

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAGI GURU MADRASAH ALIYAH MIFTAHUL HUDA MIJEN DEMAK

Sony Junaedi¹⁾, Muslimah¹⁾, Marya Ulfa¹⁾

*¹⁾ Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Semarang
Jln Seteran dalam no 9 Semarang
Email: sony-junaedi@untagsmg.ac.id*

ABSTRAK

Pembelajaran jarak jauh sejalan dengan Revolusi Industri 4.0 di sektor pendidikan. Saat ini, terdapat perubahan perilaku interaksi antara guru dan peserta didik yang semula berbasis tatap muka di kelas, berubah dengan berkolaborasi melalui pemanfaatan jaringan internet atau (Online Learning). Aplikasi Kahoot dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan teknologi pendidikan di dalam sekolah dan institusi pendidikan lainnya. Kahoot berupa aplikasi permainan, kuis pilihan ganda, ataupun survey pendapat dan opini publik peserta didik atau anggota institusi yang dilakukan secara online melalui web browser. Permasalahan mitra adalah guru-guru di Madrasah Aliyah Miftahul Huda Mijen Demak masih membutuhkan penyegaran dalam hal pembuatan multimedia interaktif. Oleh karena itu, Tim pengabdian pada masyarakat Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Semarang melakukan komunikasi secara intensif dengan pengelola MA Madrasah Aliyah Miftahul Huda untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut. Metode yang diterapkan dalam program pengabdian ini, yaitu presentasi, demonstrasi, dan praktik. Metode presentasi diterapkan dalam pengenalan software Kahoot, manfaat, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Metode demonstrasi tentang pengoperasionalan program. Metode praktik adalah guru-guru aktif dan antusias mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program Kahoot. Setelah pengabdian ini guru dapat memposisikan media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dari suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Guru senantiasa dituntut mampu mengembangkan dan menggunakan alat-alat pembelajaran yang tersedia di sekolah sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata kunci: *Pelatihan, Pendampingan, Pembuatan, dan Multimedia Interaktif.*

PENDAHULUAN

Sekolah Madrasah Aliyah Miftahul Huda Mijen Demak merupakan satuan pendidikan sederajat SMA/SMK yang berlokasi di kecamatan Mijen kabupaten Demak. Di sekolah inibelum memiliki laboratorium pembelajaran yang berbasis IT namun dalam situasi pandemi ini pembelajaran sudah dilaksanakan secara jarak jauh atau daring. Hal ini sesuai dengan surat edaran No 4 tahun 2020 dari Kemendikbud tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (Covid-19) yang salah satu isinya adalah belajar dari

rumah dengan kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Selama pandemi berlangsung, kini pembelajaran daring telah dilakukan hampir di penjuru dunia (Goldschmidt, 2020:88). Selama pandemi Covid-19 berlangsung setiap sekolah melaksanakan kegiatan pendidikan dengan pembelajaran jarak jauh. Adapun pelaksanaannya di sekolah tersebut masih dominan menggunakan media-media konvensional seperti buku, penugasan lewat *email* atau *WhatsApp* dan lain - lain, jarang sekali para guru menggunakan media komputer atau aplikasi. Selain itu minimnya guru yang memahami penyusunan atau penggunaan media pembelajaran

menggunakan komputer. Padahal menurut Darmawan (2011: 8) teknologi komputer dapat menjadi multimedia dalam pembelajaran yang artinya penggunaan aplikasi komputer dapat berfungsi lebih dari sebagai satu media.

Terbatasnya penggunaan media pembelajaran oleh guru mengakibatkan model pembelajaran yang diterapkan juga bersifat terbatas pada aktifitas fisik saja, akan sulit sekali untuk merumuskan model pembelajaran yang memadukan segala aspek. Menurut Joice dkk (Trianto, 2017: 52) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola pembelajaran yang bertujuan menentukan materi pembelajaran salah satunya termuat dalam program - program media komputer, mengingat suatu model berfungsi mengarahkan perencanaan pembelajaran yang membantu peserta didik mencapai berbagai tujuan. Dalam hal ini para guru di Sekolah Madrasah Aliyah Miftahul Huda Mijen Demak masih sedikit sekali yang dapat menggunakan model pembelajaran yang memanfaatkan software atau aplikasi komputer.

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT di sekolah tersebut menimbulkan kekhawatiran yang akan didapatkan oleh peserta didik sebagai akibat dari kondisi yang sedang terjadi. Hal tersebut dapat berupa kurang familiarnya fungsi - fungsi IT bagi peserta didik, sehingga tujuan pendidikan untuk menyiapkan peserta didik sebagai problem *solver* di masyarakat tidak akan tercapai. Apalagi menurut tantangan di masa yang akan datang, salah satunya adalah kecenderungan penggunaan IT di kehidupan era globalisasi, sehingga masalah tersebut harus secara kontinyu diupayakan untuk diselesaikan.

Berdasarkan kondisi di Sekolah Madrasah Aliyah Miftahul Huda Mijen Demak tersebut di atas maka yang menjadi permasalahan adalah guru - guru di Madrasah Aliyah Miftahul Huda Mijen Demak masih membutuhkan penyegaran dalam hal pembuatan multimedia interaktif. Hal ini mengingat media pembelajaran berbasis IT berupa multimedia interaktif

merupakan sarana yang sangat mendukung dalam penyampaian informasi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Dengan pemilihan media yang sesuai dan efektif, diharapkan mampu membuat ketertarikan peserta didik terhadap subjek pelajaran yang diikuti, sehingga memicu minat peserta didik untuk mempelajari materi - materi yang diajarkan dengan lebih mendalam.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi di Sekolah Madrasah Aliyah Miftahul Huda Mijen Demak, maka perlu adanya kerjasama yang baik antara Tim pengabdian dengan sekolah. Solusi yang ditawarkan oleh Tim pengabdian melalui kegiatan pengabdian ini adalah membuat materi yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Kahoot*, melakukan pelatihan pengenalan aplikasi *Kahoot*, melakukan *workshop* secara daring tentang penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, melakukan pendampingan secara daring kepada mitra dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Kahoot*.

Aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dipakai dalam pembelajaran daring karena selain minteraktif dan menarik juga dapat membantupengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik. Aplikasi *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi (Dewi, Kurnia, 2018). Aplikasi *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan - rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina, Nor, & Ahmad, 2017). *Kahoot* dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam

kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi (Integrasi & Kunci, 2017).

Kahoot adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebuah joint project dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. *Kahoot* adalah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan teknologi pendidikan di dalam sekolah dan institusi pendidikan lainnya. *Kahoot* berupa aplikasi permainan, kuis pilihan ganda, ataupun *survey* pendapat dan opini publik peserta didik atau anggota institusi yang dilakukan secara *online* melalui *web browser*. Belajar melalui *Kahoot* sangat mudah dilaksanakan. Hanya saja, guru harus menyiapkan sendiri butir soalnya, tidak mengopinya begitu saja. *Kahoot* didesain untuk pembelajaran sosial, dimana peserta didik berkumpul bersama dalam kelompok mengelilingi *interactive whiteboard*, *projector*, komputer, bahkan *smartphone*. *Kahoot* dapat dimainkan melalui *browser* yang berbeda hingga *browser* yang terinstal pada gadget peserta didik. Aplikasi *Kahoot* sangat menarik, karena guru dapat membuat kuis dengan memasukkan gambar ataupun video dalam soal tersebut agar dapat menarik perhatian siswa.

Oleh karena itu tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*.

METODE PENELITIAN

Ada tiga metode yang diterapkan dalam program pengabdian ini, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktik yang semuanya dilakukan secara daring. Metode presentasi diterapkan dalam pengenalan *software Kahoot*, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan

Metode Praktik dimana guru-guru mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program *Kahoot*. Karena kondisi pandemi Covid 19 pada saat ini, maka proses pembelajaran di sekolah mitra mengikuti sekolah mitra. Jika proses pembelajaran di sekolah mitra dilakukan dengan daring, maka langkah implementasi juga dilakukan dengan daring. Namun jika kondisi sudah memungkinkan pembelajaran di sekolah mitra dilakukan dengan tatap muka, maka pada tahap ini juga melakukan dengan tatap muka. Sedangkan FGD dengan guru sekolah mitra dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan daring atau dengan *offline*, tetapi tetap memperhatikan protokol kesehatan serta mendapat ijin dari kepala sekolah mitra.

Adapun langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan pengabdian ini mencakup beberapa tahap berikut ini.

Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan kegiatan. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni koordinasi internal, dilakukan oleh Tim pelaksana untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta *job description* masing - masing anggota, pembuatan Instrumen, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja, persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dan sebagainya.

Tahap Pelatihan Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru - guru Madrasah Aliyah Miftahul Huda Mijen Demak. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup: Penyajian materi, Praktik pembuatan multimedia interaktif berbasis *Kahoot*, Penugasan

praktik, Pendampingan, Evaluasi dan Penyempurnaan Karya Media Pembelajaran oleh Tim, Refleksi dan penutupan.

Kegiatan pengabdian ini mulai dari pengajuan proposal sampai dengan selesai. Pelaksanaannya dilakukan selama tiga bulan yaitu dari bulan Agustus hingga bulan Oktober 2021. Sedangkan kegiatan inti pelaksanaan pengabdian dilakukan selama empat hari. Jadwal kegiatan terlampir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Miftahul Huda Mijen Demak dengan alamat Ds. Jleper, Kecamatan Mijen, Kabupaten Demak. Kegiatan dalam program ini meliputi pemberian workshop dan pelatihan kepada guru di sekolah tersebut, serta pendampingan pembuatan produk hingga produk tersebut selesai dan dapat digunakan seperti yang diharapkan. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah observasi lapangan untuk memperoleh data awal tentang sarana dan prasarana pendukung pelatihan atau *workshop* termasuk waktu yang dapat digunakan untuk pelatihan. Kegiatan observasi ini dilaksanakan pada tanggal 11 September 2021.

Adapun data yang diperoleh adalah sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah mitra meliputi: tempat pelatihan menggunakan laboratorium sekolah, *Soundsystem*, *LCD Projector*, Laptop yang dimiliki masing - masing peserta, Peralatan pendukung lainnya.

Analisis kebutuhan lain untuk pelatihan dan memperoleh solusinya meliputi jadwal pelaksanaan kegiatan sebanyak 4 kali pertemuan, konsumsi kegiatan selama pelatihan berlangsung, dan peserta pelatihan yang memiliki komitmen untuk kontinyu menjadi peserta pelatihan. Pembahasan.

Selama 4 hari pelaksanaan kegiatan, peserta diberikan materi tentang Pembuatan *Email*, *Media Kahoot*. Kegiatan ini berlangsung lancar dan interaktif. Selama 4 hari melakukan *workshop*, para peserta terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti semua kegiatan dan materi yang diberikan. Hal ini terlihat dari keseriusan para peserta dalam memperhatikan paparan materi dari tim pelaksana, dan keaktifan peserta dalam bertanya apabila merasa kurang paham dengan materi yang disampaikan.

Tingkat keberhasilan pada kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan evaluasi kepada peserta pelatihan. Evaluasi kepada peserta dilakukan setelah materi ceramah, diskusi dan praktek selesai diberikan. Evaluasi ini untuk mengungkap apakah para guru Madrasah Aliyah Miftahul Huda Mijen Demak telah mampu membuat *Quiz* dengan *Kahoot*. Kendala yang dihadapi oleh para peserta dalam mengikuti pelatihan ini antara lain adalah faktor usia guru yang bervariasi sehingga ada peserta yang dengan mudah memahami materi, tapi sebagian yang lainnya agak lambat dalam memahami materi yang dipaparkan.

Selain itu, kondisi sarana dan prasarana yang tersedia, mempengaruhi antara satu peserta dengan yang lainnya berbeda dalam mempraktikkan media pembelajaran di kelas masing-masing. Kurangnya pengalaman dalam membuat media pembelajaran menyebabkan para peserta terhambat untuk membuat media pembelajaran.

Setelah pengabdian ini diharapkan guru dapat memposisikan media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dari suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang strategis dalam upaya memperoleh hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran berperan

penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Guru senantiasa dituntut agar mampu mengembangkan dan menggunakan alat - alat pembelajaran yang tersedia di sekolah sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari kegiatan pengabdian ini maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pelatihan pendampingan dan pembuatan media interaktif bagi para guru Madrasah Aliyah Miftahul Huda Mijen Demak berhasil dengan baik, terlihat pada para guru yang sudah dapat membuat akun email serta dapat membuat Quis dengan aplikasi *Kahoot*.
2. Selanjutnya pelatihan dapat dikembangkan lagi sehingga para guru tidak hanya menguasai *kahoot* tapi juga dapat menguasai aplikasi-aplikasi yang lain

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut :

1. Pertimbangan terpenting terdapat pada materi pelatihan maka harus menambah materi pelatihan yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran menjadi semakin kreatif
2. Diharapkan pelatihan sejenis dapat dilaksanakan kembali di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran*

Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual. Jakarta: Kencana.

Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Degeng, I N.S. 2013. *Ilmu Pengajaran, Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup.

Dewi, Kurnia, C. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Raden Intan*. Retrieved from http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI_CAHYA_KURNIA.pdf

Goldschmidt, K. 2020. *The Covid-19 Pandemic: Technology use to support the wellbeing of children*. *Journal of Pediatric Nursing*, 88–90

Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. 2017. *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Seminar Serantau, 627–635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>

Integrasi, A., & Kunci, K. 2017. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 3.

Made Wena. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.

Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*.

Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan,
Volume 8 N, 19–35.

- Rusman, dkk. 2003.
*Pembelajaran Berbasis Teknologi
Informasi dan Komunikasi*. Jakarta:
Rajawali Pers.
- Wena, Made. 2016. *Strategi
Pembelajaran Inovatif
Kontemporer Suatu Tinjauan
Konseptual Operasional*. Jakarta:
Bumi Aksara.