan penyesuaiannya terhadap mata pelajaran memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan rancangan berdasarkan kebutuhan pembelajaran masing-masing. Dengan demikian, penyampaian materi tidak berdiri sebagai kegiatan tersendiri, namun menjadi pengantar konseptual bagi proses perancangan media.

Penguatan pemahaman guru guru diperlukan karena kemampuan mengembangkan media tidak selalu terbentuk hanya melalui pengalaman mengajar. Guru juga perlu memperoleh pemahaman dan pendampingan mengenai proses perancangan media, mulai dari mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran hingga menentukan bentuk media yang digunakan. Dalam hal ini, kegiatan penguatan

menjadi sarana untuk memperluas wawasan guru sekaligus mendorong mereka agar lebih terarah dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan konteks pembelajaran yang diampu.

Pentingnya penguatan tersebut berkaitan dengan tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Menurut (Sulthon et al., 2021), pengembangan media merupakan bagian dari praktik pedagogis, bukan sekedar keterampilan membuat produk. Guru perlu memahami tujuan penggunaan media, materi yang akan disampaikan, serta aktivitas belajar yang ingin dikembangkan. Oleh sebab itu, penguatan kapasitas guru perlu diarahkan pada kemampuan merancang media berdasarkan kebutuhan pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya dapat digunakan di kelas, tetapi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Kebutuhan tersebut juga berlaku dalam pengembangan media nondigital, meskipun relatif mudah dibuat dan tidak bergantung pada perangkat elektronik, media tersebut tetap memerlukan perencanaan yang tepat. Hasil kajian ini relevan dengan temuan (Benu. 2022) yang mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle* sebagai salah satu alternatif media berbasis kartu dalam pembelajaran. Pengembangan tersebut menunjukkan bahwa media nondigital dapat diwujudkan dalam bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Sehingga, penguatan pemahaman guru tidak berhenti pada pengenalan berbagai jenis media, tetapi juga diarahkan pada kemampuan guru mengambil keputusan dalam proses pengembangannya.

2) Pengembangan Media Kartu Melalui Adaptasi Mekanisme Permainan *Civic Switch Cards* (CSC)



Gambar 2. Produk Media *Civic Switch Cards* (CSC)

Kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan media CSC kepada guru sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kartu. Pengenalan ini mencakup komponen media dan mekanisme penggunaan media. CSC merupakan media pembelajaran berbasis kartu interaktif yang dirancang untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Media ini terdiri dari *question/challenge cards* yang memuat pertanyaan dan *analytical answer cards* yang memuat jawaban untuk mendukung proses análisis.

Salah satu karakteristik CSC terletak pada mekanisme pertukaran kartu antarkelompok secara berkala *(switch system)*. Pada tahap ini, satu kartu jawaban yang tidak tepat dengan kartu pertanyaan dipindahkan antarkelompok secara bergiliran. Kelompok pertama mengambil kartu dari kelompok kedua, kelompok kedua mengambil kartu dari kelompok ketiga, dan seterusnya mengikuti urutan

yang ditentukan. Rangkaian kegiatan tersebut diulang hingga kartu pertanyaan memperoleh kartu jawaban yang sesuai. Pengenalan media digunakan sebagai acuan guru dalam mengembangkan media kartu yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing.



Gambar 2. Simulasi Media *Civic Switch Cards* (CSC)

Simulasi media pembelajaran CSC dilaksanakan agar guru mengetahui alur permainan secara langsung, mulai dari penggunaan kartu yang memuat pertanyaan atau tantangan hingga proses pertukaran kartu antarkelompok secara berkala *(switch sytem)*. Melalui tahapan tersebut, guru dapat mengamati bagaimana mekanisme permainan mengatur interaksi antarpeserta dan memberikan ruang untuk menelaah persoalan yang disajikan pada kartu. Pola ini membuka peluang bagi guru untuk mendiskusikan persoalan dari sudut pandang yang beragam, menyampaikan argumentasi, serta mempertimbangkan jawaban berdasarkan informasi yang tersedia.



Gambar 3. Merancang Media Kartu

Selanjutnya, guru merancang media kartu dengan mengacu pada permainan *Civic Switch Cards* (CSC) dan menyesuaikan subtansinya dengan mata pelajaran yang diampu. Dalam proses ini, CSC tidak digunakan sebagai media yang harus ditiru secara utuh, melainkan sebagai media pembelajaran yang dapat diadaptasi. Guru dapat menentukan isi kartu berdasarkan materi yang akan diajarkan, sedangkan mekanisme permainanan menjadi acuan dalam mengatur interaksi dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran. Pendekatan tersebut memungkinkan prinsip permainan yang sama diterapkan pada bidang studi dengan karakteristik materi yang berbeda.

Kesesuaian antara isi kartu, tujuan pembelajaran, dan aktivitas peserta didik perlu menjadi pertimbangan utama dalam merancang media. Pertanyaan atau tantangan yang dicantumkan pada kartu hendaknya berkaitan dengan materi yang dipelajari, sementara mekanisme penggunaannya perlu mendukung keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Dengan pertimbangan tersebut, permainan tidak berhenti pada aktivitas yang menarik, tetapi memiliki fungsi yang jelas dalam menunjang pembelajaran.

Hasil kajian ini relevan dengan temuan (Nurholisah et al., 2022), yang mengembangkan media permainan tradisional kartu umbul untuk pembelajaran perkalian bagi siswa jenjang sekolah dasar. Selain itu, (Sukma, 2023), mengembangkan media *board game* jelajah nusantara berbantuan *flashcard* untuk pembelajaran IPS. Kajian terdahulu menunjukkan bahwa media kartu dapat dikombinasikan dengan mekanisme atau media lainnya. Dalam konteks praktik pengembangan CSC, guru dapat mengembangkan mekanisme yang telah dipelajari untuk merancang media kartu pada mata pelajaran lain.

3) Evaluasi Pelaksanaan *Workshop* Penguatan Kapasitas Guru dalam Mengembangkan Media Nondigital

Penilaian guru terhadap materi, praktik penggunaan media CSC, dan manfaat kegiatan bagi pengembangan pembelajaran dihimpun melalui kuesioner yang diisi oleh 39 peserta *workshop*. Hasil umpan balik yang diperoleh dari 39 peserta disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Umpan Balik Peserta *Workshop* (N = 39)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS	Rata-rata	% Setuju (S+SS)
1	Materi *workshop* disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	0	0	20	19	3,49	100,0%
2	Tujuan *workshop* telah tercapai sesuai dengan harapan saya.	0	2	20	17	3,38	94,9%
3	Media pembelajaran *Civic Switch Card*s menarik dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran.	0	0	25	14	3,36	100,0%
4	*Workshop* memberikan wawasan baru mengenai pengembangan media pembelajaran yang inovatif.	0	0	23	16	3,41	100,0%
5	Kegiatan praktik penggunaan *Civic Switch Cards* membantu saya memahami cara mengimplementasikannya.	0	2	17	20	3,46	94,9%
6	Fasilitator mampu menjawab pertanyaan peserta dengan baik.	0	0	21	18	3,46	100,0%

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS	Rata-rata	% Setuju (S+SS)
7	Materi *workshop* memberikan inspirasi bagi saya untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.	0	0	21	18	3,46	100,0%
8	Setelah mengikuti *workshop* ini, saya termotivasi untuk menerapkan atau mengembangkan media pembelajaran serupa di kelas.	0	0	22	17	3,44	100,0%
	Hasil	**0**	**4**	**169**	**139**	**3,43**	**98,7%**

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata keseluruhan skor angket mencapai 3,43 dari skala 4 dan termasuk kaegori sangat baik berdasarkan kriteria interpretasi yang digunakan. Sebanyak 98,7% jawaban berada pada kategori setuju dan sangat setuju, sedangkan 1,3% berada pada kategori tidak setuju. Tidak terdapat jawaban pada kategori sangat tidak setuju. Rata-rata skor setiap pernyataan berkisar antara 3,36 hingga 3,49, yang menunjukkan bahwa peserta memberikan penilaian positif terhadap pelaksanaan *workshop*.

Rata-rata tertinggi terdapat pada pernyataan mengenai kejelasan penyampaian materi, yaitu 3,49 dengan seluruh peserta memberikan jawaban setuju atau sangat setuju. Aspek manfaat praktik penggunaan CSC, kemampuan fasilitator dalam menjawab pertanyaan, serta materi sebagai inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran masing-masing memperoleh rata-rata 3,46. Sementara itu, aspek kemenarikan dan relevansi CSC memperoleh rata-rata terendah, yaitu 3,36, meskipun tetap menunjukkan tanggapan positif. Hasil ini mengindikasikan bahwa peserta menerima penyampaian materi dan memperoleh manfaat dari kegiatan praktik serta wawasan yang diberikan selama *workshop*.

Temuan tersebut diperkuat oleh jawaban esai peserta mengenai kelebihan CSC. Jawaban peserta menunjukkan empat aspek utama, yaitu kepraktisan dan kemudahan pembuatan yang disebutkan oleh 11 peserta, daya tarik desain dan kebaruan ide oleh 10 peserta, relevansi dengan nilai kewarganegaraan dan penguatan berpikir kritis oleh 10 peserta, serta keterlibatan dan motivasi penggunaan media oleh 8 peserta. Aspek kepraktisan menunjukkan bahwa CSC dipandang relatif mudah dikembangkan karena memiliki aturan main yang jelas, biaya pembuatan yang terjangkau, dan bahan yang mudah diperoleh.

Berdasarkan temuan data di atas menunjukkan bahwa *workshop* memberikan wawasan mengenai karakteristik media pembelajaran yang praktis dan menarik. Penilaian positif terhadap penyampaian materi dan praktik penggunaan CSC, yang didukung oleh jawaban esai mengenai kemudahan pembuatan, memberikan gambaran bahwa peserta memperoleh pengetahuan dan isnpirasi unruk mengembangkan media pembelajaran inovatif. Dengan demikian, manfaat kegiatan tidak hanya berkaitan dengan pengenalan CSC, tetapi juga dengan perluasan wawasan peserta dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran,

Selaian mengidentifikasi kelebihan media, jawaban esai juga memuat saran untuk penyempurnaan kegiatan dan pengembangan CSC. Sebanyak 10 peserta menyampaikan perlunya kegiatan lanjutan, pendampingan, dan pengembangan variasi kartu. Selanjutnya, sebanyak 10 peserta menyarankan penambahan durasi praktik dan sesi tanya jawab serta penyediaan bahan pendukung, seperti templat,atau panduan tertulis. Sebanyak 7 peserta mengusulkan pengayaan meteri melalui video contoh integrasi dengan penilaian, sedangkan 4 peserta menyarabkan penambahan alat peraga dan fasilitator. Adapun 2 peserta menyatakan tidak mempunyai saran.

Berbagai saran tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memberikan penilaian terhadap kegiatan, tetapi juga mengidentifikasi kebutuhan untuk mendukung penerapan dan pengembangan media secara lebih lanjut. Usulan mengenai pendampingan dan variasi kartu berkaitan dengan keberlanjutan pengembangan media, sedangkan kebutuhan akan templat dan panduan tertulis dapat menjadi pertimbangan untuk mempermudah proses perancangan dan penggunaan CSC. Saran mengenai durasi praktik dan pengayaan materi juga dapat digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan pelaksanaan *workshop* berikutnya. Meskipun demikian, temuan data menunjukkan bahwa *workshop* bermanfaat bagi penguatan kompetensi peserta dalam pengembangan media pembelajaran.

Hasil kajian di atas relevan dengan temuan (Juhaeni et al., 2022), yang menyatakan bahwa melalui pelatihan *workshop* desain media pembelajaran memperoleh respon yang positif karena dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, temuan (Sari et al., 2021), menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru setelah diberikan pelatihan pembuatan media interaktif. Berdasarkan kajian terdahulu dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan mendapatkan tanggapan positif dan bermanfaat bagi guru. Pada workshop CSC, respon positif peserta tercermin dari penilaian terhadap penyampaian materi, kejelasan materi, praktik pengembangan media, serta manfaat kegiatan sebagai sumber inspirasi dalam merancang media nondigital.

SIMPULAN

Pelaksanaan *workshop* penguatan kapasitas guru dalam mengembangkan media nondigital di SMP Negeri 1 Kepanjen memberikan kesempatan kepada guru untuk memahami pengembangan media pembelajaran nondigital dan menerapkannya melalui praktik pembuatan media kartu. Praktik pengembangan *Civic Switch Cards* (CSC) memberikan pengalaman kepada guru dalam merancang media serta menyesuaikan mekanisme permainan dengan materi dan aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran lain. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta memberikan respon positif terhadap penyampaian materi, kejelasan materi, kegiatan praktik, dan manfaat *workshop* dalam mengembangkan media nondigital dengan rata-rata keseluruhan skor angket mencapai 3,43 dari skala 4 atau sangat baik serta 98,7% peserta menunjukkan respon setuju dan sangat setuju. Meskipun demikian, peserta masih menyampaikan kebutuhan akan tambahan waktu praktik, bahan pendukung, dan pendampingan lanjutan. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu disertai kesempatan praktik yang memadai dan tindak lanjut untuk membantu guru menyempurnakan media yang dikembangkan. Evaluasi terhadap kualitas produk yang dihasilkan juga diperlukan untuk mengetahui penerapan pengetahuan dan keterampilan guru setelah mengikuti *workshop*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepada LPPM Universitas Negeri Malang, Kepala SMP Negeri 1 Kepanjen serta guru-guru yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi pada kegiatan *workshop*. Selain itu, penulis turut menyampaikan apresiasi kepada rekan-rekan yang telah membantu dalam persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek pengabdian sehingga dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Benu, A. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle* dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *5*(1), 175-180.

Bulan, S., Naim, M., Pina, P., Sudarmin, S., & Hasmi, H. (2025). Integrasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mendorong Partisipasi Aktif Peserta Didik. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, *1*(10), 90-99.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal of Student Research, 1(2), 01-17.

Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Alfin, J. Workshop Desain Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 69-75.

Karo, D. K., Restiana, V., Haelitik, A., & Karo, S. U. K. (2024). Strategi Peningkatan Kreativitas Guru di Tengah Keterbatasan Media Internet. *MANTHANO: Jurnal Pendidikan Kristen*, *3*(1), 49-60.

Mea, F. (2024). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Menciptakan Kelas yang Dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, *4*(3), 252-275. Andri, dkk. (2020). Analisis kesulitan belajar matematika kelas V SD Negeri 25 Rajang Begantung. J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2), 231–241.

Nurholisah, D., Wibowo, E. W., & Meiliawati, F. (2022). Pengembangan Media Permainan Tradisional Kartu Umbul untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, *9*(1), 1-12.

Nurlatifah, S. (2024). Strategi Kepala Sekolah dalam Pengembangan Kompetensi Profesional Guru untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan di MAN 2 Kota Kediri. *PROPHETIK: Jurnal Kajian Keislaman*, *2*(1), 15-31.

Prinanda, D. (2025). Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)*, *2*(2), 329-353.

Sari, D. S., Hidayati, D. W., Wahyuni, A., Lestari, R. S., & Awaliyah, N. A. (2021). Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru SD Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Era Pandemi covid-19. *Manggali*, *1*(2), 167-176.

Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, *1*(2), 120-131.

Silvia, R., Purnama, F., & Novita, R. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Flashcard Voice Menggunakan Aplikasi Canva dan Vocaroo pada Guru Yayasan IBA. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, *4*(2), 264-274.

Sukma, N. (2023). Pengembangan Media *Board Game* Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard untuk Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(4).

Sulthon, M., Pujiastuti, P., & Retnawati, H. (2021). What is the Teacher's Challenge on the Developing of Learning Media to Increase Critical Thinking Ability and the Character. *Jurnal Prima Edukasia*, *9*(1), 55-64.

Syarif, N. Q., Amran, M., Jannah, M., & Majid, A. (2025). Pelatihan Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Media Kartu DOMIKA bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Barru. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *1*(5), 1700-1707.