

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru

Fathahillah¹, Dyah Darma Andayani¹, Fhatiah Adiba¹, Andi Baso Kaswar¹, Andi Akram Nur Risal¹

¹Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak yang luar biasa pada aspek kehidupan manusia, sumber literasi yang tidak terbatas dan akses data yang sangat cepat menjadikan teknologi informasi merambah luas hingga ke dunia Pendidikan. Penerapan teknologi informasi berbasis internet dibidang Pendidikan dan Latihan akan sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan dan pemeratakan mutu Pendidikan di Indonesia. Dalam tulisan ini dibahas mengenai media pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi dalam bidang pendidikan dengan menggunakan berbagai aplikasi berbasis web seperti Canva, Figma, Wordwall, dan Mentimeter. Platform media pembelajaran dalam pelatihan ini memiliki banyak keunggulan sehingga memudahkan guru-guru membuat media pembelajaran interaktif, berdiskusi, membuat materi evaluasi yang kreatif, hingga membuat materi sekaligus melakukan presentasi tanpa bantuan platform *video converence* lain. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini dilaksanakan dengan cara memberikan pelatihan kepada guru-guru di Sekolah Menengah Pertama. Tahapan metode pelatihan yang dilakukan meliputi pengumpulan informasi, perencanaan, pelaksanaan, presentasi, dan refleksi. Objek dari pelatihan ini adalah

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Figma, Wordwall, Mentimeter

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mewujudkan suatu suasana pembelajaran dan pengembangan diri baik secara fisik maupun non fisik yang dapat diterapkan dikehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan juga merupakan wahana yang harus dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Seiring dengan berjalannya waktu, dunia saat ini telah memasuki era globalisasi dengan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Teknologi informasi seperti pedang bermata dua, selain membantu kemajuan dunia tetapi juga memberikan kemudahan bagi para pelaku kejahatan. Tetapi semua itu tergantung pada siapa yang memegang teknologi informasi tersebut. Salah satu perkembangan teknologi informasi khususnya dalam bidang pendidikan yaitu

berfungsi sebagai pemasok ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi sangat pesat dan telah merambah banyak aspek kehidupan manusia. Penerapan teknologi internet dibidang pendidikan dan latihan akan sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan dan pemeratakan mutu pendidikan di Indonesia.

Salah satu bentuk implementasi penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu dengan mengimplementasikan media-media pembelajaran interaktif dalam guna menunjang proses pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan teknologi ini dianggap sebagai salah satu solusi pembelajaran dalam menyampaikan materi yang akan dibelajarkan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Media pembelajaran interaktif merupakan produk digitalisasi dan inovasi teknologi dalam bidang pendidikan yang digunakan oleh guru-guru kepada siswa dengan cara menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar, animasi, video

game, audio, serta video. Media pembelajaran yang interaktif membuat siswa tidak hanya sekedar melihat teks atau gambar maupun hanya mendengar suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian pembelajaran

Media interaktif membantu pengembangan dan emosional, perkembangan bahasa, kognitif dan pengetahuan umum, dan pendekatan terhadap pembelajaran siswa. Pembelajaran yang menggunakan komputer dan perangkat lunak dalam lingkungan belajar yang membantu siswa meningkatkan keterampilan komunikasi dan sikap mereka tentang belajar. Siswa yang menggunakan teknologi Pendidikan dan perangkat lunak sering ditemukan menggunakan lebih kompleks pola bicara dan tingkat yang lebih tinggi dari komunikasi verbal, sedangkan siswa yang hanya membaca cerita dengan suara keras dan menyoroti kata-kata dan frase mengalami penurunan kemampuan membaca (Glaubke, 2007).

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Berikut terdapat tujuh manfaat media pembelajaran yaitu :

- 1) Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme.
- 2) Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual mahasiswa untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan dan tidak monoton.
- 3) Memfungsikan seluruh indera mahasiswa, sehingga kelemahan dalam salah satu indera (misal: mata atau telinga) dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.
- 4) Kualitas belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang

terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.

- 5) Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar mahasiswa dengan lingkungannya. Misalnya dengan menggunakan rekaman, eksperimen, karyawisata, dan sebagainya.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Misalnya berupa rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dan sebagainya.

Karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu. Ada tiga ciri media pembelajaran menurut Arsyad (2016) yaitu:

- 1) Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu objek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu.
- 3) Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media untuk mentransportasikan objek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar mahasiswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Menurut Leshin dalam Arsyad (2013), media pembelajaran digolongkan ke dalam lima jenis, yaitu:

- 1) Media berbasis manusia (guru, instructor, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain).
- 2) Media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku

kerja/latihan, dan lembaran lepas).

- 3) Media berbasis visual (buku, charts, grafik, peta, figur/gambar, transparansi, film bingkai atau slide).
- 4) Media berbasis audiovisual (video, film, slide bersama tape, televisi).
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

Sementara itu, menurut Seels & Glasgow dalam Arsyad (2013), pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Jadi, pemilihan media itu perlu dilakukan agar kita dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan, kondisi sasaran didik dan tujuan yang akan dicapai.

Mahnun (2012) menyebutkan ada beberapa kriteria yang harus di pertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran:

- 1) Kelayakan praktis, dalam praktek pemilihan media sering dilakukan atas dasar praktis yaitu: pertama familiaritas dosen dengan jenis media, kedua ketersediaan media setempat, ketiga ketersediaan waktu untuk mempersiapkan, keempat ketersediaan sarana dan pendukung.
- 2) Kelayakan teknis, pemilihan harus memenuhi persyaratan kualitatif (kualitas) atau dapat tidaknya media merangsang dan mendukung proses belajar siswa.

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kualitas media pembelajaran. Salah satu pendapat yang diungkapkan oleh Walker & Hess dalam Arsyad (2011), yang menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis komputer dalam

pembelajaran harus melihat kriteria berikut:

- 1) Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi mahasiswa.
- 2) Kualitas pembelajaran, yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional nya, hubungan dengan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi mahasiswa, dan dapat memberikan dampak bagi dosen.

Kualitas teknis, yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon mahasiswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya, dan kualitas teknik yang lebih spesifik.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Metode yang digunakan dalam pembuatan media yang interaktif dikenalkan dengan memberikan pelatihan kepada guru terkait bagaimana pembuatan media yang interaktif. Tahapan pembuatan media pembelajaran diawali dengan mengumpulkan informasi merencanakan media dan membuat media.

Pada tahapan mengumpulkan informasi, guru diminta untuk melakukan studi literatur dengan melihat rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan sehingga guru sudah mampu menentukan bentuk dan tema media yang akan dibuat. Selanjutnya tahapan pembuatan guru diajarkan menggunakan beberapa aplikasi dalam membuat media yang interaktif diantaranya canva, figma, wordwall, quisis, dan mentimeter.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media interaktif ini diawali dengan memberikan *brain storming* terlebih dahulu mengenai pemahaman kepada guru-guru terkait pentingnya membuat media pembelajaran yang menarik,

interaktif dan edukatif serta pengaruh media pembelajaran terhadap proses dan hasil pembelajaran, hal ini bertujuan untuk membentuk kesadaran dan kemauan guru-guru untuk mempelajari *platform* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran.



Gambar 1 *Brain Storming*

Setelah pelaksanaan *brain storming*, guru-guru kemudian dikenalkan dengan beberapa *platform* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran, kemudian dijelaskan fitur-fitur apa saja yang terdapat pada media pembelajaran yang akan digunakan serta fungsi dan cara pemakaian fitur-fitur tersebut.

Pada pelatihan ini guru-guru diperkenalkan dengan beberapa *platform* media pembelajaran berbasis web, yaitu Canva, Figma, Wordwall, dan Mentimeter. Pelatihan canva yaitu membuat slide presentasi dengan menggunakan template presentation, ilustrasi, gambar dan icon secara gratis, selain itu guru-guru juga dilatih menggunakan fitur canva live yaitu salah satu fitur dari canva yang memungkinkan pengguna untuk melakukan presentasi online tanpa perlu menggunakan platform *video converence* lain.

Pelatihan media pembelajaran menggunakan Figma yaitu kerjasama antar guru untuk membuat presentasi materi pembelajaran secara real time menggunakan fitur kolaborator dari figma, selain itu fitur kolaborator dilengkapi dengan *tools notes* atau catatan komentar di setiap slide yang dapat digunakan untuk group diskusi secara real time, atau

menjadi media saran dan masukan dari tim mengenai media pembelajaran yang dibuat.

Media pembelajaran lain yang dikenalkan kepada guru-guru yaitu membuat kuis dan game sederhana di aplikasi wordwall, guru-guru juga dilatih menggunakan aplikasi mentimeter untuk membuat forum diskusi antar siswa dan membuat kuis pembelajaran yang menarik.

Kelebihan dari beberapa *platform* yang digunakan dalam pelatihan ini adalah aplikasi tersedia dalam bentuk desktop dan website, selain itu aplikasi ini tersedia dalam mode gratis maupun berbayar, namun tidak menghambat pengguna untuk berkreasi meskipun dalam mode gratis karena banyak template yang tersedia secara cuma-cuma, selain gratis, semua *platform* pada pelatihan ini menggunakan model penyimpanan *cloud system*, sehingga media pembelajaran dapat dibuka, diubah, atau diunduh dari manapun selama pengguna memiliki sambungan internet. System penyimpanan cloud sangat bermanfaat bagi guru-guru terutama yang memiliki spesifikasi laptop standar, selain menghemat ruang penyimpanan dan kinerja CPU dari perangkat, selain itu platform berbasis web membuat guru-guru bisa mengakses dan mengelola media pembelajaran bahkan hanya melalui smartphone.

Setelah sesi pengenalan aplatform selesai, guru-guru kemudian dilatih dalam membuat media interaktif. Dalam hal ini, media-media yang dikembangkan oleh guru semua berbasis *online* sehingga tidak perlu melakukan instalasi khusus di dalam laptop guru.

Para guru diberi kebebasan untuk bisa berkreasi membuat desain media pembelajaran lebih menarik. Ketika guru melaksanakan pelatihan, tim sebagai fasilitator melakukan pendampingan kepada para guru dan selalu siap sedia membantu apabila terdapat guru yang belum paham mengenai pembuatan media pembelajaran.



(a)



(b)

Gambar 2. Tim mendampingi guru membuat media. Beberapa hal yang ditekankan dalam pelatihan ini, guru memahami fungsi media pembelajaran, dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan membuat materi pelajaran, mendesain media, memanfaatkan gambar, suara, video agar media pembelajaran lebih kreatif; membuat evaluasi yang dapat memunculkan skoring/nilai, dan mem-publish materi pembelajarannya.

B. Hasil Kegiatan

Saat pelaksanaan pelatihan berlangsung, dilakukan juga diskusi dan tanya jawab diskusi dan tanya jawab kepada guru-guru, serta memberikan solusi terkait kendala yang dialami guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Hasil yang diperoleh setelah melaksanakan pelatihan pembuatan media interaktif, para guru

sudah lebih terampil dalam membuat media pembelajaran yang lebih interaktif menggunakan beberapa aplikasi berbasis web. Para guru juga lebih paham terkait tahapan yang harus dilakukan dalam membuat sebuah media menggunakan aplikasi berbasis web.

Guru-guru sudah dapat membuat slide presentasi dan melakukan video conference menggunakan canva, para guru juga sudah dapat melakukan kolaborasi dengan tim dalam membuat media pembelajaran menggunakan figma, mampu membuat *prototype* antar *slide*, dan melakukan diskusi menggunakan fitur notes slide, selain itu guru-guru sudah bisa membuat kuis yang menarik menggunakan wordwall, serta berdiskusi dengan peserta atau siswa menggunakan aplikasi mentimeter.

Meskipun beberapa *platform* yang diberikan saat penyuluhan termasuk *platform* terbaru, hal tersebut tidak menjadi kendala besar bagi guru-guru untuk mempelajari dan mampu menggunakan *platform* tersebut untuk membuat media pembelajaran yang edukatif dan interaktif.



Gambar 3. Diskusi dan tanya jawab dengan peserta pelatihan

IV. KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kemitraan masyarakat dapat ditarik kesimpulan:

Pendidikan juga merupakan wahana yang harus dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Salah satu bentuk implementasi penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu dengan

mengimplementasikan media-media pembelajaran interaktif dalam guna menunjang proses pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan teknologi ini dianggap sebagai salah satu solusi pembelajaran dalam menyampaikan materi yang akan dibelajarkan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Melalui pelatihan ini tim kami berusaha memberikan pemahaman kepada guru terkait pentingnya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dengan membuat media pembelajaran menggunakan platform presentasi berbasis web.

Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform berbasis web bertujuan meningkatkan kreativitas guru, mengembangkan model pembelajaran guna meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia. Metode pelaksanaan dalam pengabdian ini meliputi pengumpulan informasi, perencanaan, pelaksanaan, presentasi, dan refleksi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor atas arahan dan pembinaannya selam pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada UPTD BPTIKPK Prov Sulawesi Barat atas undangan dan kesempatannya untuk berbagi ilmu pengetahuan kepada guru. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan mengevaluasi kegiatan pelatihan hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Glaubke, C. R. (2007). The effects of interactive media on preschoolers' learning: A review of the research and recommendations for the

future. *Oakland, CA: Children Now*.

- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–34.