

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif di SMK

M Nur Imansyah*, Mulya Yusnarti, Nurjannah, Ramadhan, Fitriatun

STKIP Yapis Dompu, Dompu, Indonesia

*Corresponding Author: mnurimansyah000@gmail.com

Info Artikel

Diterima: 23/09/2024

Direvisi: 14/10/2024

Disetujui: 29/10/2024

Abstract. *The training program at SMK Negeri 2 Dompu aims to improve teachers' abilities in developing interactive multimedia-based learning media. This training was held to overcome the challenges of using conventional learning media which is less attractive to students, as well as teachers' lack of understanding regarding educational technology which affects learning effectiveness. This program is designed so that teachers can utilize digital technology to support the implementation of the Independent Curriculum and create interactive learning that is relevant to the digital era. Program implementation includes three stages: preparation, implementation, and monitoring. In the preparation stage, a teacher needs survey was carried out and training materials were prepared which included the creation of multimedia learning media and the use of the Learning Management System (LMS) application. The implementation phase includes training in creating interactive multimedia learning media, developing materials in line with the Independent Curriculum, training in using the LMS, as well as assistance in creating interactive media using the Canva and LMS applications. Monitoring is carried out after training to evaluate the success of the program through assessing participant performance and measuring results through questionnaires and analysis. Program results showed a significant increase in teachers' understanding regarding the use of multimedia in learning, with 90% of participants reporting increased understanding and 80% successfully developing multimedia-based modules. In terms of LMS usage, 70% of participants successfully created an account and started using the platform. Increasing teachers' understanding and skills in interactive multimedia and LMS technology is very positive, helping teachers utilize technology to create more interesting and effective learning, as well as monitor student progress digitally, showing great potential in developing teacher competence to face educational challenges in the technological era.*

Keywords: *Learning media, Interactive multimedia, Learning management system.*

Abstrak. Program pelatihan di SMK Negeri 2 Dompu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pelatihan ini diadakan untuk mengatasi tantangan penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi siswa, serta minimnya pemahaman guru terkait teknologi pendidikan yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Program ini dirancang agar guru dapat memanfaatkan teknologi digital dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan menciptakan pembelajaran interaktif yang relevan dengan era digital. Pelaksanaan program meliputi tiga tahapan: persiapan, pelaksanaan, dan monitoring. Pada tahap persiapan, dilakukan survei kebutuhan guru serta penyusunan materi pelatihan yang mencakup pembuatan media pembelajaran multimedia dan penggunaan aplikasi Learning Management System (LMS). Tahap pelaksanaan mencakup pelatihan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif, pengembangan materi selaras Kurikulum Merdeka, pelatihan penggunaan LMS, serta pendampingan dalam pembuatan media interaktif dengan aplikasi Canva dan LMS. Monitoring dilakukan setelah pelatihan untuk mengevaluasi keberhasilan program melalui penilaian kinerja peserta dan pengukuran hasil melalui kuesioner dan analisis. Hasil program menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman guru terkait penggunaan multimedia dalam pembelajaran, dengan 90% peserta melaporkan peningkatan pemahaman dan 80% berhasil mengembangkan modul berbasis multimedia. Dalam hal penggunaan LMS, 70% peserta berhasil membuat akun dan mulai menggunakan platform tersebut. Peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam multimedia interaktif dan teknologi LMS sangat positif, membantu guru memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran lebih menarik dan efektif, serta memonitor kemajuan siswa secara digital, menunjukkan potensi besar dalam pengembangan kompetensi guru menghadapi tantangan pendidikan di era teknologi.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Multimedia interaktif, Learning management system.

How to Cite: Imansyah, M. N., Yusnarti, M., Nurjannah, N., Ramadhan, R., & Fitriatun, F. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif di SMK. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 723-734. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i4.4749>



Copyright (c) 2024 M Nur Imansyah, Mulya Yusnarti, Nurjannah, Ramadhan, Fitriatun. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi kehidupan manusia (Fitri, 2021). Pendidikan mampu menunjang keberlangsungan kehidupan manusia menjadi lebih baik (Subandowo, 2022). Pendidikan adalah proses pemberdayaan yang diharapkan mampu memberdayakan peserta didik menjadi manusia yang cerdas, manusia berilmu dan berpengetahuan serta manusia terdidik (Mulyadi, 2023). Oleh

karena itu, melalui proses pendidikan diharapkan mampu melahirkan peserta didik yang memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah serta mampu mengembangkan potensi mereka, sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat (Lamuri & Laki, 2022). Memasuki era industri 4.0, saat ini guru berkewajiban untuk mengembangkan sumber daya manusianya dengan memanfaatkan segala daya dan upaya (Purnomo & Sanjaya, 2020), serta memanfaatkan perkembangan IPTEK yang telah tersedia sampai dengan saat ini, seperti dalam mengembangkan perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi (Junaid et al., 2020).

Analisis situasi di SMK Negeri 2 Dompu Kecamatan Dompu Kabupaten Dompu, terungkap bahwa para guru menghadapi beberapa tantangan dalam menjalankan proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah dominasi penggunaan media-media konvensional seperti papan tulis dan buku dalam pembelajaran, sedangkan penggunaan media komputer jarang dilakukan. Informasi yang didapatkan menunjukkan bahwa minimnya jumlah guru yang memahami penyusunan atau penggunaan media pembelajaran berbasis komputer menjadi penyebab utama. Padahal, teknologi komputer dapat menjadi multimedia dalam pembelajaran, yang berarti penggunaan aplikasi komputer dapat berfungsi lebih dari sekadar satu media saja. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran oleh para guru mengakibatkan model pembelajaran yang diterapkan juga cenderung terbatas pada aktivitas fisik saja. Kondisi ini menjadikan sulitnya merumuskan model pembelajaran yang memadukan segala aspek pembelajaran, termasuk aspek-aspek visual dan interaktif yang dapat diperoleh melalui penggunaan media komputer.

Hasil penelitian yang relevan terkait masalah yang dihadapi mitra, seperti di SMK Negeri 2 Dompu, menunjukkan bahwa keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada efektivitas proses belajar mengajar. Beberapa penelitian telah mengungkapkan hal serupa, yaitu rendahnya literasi digital di kalangan guru menjadi salah satu hambatan utama dalam mengintegrasikan teknologi komputer dalam pendidikan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Winda & Dafit, 2021) menyebutkan bahwa banyak guru di Indonesia, terutama di daerah-daerah yang kurang berkembang, masih bergantung pada metode konvensional seperti penggunaan papan tulis dan buku teks, tanpa memanfaatkan teknologi yang tersedia.

Penelitian lain oleh (Ratna Widyastuti et al., 2021) menyoroti pentingnya peningkatan kompetensi digital guru. Mereka menemukan bahwa pelatihan berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap motivasi dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis komputer. Guru yang terlatih lebih cenderung menggunakan aplikasi multimedia yang interaktif, seperti animasi dan video, untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efisien. Penelitian ini sangat menginspirasi kegiatan yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Dompu, terutama dalam merancang program *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Kegiatan tersebut bertujuan untuk menjawab kebutuhan yang terungkap dalam analisis situasi, yaitu minimnya jumlah guru yang memahami penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Selain itu, program ini juga dirancang untuk mendorong para guru agar lebih memanfaatkan potensi teknologi komputer dalam pembelajaran, sehingga dapat memadukan aspek visual dan interaktif.

Situasi di SMK Negeri 2 Dompu, di mana penggunaan media konvensional masih mendominasi, mencerminkan perlunya peningkatan

kapasitas para guru dalam memanfaatkan teknologi. Dengan pelatihan yang berfokus pada penggunaan aplikasi multimedia, guru diharapkan mampu menciptakan model pembelajaran yang lebih variatif, tidak hanya mengandalkan aktivitas fisik, tetapi juga memperkaya pembelajaran dengan elemen-elemen visual dan interaktif. Misalnya, aplikasi seperti Canva atau platform Learning Management System (LMS) dapat dimanfaatkan untuk menyusun materi pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Terbatasnya penggunaan media komputer dalam pembelajaran di SMK Negeri 2 Dompu berdampak pada kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan. Hal ini juga menjadi hambatan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan bagi siswa. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, diharapkan terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya menambah daya tarik, tetapi juga memudahkan siswa dalam memahami materi melalui pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap para guru di sekolah mitra, ditemukan bahwa 60% dari mereka belum memiliki materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif di kelas. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran kurang menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga mengurangi minat belajar mereka. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu diciptakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan pemanfaatan platform digital canva. Sehingga, dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan efektif. Media ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam bagi siswa melalui penggunaan gambar, suara, dan animasi. Dengan hadirnya media ini, diharapkan siswa tidak hanya menjadi lebih tertarik tetapi juga lebih mudah memahami materi pelajaran karena disajikan dalam bentuk yang lebih atraktif dan interaktif.

Selanjutnya, ditemukan bahwa 65% dari guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti menyimak atau mendengarkan guru bercerita dan menggunakan papan tulis atau mencatat. Metode ini sering kali membuat siswa pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, akan dibuatkan aplikasi multimedia untuk pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan partisipasi siswa. Aplikasi ini akan menyajikan materi ajar dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman materi ajar. Aplikasi ini juga akan dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar, seperti kuis interaktif, video pembelajaran, dan simulasi.

Kegiatan PKM (Program Kemitraan Masyarakat) yang sejenis dengan "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif di SMK Negeri 2 Dompu" mencakup "Pelatihan Media Pembelajaran Digital di SD Negeri Sungai Pantai 1" yang dilaksanakan oleh (Erfan Karyadiputra, 2024) Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru di SD Negeri Sungai Pantai 1 dalam membuat media pembelajaran digital. Dalam pelatihan ini, peserta diajarkan penggunaan perangkat lunak desain grafis dan platform pembelajaran daring. Fokus utama kegiatan ini adalah membantu guru memahami teknologi digital dan penerapannya dalam menyampaikan materi ajar secara menarik kepada siswa. Kegiatan PKM lainnya adalah "Pelatihan Pembuatan Konten Video

Pembelajaran Daring di MI Al-Falaah Banaran Kota Kediri" yang dilaksanakan oleh (Taufiqurrahman et al., 2022). Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu guru-guru di MI Al-Falaah Banaran Kota Kediri dalam menciptakan konten pembelajaran berbasis video. Dalam pelatihan ini, peserta dilatih mengenai teknik pembuatan video, pengeditan, serta strategi penyampaian materi secara efektif melalui media video, agar konten yang dihasilkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan informatif.

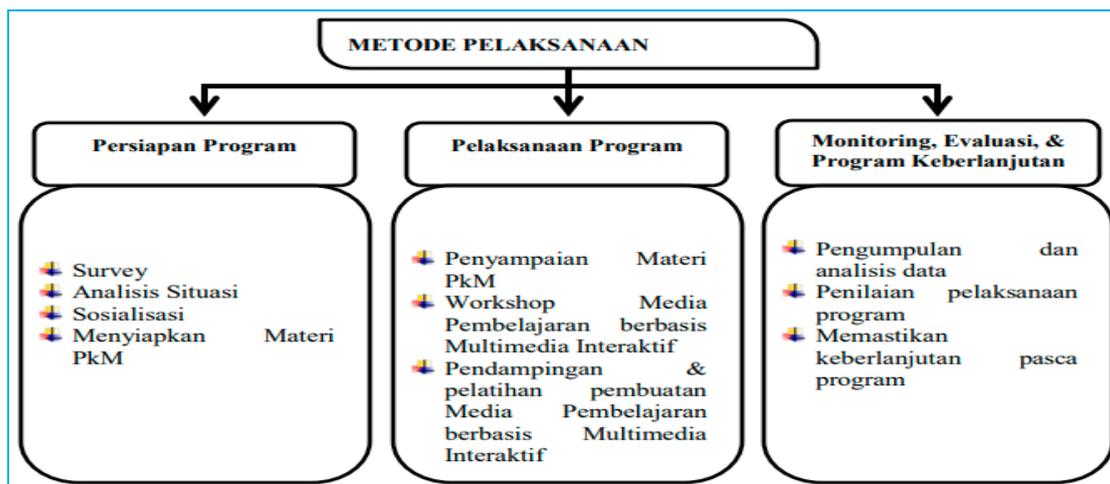
Meskipun ketiga kegiatan memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, terdapat perbedaan yang signifikan antara masing-masing kegiatan. Kegiatan di MI Al-Falaah Banaran Kota Kediri lebih berfokus pada pembuatan konten berbasis video, sementara kegiatan di SMK Negeri 2 Dompu mencakup berbagai bentuk media pembelajaran interaktif yang lebih luas, tidak terbatas pada video. Pendekatan di MI Al-Falaah Banaran Kota Kediri mengutamakan teknik produksi video, sedangkan di SMK 2 Dompu meliputi penggunaan alat dan perangkat lunak untuk menciptakan modul ajar multimedia interaktif yang dapat melibatkan elemen teks, gambar, dan animasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tim Pengabdian kepada Masyarakat melakukan kegiatan "Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif di SMK Negeri 2 Dompu" dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pelatihan ini diadakan untuk mengatasi tantangan penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi siswa, serta minimnya pemahaman guru terkait teknologi pendidikan yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Program ini dirancang agar guru dapat memanfaatkan teknologi digital dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan menciptakan pembelajaran interaktif yang relevan dengan era digital.

Metode Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan yang Tim PkM STKIP Yapis Dompu lakukan untuk solusi di atas yaitu terdapat tiga tahapan yang meliputi tahapan persiapan program, tahapan pelaksanaan program dan tahapan monitoring dan evaluasi program keberlanjutan (Gambar 1).

Pada tahap persiapan program ini terdapat empat kegiatan yakni, Tahap survey studi analisi situasi, sosialisasi, dan penyusunan materi PkM. Tahap survey dan studi analisi situasi merupakan kegiatan yang meliputi pendataan jumlah guru, mendata pangkat dan golongan, mendata jumlah modul yang sudah dihasilkan, mendata aktifitas metode pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru, dan data lain untuk mendukung perjalanan Program PkM (Taufik, Angga Putra, M. Nur Imansyah, Nurdianah, 2023). Selanjutnya Tim PkM melakukan sosialisasi program, di tahap ini akan terfokus beberapa point utama yang diantaranya: nama program, tujuan program, konsep program, jangka waktu pelaksanaan, sasaran dan target program PkM. Selanjutnya tahap penyusunan materi PkM merupakan tahapan dalam a) mengidentifikasi kegiatan-kegiatan untuk memecahkan masalah pada program, b) memilih kegiatan yang paling tepat dengan menetapkan prioritas program kegiatan, dan c) merumuskan rencana kegiatan program yang akan dilaksanakan. Sehingga, sasaran terkait dengan program dapat dicapai dengan rancangan yang rasional, efektif, dan efisien.



Gambar 1. Tahapan Metode Pelaksanaan Program PkM

Tahap implementasi merupakan langkah lanjutan dari tahapan-tahapan sebelumnya. Pendampingan program secara teknis akan berperan langsung dalam memulai pelaksanaan program di lapangan, seperti yang tertera pada target dan luaran program yakni: a) Memberikan materi pelatihan mengenai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, b) Pengembangan materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif sesuai dengan Kurikulum Merdeka, c) Pelatihan pembuatan aplikasi pembelajaran LMS bagi mitra, dan d) Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan memanfaatkan platform digital Canva dan LMS bagi mitra SMK Negeri 2 Dompu.

Untuk mengukur keberhasilan program ini, maka dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkala dan terjadwal. Monitoring hasil dilakukan untuk tujuan untuk: 1) memonitor trend dari luaran dalam kurun waktu, baik antar kelompok maupun antar tempat; 2) mengumpulkan informasi untuk mengumpulkan penyebab dari sebuah hasil atau keadaan dan 3) untuk memberikan umpan balik bagi pengambil kebijakan terhadap effectiveness dari sebuah program dan usaha-usaha untuk mengatasi sesuatu (Elfindri, 2011). Selanjutnya dilakukan Evaluasi, pada tahapan ini dilakukan melalui rapat bersama dengan mitra. Hal ini bertujuan untuk melakukan pengukuran terhadap pencapaian target program dan memantau permasalahan dan kekurangan yang dihadapi dalam proses pelaksanaan kegiatan. Sehingga, kendala atas permasalahan-permasalahan yang dihadapi dapat segera diatasi dengan lebih cepat dan efektif.

Sebagai wujud dari terlaksananya program ini yaitu adanya keberlanjutan program pengabdian yang akan dilaksanakan berikutnya. Bila capaian-capaian yang dilaksanakan mengalami pencapaian seperti: 1) Terjadi peningkatan pengetahuan mitra mengenai materi pelatihan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, 2) Terjadi peningkatan keahlian mitra dalam pengembangan materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif sesuai dengan Kurikulum Merdeka, 3) Terjadi peningkatan keterampilan para guru dalam pembuatan aplikasi pembelajaran LMS bagi mitra, dan 4) Terjadi peningkatan jumlah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang disusun dan dihasilkan oleh para guru SMK Negeri 2 Dompu dengan memanfaatkan platform digital (Canva dan LMS).

Hasil dan Pembahasan

Program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat-Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan Judul “Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif di SMK Negeri 2 Dompu” Berikut akan dijelaskan hasil dan pembahasan terkait dengan kegiatan Pengabdian yang telah dilakukan oleh Tim PkM Dosen STKIP Yapis Dompu di SMK Negeri 2 Dompu.

Tahapan persiapan program dilakukan dengan menyusun rencana dan materi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan guru di SMK Negeri 2 Dompu. Tim PkM melakukan analisis kebutuhan mendalam untuk memastikan bahwa materi pelatihan yang akan diberikan sesuai dengan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Sebelum pelatihan dimulai, diadakan pertemuan dengan pihak sekolah untuk menjelaskan tujuan program dan menjalin kerjasama yang baik. Hasil dari tahapan ini menunjukkan bahwa semua guru yang diundang menyatakan minat yang tinggi untuk berpartisipasi dalam program pelatihan.

Pelaksanaan program mencakup empat sesi pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan multimedia interaktif:

1. Pelatihan materi pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Diikuti oleh 30 guru, di mana 90% peserta melaporkan bahwa pelatihan ini memperdalam pemahaman mereka tentang pentingnya penggunaan multimedia. Para guru mulai merencanakan integrasi multimedia ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mereka.
2. Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sesuai Kurikulum Merdeka. Sebanyak 25 guru berhasil mengembangkan 20 modul pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, dengan 80% peserta memahami cara mengintegrasikan teknologi dengan pengajaran.
3. Pelatihan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran LMS. 28 guru dilatih dalam penggunaan Learning Management System (LMS), di mana 70% berhasil membuat akun LMS dan 60% mampu mengunggah materi. Ini menunjukkan kemajuan signifikan dalam penggunaan teknologi untuk pengelolaan pembelajaran.
4. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran. Pada tahap ini, 22 guru mendapatkan dukungan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan Canva dan LMS. Hasilnya, 18 media pembelajaran berbasis video dan infografis berhasil diproduksi, dengan 88% peserta merasa lebih percaya diri dalam penggunaan Canva.

Monitoring dilakukan secara berkala untuk menilai kemajuan para guru dalam menerapkan materi yang telah dipelajari. Evaluasi menunjukkan bahwa peserta merasa lebih siap dan percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan pembelajaran. Penggunaan survei pascapelatihan membantu tim PkM dalam memahami dampak program ini. Sebanyak 80% peserta merasa siap untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam proses pembelajaran sehari-hari. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa para guru yang terlibat mampu mengelola materi dan penilaian melalui LMS secara mandiri, dengan 75% peserta berhasil mempublikasikan media pembelajaran mereka.

Pelatihan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Dompu bertujuan untuk meningkatkan pemahaman para guru mengenai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Sebanyak 30 guru berpartisipasi dengan antusias, menerima materi yang mencakup konsep dasar media pembelajaran interaktif yang menggunakan video, animasi, dan simulasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta merasa pelatihan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya penggunaan multimedia. Hal ini sejalan dengan prinsip Teori Multimedia Mayer dalam (Manurung, 2021) yang menyatakan bahwa multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menggabungkan elemen visual dan verbal secara efektif. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan materi multimedia memiliki daya serap yang lebih baik, terutama ketika pembelajaran memerlukan visualisasi dan interaksi. Selain itu, sebanyak 85% guru merasa bahwa materi yang disampaikan sangat relevan dan mudah diaplikasikan, sejalan dengan pendekatan konstruktivis yang menekankan pentingnya relevansi konteks pembelajaran (Sugrah, 2020). Ketika guru merencanakan integrasi multimedia ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mereka tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan multimedia sebagai solusi inovatif untuk menjembatani keterbatasan sumber daya belajar menjadi sangat penting. Hal ini juga mendukung argumen Keller (Melati et al., 2023), yang menyatakan bahwa multimedia dapat menciptakan konteks pembelajaran yang lebih hidup dan relevan. Video, animasi, dan simulasi memberikan peluang untuk menghadirkan situasi pembelajaran yang lebih kontekstual, yang sangat bermanfaat dalam mengatasi keterbatasan sumber daya di sekolah. Dalam sesi praktik, para guru diberikan kesempatan untuk mencoba alat digital yang diperkenalkan, sehingga mereka tidak hanya memahami secara teori tetapi juga secara teknis mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Ini sejalan dengan (Pratomo & Wahanisa, 2021), yang menekankan pentingnya pelatihan praktis dalam penggunaan Learning Management System (LMS) untuk mendukung pembelajaran daring. Para guru diharapkan dapat menjadi pionir dalam penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif di sekolah mereka masing-masing, menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan menarik.

Pada sesi pelatihan pengembangan materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, para guru dilatih untuk menciptakan materi yang informatif dan interaktif dengan memanfaatkan multimedia seperti video, gambar, dan animasi (Gambar 2). Sebanyak 25 guru berhasil mengembangkan satu unit materi pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, menunjukkan antusiasme tinggi terhadap potensi multimedia untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Hasil sesi ini menunjukkan bahwa 80% peserta merasa lebih memahami cara mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka, yang sejalan dengan prinsip fleksibilitas dan kemandirian dalam Kurikulum Merdeka.

Penggunaan multimedia di dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang lebih kaya dan relevan bagi siswa, mendukung pendapat yang diungkapkan oleh (Gulo & Harefa, 2022), yang menekankan bahwa multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan memadukan elemen visual dan verbal secara efektif. Selain itu, pengembangan 20 modul pembelajaran berbasis multimedia yang siap diuji coba di kelas mencerminkan langkah nyata dalam implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan relevansi materi.

Dalam pengembangan modul, penting untuk mempertimbangkan aspek evaluasi, dimana multimedia dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan penilaian yang lebih komprehensif. Sejalan dengan temuan yang dipaparkan oleh (Depita, 2024), penggunaan teknologi seperti animasi dan simulasi dalam penilaian dapat membuat proses evaluasi lebih interaktif dan praktis. Hal ini mengurangi ketergantungan pada metode konvensional seperti ujian tulis, sehingga memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa dengan cara yang lebih holistik.



Gambar 2. *Kegiatan Pengembangan Materi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sesuai dengan Kurikulum Merdeka oleh Tim*

Modul-modul yang dikembangkan diharapkan dapat disebarluaskan dan diterapkan di berbagai kelas di SMK Negeri 2 Dompu, memperluas dampak positif dari program pelatihan ini. Dengan pelatihan ini, para guru tidak hanya terbantu dalam aspek teknis pembuatan materi pembelajaran, tetapi juga dalam pengembangan pemahaman pedagogis yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan argumen oleh (Yusuf, 2020), yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dan metode pengajaran tradisional dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Pada sesi pelatihan ini juga, sebanyak 28 guru dilatih untuk membuat dan menggunakan aplikasi Learning Management System (LMS) dalam mengelola pembelajaran daring (Gambar 3). LMS menjadi platform yang penting dalam situasi pembelajaran jarak jauh maupun untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi di dalam kelas. Pelatihan ini memberikan pengetahuan praktis mengenai cara membuat akun LMS, mengunggah materi pembelajaran, serta mengelola kelas secara daring. Dari hasil evaluasi, sebanyak 70% peserta berhasil membuat akun LMS sendiri, menunjukkan tingkat keberhasilan yang baik dalam memahami aspek teknis pembuatan akun. Selain itu, 60% peserta sudah dapat mengunggah materi pembelajaran serta mengelola kelas secara mandiri, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengikuti pelatihan dengan baik.

Penggunaan LMS memberikan efisiensi dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran, terutama dalam pengaturan tugas, penilaian, dan pelacakan perkembangan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh

(Yawson & Yamoah, 2020), yang menyatakan bahwa penggunaan LMS dapat meningkatkan manajemen pembelajaran dengan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Keberadaan fitur-fitur dalam LMS seperti kuis dan tugas interaktif memberikan peluang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Menurut (Wayan et al., 2024), kuis interaktif dapat mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi, dan memungkinkan umpan balik yang lebih cepat, yang sangat penting dalam pembelajaran daring.



Gambar 3. *Pelatihan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Learning Management System*

Sebanyak 15 guru menunjukkan kemajuan signifikan dalam pembuatan kuis dan tugas interaktif melalui LMS. Mereka menyadari bahwa fitur-fitur ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan kreatif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang diusulkan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan bahwa siswa belajar lebih baik melalui pengalaman aktif dan interaksi sosial (Masgumelar & Mustafa, 2021). Dengan mengintegrasikan LMS dalam proses pembelajaran, diharapkan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.



Gambar 4. *Pendampingan pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva dan LMS*

Pada tahap pendampingan, para guru diberikan dukungan lanjutan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan platform digital seperti Canva dan LMS (Gambar 4). Sebanyak 22 guru melanjutkan pengembangan materi yang sudah mereka rintis sebelumnya, dan hasilnya cukup menggembirakan. Sebanyak 18 media pembelajaran berbasis video dan infografis berhasil diproduksi oleh para peserta, menunjukkan peningkatan kemampuan teknis mereka dalam memanfaatkan Canva sebagai alat bantu desain media pembelajaran.

Pendampingan ini sangat relevan dengan prinsip konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan pengalaman langsung dalam proses pendidikan (Sugiarti Dwi Gita, 2024). Dalam konteks ini, guru tidak hanya diajarkan secara teori, tetapi juga dipandu dalam praktik langsung. Proses belajar yang interaktif ini sejalan dengan temuan dari (Rohmiasih et al., 2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan platform desain seperti Canva dapat meningkatkan keterampilan digital guru dan memungkinkan mereka untuk menciptakan konten yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Salah satu keunggulan dari pendampingan ini adalah peserta dibimbing dalam setiap tahap pengembangan media pembelajaran, mulai dari perancangan hingga publikasi. Sebanyak 75% peserta berhasil mempublikasikan media mereka melalui platform LMS, menunjukkan bahwa mereka telah mampu mengintegrasikan Canva dan LMS dalam satu alur kerja yang efektif untuk pembelajaran. Penelitian oleh (Lailan, 2024) mendukung hal ini, dengan menekankan bahwa integrasi alat teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan keterampilan pengajaran guru tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, hasil dari sesi pendampingan ini menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Simpulan dan Tindak Lanjut

Program pelatihan di SMK Negeri 2 Dompu telah berhasil memberikan dampak positif bagi para guru dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka terkait penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Sebagian besar peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya multimedia dalam pembelajaran, dengan 90% guru merasa terbantu oleh materi yang disampaikan. Pelatihan ini juga membantu mereka mengembangkan modul-modul interaktif yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, dengan 25 guru berhasil menciptakan satu unit materi multimedia, dan 80% peserta mampu mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran.

Selain itu, pelatihan pembuatan aplikasi Learning Management System (LMS) meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran daring, di mana 70% peserta berhasil membuat akun LMS dan mulai mengunggah materi secara mandiri. Guru-guru juga menunjukkan kemajuan signifikan dalam memanfaatkan fitur interaktif LMS untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan Canva dan LMS, para guru semakin percaya diri dalam memproduksi dan mempublikasikan materi interaktif. Sebanyak 75% peserta mampu mempublikasikan media pembelajaran mereka melalui LMS, dan 88% merasa lebih siap menggunakan platform digital ini di kelas. Keseluruhan program ini telah membawa peningkatan keterampilan teknologi yang diharapkan akan

memperkaya proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Dompu dan meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Elfindri. (2011). Beberapa Teknik (MONEV) Monitoring Evaluasi. *Jurnal Kesehatan Komunitas*, 1(3), 106–128.
- Erfan Karyadiputra, S. R. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Di Sd Negeri Sungai Pantai 1. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 5110–5114. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/27570>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Junaid, R., Baharuddin, M. R., & Ramadhana, M. A. (2020). Bimbingan Teknis Penulisan Artikel Ilmiah Bagi Guru-Guru Smp Negeri 8 Palopo, Sulawesi Selatan. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 49–59.
- Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Lamuri, A. B., & Laki, R. (2022). Transformasi Pendidikan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia Yang Berkarakter Di Era Disrupsi. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 21–30. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v5i2.122>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mulyadi, M. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Kelas Rendah Dalam Mengelola Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis Masa Pandemi Covid-19. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i1.488>
- Pratomo, I. W. P., & Wahanisa, R. (2021). Pemanfaatan Teknologi Learning Management System (LMS) di Unnes Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 7(2), 547–560. <https://doi.org/10.15294/snhunnes.v7i2.730>
- Purnomo, A., & Sanjaya, Y. (2020). Tantangan dan Strategi Gereja Menjalankan Misi Allah dalam Menghadapi Penerapan Industri 4.0 di Indonesia. *DIEGESIS: Jurnal Teologi Kharismatika*, 3(2), 91–106.

- <https://doi.org/10.53547/diegesis.v3i2.83>
- Ratna Widyastuti, Izzah, A., Alhamri, R. Z., Nugroho, B. A., & Nurfarida, E. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Terintegrasi*, 6(1), 57–68. <https://doi.org/10.33795/jindeks.v6i1.121>
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 69–73.
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 9(1), 24–35.
- Sugiarti Dwi Gita, R. (2024). *Pengantar Teknologi Pembelajaran*. www.penerbitlitnus.co.id
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Taufik, Angga Putra, M. Nur Imansyah, Nurdianah, I. (2023). Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pesisir Kabupaten Dompu. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat (Unindra)*, 06(05), 543–553.
- Taufiqurrahman, F., Widyartono, D., Santoso, A., & Ibrahim, A. S. (2022). *Pelatihan Pembuatan Konten Video Pembelajaran Daring di MI Al-Falaah Banaran Kota Kediri*. 5(2).
- Wayan, N., Jovita, M., Made, L., & Wedyanthi, D. (2024). *Analisis Pemanfaatan Platfrom Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA N 2 Bangli*. 6.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Yawson, D. E., & Yamoah, F. A. (2020). Understanding satisfaction essentials of E-learning in higher education: A multi-generational cohort perspective. *Heliyon*, 6(11), e05519. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05519>
- Yusuf, A. (2020). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Islam. *Teknologi Pendidikan Islam*, 18(2), 35–49.