

PELATIHAN PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Nurbaiti Widyasari^{1)*}, Munifah Bahfen²⁾, Puan Dinaphia Yunan³⁾

- ¹⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirendeuh, Ciputat, 15419
- ²⁾ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirendeuh, Ciputat, 15419
- ³⁾ Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. KH Ahmad Dahlan, Cirendeuh, Ciputat, 15419

*nurbaiti.widyasari@umj.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan media dalam bidang pendidikan sudah bukan hal yang baru dan yang harus dihadapi dan dikuasai oleh guru. Terlebih dalam menghadapi era society 5.0 dimana bertujuan bertujuan menciptakan masyarakat dimana dapat menyelesaikan berbagai tantangan sosial dengan memasukkan inovasi revolusi industri 4.0. Berdasarkan hasil analisis situasi di lingkungan tersebut bahwa sebanyak seluruh guru yang mengisi kuisioner di KB dan TK Labschool menyatakan bahwa sangat penting penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dan terdapat 12,5% merasa bahwa kemampuan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran dalam kategori baik. Akan tetapi, penilaian tersebut hanyalah dalam penggunaan, sedangkan kemampuan guru dalam menciptakan masih dalam kategori terbatas, sehingga sebanyak 87,5% membutuhkan pelatihan terkait pembuatan multimedia interaktif. Oleh sebab itu, berdasarkan analisa situasi dengan mitra, diperlukanlah solusi dalam mengatasi kebutuhan guru di KB dan TK Labschool, sehingga tujuan dari kegiatan ini memberikan bekal kepada guru-guru KB dan TK Labschool memiliki kemampuan dalam mengembangkan aplikasi multimedia interaktif. Lebih lanjut, kegiatan pengabdian ini merupakan implementasi dari penelitian yang sedang dilakukan. Berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa deluruh aspek bernilai 100% dan guru-guru tertarik dalam mengembangkan multimedia interaktif.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, SAC, Pelatihan.

ABSTRACT

The use of media in education is nothing new, and teachers must confront and master it. Especially in the face of the Society 5.0 period, which strives to establish a society capable of addressing diverse societal concerns by embracing technologies from the Industrial Revolution 4.0. Based on the findings of the environmental analysis, all of the teachers who completed the questionnaire in the KB and Kindergarten Labschool stated that using technology in the learning process was very important, and 12.5% felt that their ability to use technology in learning was in the good category. However, this assessment is only in use while the teacher's ability to create remains limited, implying that up to 87.5% of teachers require training in the creation of interactive multimedia. As a result of the scenario analysis with partners, a solution to address the needs of teachers in Labschool KB and Kindergarten is required, and the goal of this project is to give Labschool KB and Kindergarten teachers with the ability to construct interactive multimedia applications. Furthermore, this service activity is a result of the research that is being conducted. According to the evaluation results, all aspects are valued at 100%, and teachers are interested in developing interactive multimedia.

Keyword : Interactive Multimedia, SAC, Training.

PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam bidang pendidikan sudah bukan hal yang baru dan yang harus dihadapi dan dikuasai oleh guru. Terlebih dalam menghadapi era society 5.0 dimana bertujuan bertujuan menciptakan masyarakat dimana dapat menyelesaikan berbagai tantangan sosial dengan memasukkan inovasi revolusi industri 4.0 (Handayani & Muliastri, 2020). Tujuan tersebut berlaku dalam dunia pendidikan dimana guru dapat memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi siswa untuk meningkatkan pengetahuan, motivasi, serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Atas dasar tersebutlah maka baik guru harus memiliki keterampilan dalam mendesain suatu media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif. Lebih lanjut menurut Prasetyo (Khasanah & Rusman, 2021) menyatakan bahwa pesan pembelajaran dapat tersimpan pada ingatan jangka panjang orang yang mempelajarinya karena media pembelajaran berbasis android dalam hal ini multimedia interaktif dapat dirancang dengan pendekatan visual yang maksimal. Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka guru haruslah memiliki kemampuan menggunakan dan menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, termasuk guru-guru di dalam lingkungan KB dan TK Labschool.

Berdasarkan hasil analisis situasi di lingkungan tersebut bahwa sebanyak seluruh guru yang mengisi kuisioner di KB dan TK Labschool menyatakan bahwa sangat penting penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dan terdapat 12,5% merasa bahwa kemampuan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran dalam kategori baik. Akan tetapi, penilaian tersebut hanyalah dalam penggunaan, sedangkan kemampuan guru

dalam menciptakan masih dalam kategori terbatas, sehingga sebanyak 87,5% membutuhkan pelatihan terkait pembuatan multimedia interaktif. Oleh sebab itu, berdasarkan analisa situasi dengan mitra, diperlukanlah solusi dalam mengatasi kebutuhan guru. Lebih lanjut, kegiatan pengabdian ini merupakan implementasi dari penelitian yang sedang dilakukan.

Solusi yang diberikan atas kebutuhan guru-guru di KB dan TK Labschool adalah pelatihan dalam pembuatan multimedia interaktif. Secara sederhana multimedia adalah beragam media, seperti teks, gambar, grafik, audio, video, dan animasi. Terdapat dua macam multimedia, yaitu multimedia interaktif dan linier. Multimedia interaktif dimana pengguna diberikan alat pengontrol yang dapat dioperasikan seperti games, multimedia interaktif, dan lain-lain. Berbeda dengan sebelumnya, multimedia linier tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan, seperti TV, film, dan lain-lain. Terdapat beberapa pengertian multimedia interaktif yang telah dirangkum oleh (Simarmata & Mujiarto, 2019) dan (Manurung, 2020) menunjukkan secara garis besar multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai media yang dikemas dalam bentuk komputerisasi yang bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi.

Multimedia interaktif memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan ide yang dapat digunakan kapan saja, dimana saja, oleh siapa saja. Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, proses pembelajaran lebih menarik, jumlah waktu pengajaran lebih efisien, kualitas dan sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan (Simarmata & Mujiarto, 2019). Pada pengabdian ini pengembangan multimedia

interaktif dapat dipublish dalam aplikasi yang dapat diakses oleh pengguna android, IOS, Windows, dan HTML. *Smart Apps Creator* atau disingkat dengan SAC merupakan salah satu aplikasi berbayar yang dapat digunakan untuk membuat suatu multimedia interaktif dengan dilengkapi fitur-fitur IU dan interkatifitas tanpa menggunakan koding dalam pembuatannya yang memudahkan pengguna dalam mendisain multimedia interaktif. SAC membutuhkan RAM yang besar untuk penggunaanya (S et al., 2021). Akan tetapi, aplikasi SAC memiliki kelebihan seperti mendukung kurikulum STEM, kompitibel dang semua *device*, dapat dioperasikan dengan dengan tombol-tombol digital dan layar sentuh yang akan menunjang tujuan pembelajaran.

Pemilihan SAC juga didasarkan dari keberhasilan penelitian-penelitian terdahulu (Ikhsan et al., 2022; khasanah et al., 2020; Khasanah & Rusman, 2021; Mahuda et al., 2021; Prasetio & Musril, 2021; Saputra et al., 2021; Syahputra & Prisma, 2021; Yuberti et al., 2021). Oleh sebab itu dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SAC dalam mengembangkan multimedia interaktif. Oleh sebab itu dalam pengabdian ini akan dilaksanakan pelatihan pembuatan multimedia interaktif menggunakan aplikasi SAC 3.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara luring dan daring. Terdapat beberapa tahapan pelaksanaan pengabdian ini. Kegiatan dilaksanakan secara luring ditujukan untuk kegiatan pelatihan pembuatan multimedia interaktif dilaksanakan melalui tahapan 1) persiapan; 2) Pemaparan Materi; 3)

Pelatihan; 4) Pengumpulan Tugas; dan 5) Evaluasi.

Pada pelaksanaan pengabdian ini akan dilakukan evaluasi terhadap keberhasilan kegiatan dengan adanya pemberian angket respon kegiatan kepada peserta dan mitra untuk melihat sejauhmana kebermanfaatan kegiatan pengabdian ini.

Kegiatan ini bekerja sama dengan Labschool FIP UMJ dimana mitra memberikan partisipasinya dalam bentuk tempat dan penyediaan peserta melalui komunikasi dengan kepala sekolah yang berada di wilayah Tangerang Selatan.

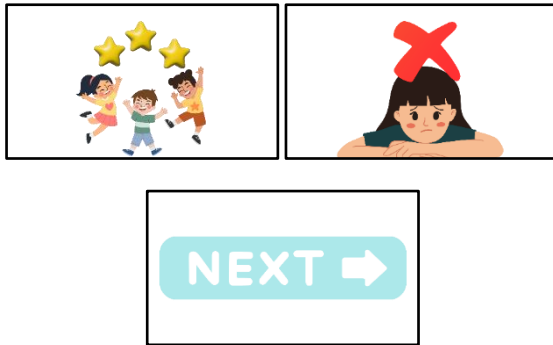
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pertama dilaksanakan secara luring pada hari Jumat, 18 November 2022. Materi yang disampaikan adalah pelatihan pembuatan multimedia interaktif dengan menggunakan Smart Apps Creator (SAC) 3. Pada pelaksanaan pertama peserta diminta untuk meninstall aplikasi SAC 3 terlebih dahulu serta gambar-gambar materi yang akan dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini



Gambar 1. Gambar Materi dalam Aplikasi

Selain materi, peserta juga diberikan contoh-contoh atribut yang dapat digunakan seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Atribut-Atribut dalam Aplikasi

Setelah peserta diberikan materi dan atribut-atribut yang digunakan maka selanjutnya peserta dijelaskan terlebih dahulu tahapan meninstall membuat flowchart dan masuk kepada materi yaitu membuat bagian-bagian dalam aplikasi SAC, menggunakan hotspot, menggunakan animasi, menggunakan interaksi, dan lain-lain. Selama proses pelatihan peserta tidak mengalami kesulitan yang berarti karena selama pelatihan peserta didampingi oleh pengajar lainnya yang membantu dalam proses pembuatan aplikasi. Setelah tahapan semua dilalui maka selanjutnya adalah mempublish aplikasi tersebut ke dalam HP seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Tampilan Ikon Aplikasi di HP



Gambar 4. Tampilan Halaman Muka Aplikasi

Setelah pelatihan peserta diberikan aplikasi multimedia oleh narasumber untuk berlatih secara asynchronus yang dapat diakses pada laman

https://s.id/Aplikasi_Multimedia_Interaktif

. Setelah proses pelatihan secara asynchronus selesai peserta diberikan angket evaluasi kegiatan.

Terkait evaluasi pelaksanaan dibagi menjadi 7 pertanyaan, secara singkat dapat dilihat hasilnya pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan

No.	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1	Seberapa ahlikah narasumber kami					100%
2	Seberapa siapkah narasumber kami					100%
3	Seberapa penolongkah narasumber kami					100%
4	Seberapa komunikatifkah narasumber kami					100%
5	Seberapa baikkah pelaksanaan kegiatan pelatihan ini					100%
6	Seberapa bergunakah pelatihan ini bagi bapak/ibu					100%
7	Setelah pelatihan ini, apakah bapak/ibu tertarik dalam	100%				menjawab ya

No.	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
	mengembangkan multimedia interaktif					

Berdasarkan hasil feedback peserta tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan sukses sesuai dengan rencana dan tujuan.

KESIMPULAN

Pelatihan merukan solusi yang diberikan untuk membekali guru-guru KB dan TK Labschool dalam mengembangkan kemampuan IT khususnya dalam mengemas suatu aplikasi multimedia interaktif yang menarik yang dapat diterapkan untuk siswa siswi baik di kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa deluruh aspek bernilai 100% dan guru-guru tertarik dalam mengembangkan multimedia interkatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih tim pengabdian sampaikan kepada Dr. Ma'mun Murod, M. Si selaku Rektor UMJ, LPPM UMJ atas pendanaan dan fasilitasnya dengan Kontrak Pengabdian Kepada Masyarakat Internal Tahun Pelaksanaan 2022 antara Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan tim Nomor: 188/R-UMJ/VIII/2022 tertanggal 12 Agustus 2022. Serta pimpinan dan guru-guru di KB dan TK Labschool FIP UMJ, kami mengucapkan terima kasih atas dukungan fasilitasnya sehingga pelatihan ini berjalan dengan baik. Terkhusus untuk Nurisah Jayanti yang telah membantu dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Handayani, N. N. L., & Muliastri, N. K. E. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosiding Webinar Nasional*

IAHN-TP Palangka Raya 2020, 1–14.

Ikhsan, Supriadi, Sesmiarni, Z., & Zakir, S. (2022). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR BERBASIS ANDROID DI SMK N 1 RAO SELATAN | *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*. *HUMANTECH: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(Special Issue 1), 222–228.

Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). DEVELOPMENT OF E-LEARNING SMART APPS CREATOR (SAC) LEARNING MEDIA FOR SELLING EMPLOYEES ON PAID TV. *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(02), 129–143. <https://doi.org/10.34005/AKADEMIKA.V9I02.819>

Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/ALISHLAH.V13I2.549>

Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID BERBANTUAN SMART APPS CREATOR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745–1756. <https://doi.org/10.24127/AJPM.V10I3.3912>

Manurung, P. (2020). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA

- PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. 7(2), 51–60. <https://doi.org/10.30870/GRAVITY.V7I2.11548>
- Prasetio, I., & Musril, H. A. (2021). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR 3. *JUMIKA (Jurnal Manajemen Informatika)*, 8(2), 91–100.
- S, Y. D., Amrina, A., Gazali, G., Mudinillah, A., Agustina, A., & Luksfinanto, Y. (2021). Utility of the Smart App Creator Application as an Arabic Learning Media. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(3), 319–334. <https://doi.org/10.22219/JIZ.V4I3.17886>
- Saputra, K., Herlina, K., & Sesunan, F. (2021). The development of m-LKPD project-based assisted by smart apps creator 3 to stimulate science process skills. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 7(2), 51–60. <https://doi.org/10.30870/GRAVITY.V7I2.11548>
- Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran* (1st ed.). Alfabeta.
- Syahputra, F. K., & Prisma, I. G. L. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR (SAC) UNTUK MATA PELAJARAN ANIMASI 2D & 3D KELAS XI DI SMKN 1 DRIYOREJO GRESIK. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(2), 763–768.
- Yuberti, Y., Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS SMART APPS CREATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 90–95. <https://doi.org/10.30631/PSEJ.V1I2.746>