

Received: Oktober 2023

Accepted: April 2024

Published: Juli 2024

Article DOI: <http://dx.doi.org/10.24903/jam.v8i02.2461>

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Siswa Kelas IX SMP Samarinda

*Wilda Isna Kartika**Universitas Mulawarman*[*wildakartika@fkip.unmul.ac.id*](mailto:wildakartika@fkip.unmul.ac.id)*Febry Maghfirah**Universitas Mulawarman*[*febrymaghfirah@fkip.unmul.ac.id*](mailto:febrymaghfirah@fkip.unmul.ac.id)*Malpaleni Satriana**Universitas Mulawarman*[*malpaleni@fkip.unmul.ac.id*](mailto:malpaleni@fkip.unmul.ac.id)*Raihan Febriana**Universitas Mulawarman*[*febrinaraihan6@gmail.com*](mailto:febrinaraihan6@gmail.com)

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan karena guru yang menggunakan teknologi untuk mendukung kolaborasi pembelajaran kepada siswa masih sangat jarang, sehingga pengabdian ini dilaksanakan untuk memberikan pengalaman kepada siswa terkait pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Dalam bidang pendidikan, perkembangan teknologi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas IX SMP Negeri 48 Samarinda dalam membuat media pembelajaran multimedia interaktif. Format kegiatan ini adalah ceramah, tanya jawab dan latihan kemahasiswaan. Pengabdian dilaksanakan di SMP Negeri 48 Samarinda. Hasil dari kegiatan ini, siswa memperoleh pengalaman, pengetahuan dan keterampilan baru dalam penggunaan aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Hal ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu keberhasilan kegiatan ini juga terlihat dari respon positif siswa dalam praktiknya. Dari data yang ada, terlihat jelas bahwa pelatihan berjalan dengan baik dan hasilnya sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Kata Kunci: *pelatihan, media pembelajaran, interaktif.*

Pendahuluan

Teknologi saat ini berkembang dengan pesat. Berkembangnya teknologi mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia karena semakin mudahnya mendapatkan informasi yang dibutuhkan termasuk dalam bidang pendidikan (Chairunnisa, 2021). Pendidikan pada abad 21 membutuhkan sistem pendidikan yang berbasis pada perwujudan kemampuan peserta didik. Menurut (Hadinugrahaningsih et al., 2017) tiga mata pelajaran utama yang kini harus diajarkan dalam pendidikan abad ke-21 adalah: 1) keterampilan yang berkaitan dengan pembelajaran dan inovasi; 2) keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan media, teknologi, dan informasi; dan 3) keterampilan yang berkaitan dengan kehidupan dan profesi. Untuk mendapatkan hasil terbaik, ketiga pencapaian keterampilan tersebut tetap membutuhkan kapasitas untuk berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Di samping itu, hal penting di dunia pendidikan era abad 21 adalah penguasaan perangkat digital yang mendukung kegiatan pembelajaran (Wahyuningtyas et al., 2022).

Guru harus mulai menyesuaikan cara belajar yang diberikan kepada siswa tidak lagi monoton dan klasikal. Guru hendaknya terus melaksanakan inovasi dalam pembelajaran (Fitriah et al., 2023). Melalui inovasi, guru akan mampu menyelesaikan permasalahan dalam bidang pendidikan yang sedang dihadapinya, termasuk membantu siswa yang mengalami kesulitan untuk belajar (Fatimah, 2021). Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi dapat mendorong berkembangnya berbagai bidang, menggunakan sumber belajar berbasis teknologi informasi (TI) adalah salah satu contohnya. (Tekege, 2017). Adanya perubahan paradigma pembelajaran di era digital, maka media pembelajaran berbasis IT sangat diperlukan (Syakur, 2020). Di era digital, siswa selalu dekat dengan gadget elektronik dan jaringan internet. Dalam hal materi pembelajaran, siswa merasa lebih nyaman dengan sumber belajar berbasis digital dibandingkan dengan sumber belajar konvensional (Riska, Harihanto, & Nurmanina, 2013). Setiap pelajar belajar dengan cara yang unik. Beberapa orang berlatih, menghafal, dan membaca. Salah satu pendekatan yang mudah bagi siswa yaitu melalui media seperti objek, video maupun animasi (Hasudungan, Sains dan Teknologi, & Muhammadiyah Kalimantan Timur, 2022).

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 48 Samarinda, yang tujuannya adalah untuk memberikan bekal pada siswa agar mereka dapat beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi. Permasalahan yang terjadi yaitu pembelajaran yang diterapkan masih dengan cara klasikal tanpa melibatkan teknologi dalam pembelajaran. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah memberikan pengalaman kepada siswa dengan pengetahuan, keterampilan dalam penyusunan materi pembelajaran interaktif menggunakan multimedia interaktif.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ini bekerja sama dengan SMP Negeri 48 Samarinda. Kegiatan yang akan dilaksanakan adalah sebuah kegiatan pelatihan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi atau biasa dikenal dengan istilah multimedia interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 19 Januari 2023. Kegiatan ini diikuti oleh 45 siswa serta para guru sekolah tersebut. Ada tiga langkah yang terlibat dalam menyediakan layanan ini: perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Pada tahap pertama yaitu tahap perencanaan yang di dalamnya terdapat kegiatan yang salah satunya adalah penyusunan materi, selain penyusunan materi juga melakukan persiapan untuk pelaksanaan kegiatan seperti

persiapan media, ruangan dan lainnya. Tiga pendekatan digunakan dalam tahap implementasi: metode praktik, metode tanya jawab, dan metode ceramah. Kepala sekolah memberikan pengantar singkat tentang kegiatan ini di awal. Penyampaian materi kemudian dilanjutkan, meliputi topik-topik seperti apa itu canva, mengapa menggunakannya, berbagai jenis media pembelajaran, dan aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Waktu	Kegiatan
1	08.00 – 08.30	Acara pembukaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan 2. Menyanyikan Lagu Indonesia Raya 3. Doa 4. Sambutan Kepala Sekolah
2	08.30 – 11.00	Materi <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui canva 2. Tutorial akses canva 3. Mengunduh dan membagikan design 4. Mengupload elemen 5. Membuat design 6. Membuat video
3	11.00 – 11.30	Sesi tanya jawab
4	11.30 – 01.00	Istirahat
5	01.00 – 15.00	Latihan / praktik



Gambar 1. Kegiatan Saat Menyampaikan Materi dan Selesai Kegiatan

Penyampaian materi dilaksanakan secara tatap muka, dan dilanjutkan dengan metode tanya jawab. Selesai pada sesi pertama, dilanjutkan sesi kedua yaitu metode praktik langsung. Pendekatan praktik langsung metode yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan praktik secara langsung terkait materi yang sudah disampaikan saat penyampaian materi. Kegiatan praktik ini tidak semata-mata hanya praktik mandiri tetapi juga dibimbing oleh narasumber yang akan mendampingi selama pelatihan dalam penggunaan aplikasi untuk pembuatan sarana

media pengajaran berbasis multimedia interaktif. Aplikasi Canva adalah aplikasi yang digunakan untuk pelatihan. Siswa dilatih untuk menyiapkan konten pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Metode wawancara dan observasi termasuk dalam proses pengumpulan data layanan ini. Dalam teknik observasi terdapat tiga hal yang diteliti yaitu pemahaman materi yang telah disampaikan, keterampilan dalam menggunakan aplikasi, baik dari segi desain yang telah dibuat dan tingkat kepuasan murid terhadap implementasi pelatihan. Analisis deskriptif dari data yang digunakan. Hasil pelatihan diukur dari pemahaman siswa terhadap materi, keterampilan menggunakan aplikasi Canva, dan kepuasan siswa terhadap penyampaian pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

Pada tanggal 19 Januari 2023, sebuah sesi pelatihan untuk membuat materi edukasi berbasis multimedia interaktif telah dilaksanakan sebagai bagian dari proyek pengabdian masyarakat ini. Kegiatan pengabdian ini berjalan lancar dengan diikuti oleh 45 siswa. Adapun pada tahap persiapan yaitu adanya kegiatan observasi awal untuk mengetahui keadaan dan kebutuhan di sekolah. Tim menemukan permasalahan bahwa masih banyaknya siswa yang belum menguasai dalam pengoperasian IT. Hal ini disebabkan karena pembelajaran di sekolah tersebut masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi.

Menurut Wulandari et al. (2023) “Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran atau proses pengajaran dapat menumbuhkan minat dan harapan baru, membangkitkan motivasi siswa, bahkan memberikan dampak psikologis terhadap pembelajaran.” Menurut Hamid dalam (Aslamiah, 2023) “Manfaat dari penggunaan media adalah membantu proses pembelajaran menjadi lebih konkrit atau tidak lagi abstrak, selain itu juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, mampu mengatasi keterbatasan ruang, tenaga dan kemampuan indera, menjadikan pembelajaran lebih jelas, mudah dipahami dan menarik, serta pembelajaran menjadi lebih interaktif.”

Tahap kedua dalam pengabdian yaitu pelaksanaan pelatihan kepada siswa. Tahap ini dimulai dengan pengenalan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan program-program aplikasinya melalui pengenalan dalam bentuk ceramah. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan program aplikasi yang digunakan untuk membuat media kepada siswa. Program aplikasi yang digunakan adalah program aplikasi Canva. Saat penyampaian materi banyak peserta yang antusias hal ini ditunjukkan dengan cara banyaknya peserta yang memperhatikan dan banyaknya peserta yang aktif bertanya saat sesi tanya jawab dilaksanakan.

Saat ini penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif sudah mulai marak digunakan oleh masyarakat. Hal tersebut merupakan bentuk dari dampak cepatnya perkembangan teknologi dan informasi terutama pada dunia pendidikan (Aslamiah et al., 2023). Multimedia interaktif merupakan gabungan teks, gambar, animasi, audio, simulasi dan media lain yang dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran yang berperan sebagai alat untuk memperjelas sebuah materi atau konsep abstrak menjadi materi atau konsep konkret dengan bantuan *tools* (Deliany, 2019).

Setelah peserta menyimak dan mulai memiliki gambaran tentang cara menggunakan program aplikasi tersebut, maka selanjutnya adalah sesi praktik. Sesi praktik ini, peserta ditugaskan untuk membuat sebuah video pembelajaran interaktif secara berkelompok yang terdiri dari 5 peserta setiap kelompoknya. Saat praktik instruktur juga mendampingi peserta agar mereka

bisa menyelesaikan praktik pembuatan video interaktif dengan baik dan lancar. Pada akhir kegiatan praktik terbimbing ini, peserta mampu menghasilkan sebuah video pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dengan adanya hasil tersebut, peserta tidak hanya mendapat wawasan atau materi terkait media pembelajaran berbasis multimedia interaktif saja, namun mereka mulai mengenal dan terampil dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Hasil evaluasi dari kegiatan ini adalah pelaksanaan kegiatan pelatihan berjalan secara lancar dan sukses serta berhasil untuk mencapai tujuan dari kegiatan ini. Keberhasilan dari kegiatan ini didukung oleh beberapa faktor lain yaitu dari pihak sekolah yang mendukung mulai dari kepala sekolah hingga guru, dan siswa sebagai peserta memiliki antusias yang tinggi. Kemudian dari fasilitas sekolah yang menyediakan jaringan internet memadai hingga memudahkan untuk mengakses program aplikasi. Serta cukupnya tim PKM yang mampu mendampingi peserta saat praktik pelatihan sehingga peserta sangat terbantu dan terfasilitasi dengan baik. Salah satu tantangan yang dihadapi selama latihan adalah tidak semua peserta membawa laptop. Tetapi kendala tersebut diatasi dengan cara tim PKM menjadikan peserta untuk berkelompok, sehingga pelaksanaan pelatihan bisa berjalan dengan baik.

Adanya pelatihan ini dapat membangun dan juga meningkatkan motivasi para siswa. Hal ini dibuktikan dari anak yang dikenal guru tidak aktif, namun saat pelatihan anak tersebut tampak aktif dan antusias dalam pelaksanaan praktik media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Siswa yang sangat termotivasi untuk belajar terlihat dari tingkat aktivitas mereka (Aslamiah et al., 2023). Menurut Sudjana dalam (Arifin & Abduh, 2021), “indikator keaktifan siswa dalam belajar yaitu 1) siswa terlibat dalam aktivitas menyelesaikan tugas pembelajaran, 2) siswa mau berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah selama proses pembelajaran, 3) siswa tampak aktif bertanya kepada teman atau guru, 4) siswa tampak aktif dalam mencari informasi untuk memecahkan masalah, 5) siswa bersedia terlibat dalam diskusi kelompok, 6) siswa mampu mengevaluasi diri dan hasil yang diperolehnya, 7) siswa mempunyai kesempatan untuk menggunakan apa yang mereka peroleh mereka peroleh untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu, siswa yang termotivasi belajar akan bersikap proaktif dalam belajar. Selain itu, pembelajaran seperti ini bagi para siswa sangat menarik.”

Simpulan dan rekomendasi

Salah satu proyek pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah pelatihan pembuatan sumber belajar berbasis multimedia interaktif yang fungsional. Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Tim pengabdian melakukan observasi awal pada tahap persiapan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan lembaga. Kemudian dilanjutkan dalam tahap pelaksanaan yang di dalamnya terdapat metode ceramah saat penyampaian materi, metode tanya jawab dan metode praktik untuk para peserta mempraktikkan langsung pelatihan yang telah disampaikan dengan bimbingan instruktur. Pada tahap terakhir yaitu hasil evaluasinya pelatihan dapat berjalan lancar dan sukses karena antusias dan keaktifan para peserta sangat baik. Mereka merasa ini adalah pembelajaran yang menarik. Selain itu, hambatan yang dijumpai yaitu terdapat beberapa peserta tidak membawa laptop sehingga hal tersebut diatasi dengan cara berkelompok.

Daftar Pustaka

- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347.
<https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1201>
- Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif bagi Guru–guru Sekolah Dasar di Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143.
<https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6520>
- Chairunnisa, K. S. V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X SMAN 8 Tangerang. Retrieved from
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Deliany, N. H. A. N. Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. Retrieved September 21, 2023, from Educare: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran website:
<https://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247/222>
- Fatimah, I. F. (2021). STRATEGI INOVASI KURIKULUM. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.37859/eduteach.v2i1.2412>
- Fitriah, L., Mahtari, S., Ilahi, A. W., Arif, M. A., Iqbal, M., Sari, R. W., ... Septiana, S. (2023). Pelatihan Inovasi Pembelajaran tentang Model Pembelajaran dan Simulasi PhET bagi Guru-Guru MAN 3 Banjar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1).
<https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6573>
- Hadinugrahaningsih, T., Yuli Rahmawati, Ms., Ridwan, A., Arie Budiningsih, Ms., Elma Suryani, Mp., & Annisa Nurlitiani Cinthia Fatimah, Mp. (2017). Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia. Retrieved from
https://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/buku/Keterampilan_Abad_21_dan_STEAM_Project_dalam_Pembelajaran_Kimia.pdf
- Hasudungan, R., Sains dan Teknologi, F., & Muhammadiyah Kalimantan Timur, U. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Guru SMK Muhammadiyah 3 Samarinda. *Jurnal Abdimas PHB : Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 5(2), 345–350. Retrieved from
<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/abdimas/article/view/3124>

- Riska, Harihanto, & Nurmanina, A. (2013). Studi Tentang Penggunaan Internet Oleh Pelajar (Studi Pada Penggunaan Internet Oleh Pelajar SMP N 1 Samarinda). *Sociology*, 1(4).
- Syakur, A., Musyarofah, L., Sulistiyaningsih, S., & Wike, W. (2020). The Effect of Project Based Learning (PjBL) Continuing Learning Innovation on Learning Outcomes of English in Higher Education. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1), 625–630. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.860>
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1).
- Wahyuningtyas, N., Rohmah Adi, K., Ratnawati, N., Gebryna, M., Nantana, R., Sari, N. Y., ... Rosita, D. (2022). PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA 4.0 UNTUK MENINGKATKAN INOVASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH. In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 11).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.