

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL DI SMP NEGERI 2 LAMBITU

Syahrul¹, AM. Hudha², E. Purwanti³

ABSTRAK

Workshop Pelatihan guru dalam pemanfaatan dan pembuatan media pembelajaran yang interaktif berbasis digital di SMP Negeri 2 Lambitu, Kabupaten Bima, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih guru dalam menguasai teknik penggunaan dan perancangan media pembelajaran digital, seperti aplikasi Quizizz untuk pembelajaran yang menarik. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka di SMPN Negeri 2 Lambitu, dengan 16 peserta dari 4 sekolah berpartisipasi, yang merupakan rekomendasi dari SMPN 1 Lambitu, SMPN 2 Lambitu, SMPN 3 Lambitu Satap, dan SMPN 4 Lambitu Satap. Media interaktif yang digunakan dalam workshop ini adalah Aplikasi Quizizz. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini mencakup penyampaian materi pembuatan dan pemanfaatan media interaktif berbasis digital melalui presentasi yang dilanjutkan dengan sesi praktik langsung menggunakan aplikasi Quizizz. Teknik analisis yang diterapkan adalah melalui pretest dan posttest. Program pengabdian menghasilkan adanya kemajuan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif digital, respon peserta terhadap workshop ini tergolong sangat baik, dengan 96,87% di antaranya memberikan penilaian positif dan menyatakan persetujuan terhadap kegiatan yang dilaksanakan

Kata Kunci : Digital, Pelatihan, Media Interaktif.

ABSTRACT

Teacher training workshop in the utilization and creation of digital-based interactive learning media at SMP Negeri 2 Lambitu, Bima Regency, West Nusa Tenggara Province. The purpose of this activity is to train teachers in mastering the techniques of using and designing digital learning media, such as the Quizizz application for interesting learning. The training was carried out face-to-face at SMPN Negeri 2 Lambitu, with 16 participants from 4 schools participating, which were recommendations from SMPN 1 Lambitu, SMPN 2 Lambitu, SMPN 3 Lambitu Satap, and SMPN 4 Lambitu Satap. The interactive media used in this workshop was the Quizizz Application. The method used in this community service activity includes delivering material on the Creation and Utilization of Digital-Based Interactive Media through presentations followed by direct practice sessions using the Quizizz application. The analysis technique applied was through Pretest and Posttest. The community service program resulted in progress in teacher abilities in using digital interactive learning media. The response of participants to this workshop was very good, with 96.87% of them giving positive assessments and stating their agreement with the activities carried out.

Keywords: Digital, Training, Interactive Media.

^{1,2,3} Program Pascasarjana Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Malang, syahrulcules20@gmail.com, atok@umm.ac.id, elhypurwanti1961@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung dengan sangat dinamis mempunyai pengaruh besar dalam banyak aspek kehidupan, salah satunya dalam sektor pendidikan, khususnya pada aktivitas pembelajaran dan pengajaran (Pujiono et al., 2023). Teknologi dan Informasi berperan dalam mendukung proses belajar yang bertujuan meningkatkan mutu pengajaran. Saat ini, pemerintah melakukan upaya untuk menginovasikan pendidikan dengan memperkuat penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi juga bisa diterapkan melalui media pembelajaran interaktif sebagai upaya menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik (Metro et al., 2023). Peran dan tanggung jawab guru sangatlah vital dalam proses pembelajaran. Kualitas guru sangat mempengaruhi masa depan suatu negara. (Agung, 2021). Kehadiran guru yang memiliki profesionalisme dan kemampuan yang baik merupakan hal yang sangat penting agar mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah (Nurarfiansyah et al., 2022). Proses belajar yang efektif berlangsung ketika guru dan siswa saling berinteraksi saat informasi disampaikan. (Pulungan et al., 2022).

Dalam proses penyampaian materi pelajaran, diperlukan media yang dapat mendukung agar pembelajaran menjadi lebih aktif. Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan yang diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar (Purwani et al., 2023). Pemanfaatan media interaktif adalah salah satu metode yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar (Sopia, 2022). Media interaktif merupakan sebuah sarana yang memungkinkan individu untuk berhubungan dengan konten atau informasi yang disajikan. Beberapa contoh media interaktif meliputi perangkat lunak, aplikasi di ponsel, permainan video, dan buku digital (Abdul & Elfin, 2024).

Penggunaan media pembelajaran digital interaktif akan memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, baik dari segi waktu maupun tempat. Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal (Abdul & Elfin, 2024) menyimpulkan bahwa penggunaan media ajar yang interaktif dan digital dapat membantu siswa menguasai keterampilan 4C, terutama dalam berpikir kritis. Media pembelajaran interaktif adalah sarana yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan informasi atau konten yang ada. Beberapa contoh media pembelajaran interaktif adalah perangkat lunak, aplikasi di ponsel, permainan video, dan buku digital (Amalia et al., 2024).

Beragam media tersedia yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung interaksi antar siswa, salah satunya adalah quizizz. Quizizz adalah platform digital yang berbentuk permainan untuk latihan soal dan presentasi online, yang sangat membantu para pendidik guna menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami para murid. Melalui quiz dan permainan, Quizizz menyajikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien, meningkatkan eksplorasi siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dan partisipasi siswa dengan teman-teman mereka dalam suasana kompetitif selama proses belajar. Dengan demikian, kegiatan belajar di kelas akan menjadi lebih menarik, dinamis, dan kreatif, yang pada gilirannya dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Santy et al., 2023).

Hasil observasi awal permasalahan yang dihadapi di sekolah yang ada dikecamatan Lambitu Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat (NTB) khususnya pada jenjang SMP, para guru masih menggunakan cara pengajaran tradisional, di mana fokus pembelajaran lebih banyak pada pengajar (guru). Dalam metode ini, ceramah biasanya menjadi pilihan utama. Jika metode ceramah ini diterapkan terus-menerus, hal ini dapat membuat siswa cepat merasa jenuh, sehingga informasi yang disampaikan oleh pengajar (guru) tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Untuk mengatasi kekurangan dari pada metode ceramah, maka dalam pembelajaran tersebut dikolaborasikan dengan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam penyampaian materinya, oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan upaya untuk menarik minat siswa dan membangkitkan motivasi belajar mereka. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan tersebut adalah

Quizizz. Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang dalam bentuk workshop yang bertujuan untuk memberdayakan guru dalam pemanfaatan dan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis digital dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menyelenggarakan workshop tentang cara menggunakan dan menciptakan media pembelajaran yang interaktif berbasis digital yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Lambitu, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. Kegiatan ini diikuti oleh 16 orang peserta. Kegiatan workshop dilaksanakan dengan cara presentasi serta langsung praktik menggunakan media interaktif, yaitu aplikasi Quizizz. Pretest dan posttest juga diberikan kepada peserta workshop untuk mendapatkan informasi awal sebelum dilaksanakan workshop dan setelah dilaksanakan workshop. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa angket observasi, Teknik analisis yang digunakan menggunakan angket pretest dan angket posttest.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop ini adalah kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi tugas mata kuliah Pemberdayaan masyarakat pada program magister pendidikan biologi Universitas Muhammadiyah Malang. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Lambitu, Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. Kegiatan dalam program PKM ini meliputi workshop pemberdayaan guru dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis digital kepada guru Jenjang SMP yang ada di kecamatan Lambitu yang terdiri dari SMPN 1 Lambitu, SMPN 2 Lambitu, SMPN 3 Lambitu Satap, dan SMPN 4 Lambitu Satap. Adapun peserta pada kegiatan workshop ini merupakan perwakilan dari masing-masing sekolah diantaranya 1 orang dari SMP Negeri 1 Lambitu, 13 orang dari SMP Negeri 2 Lambitu yang merupakan tempat dilaksanakannya kegiatan, 1 orang dari SMP Negeri 3 Lambitu Satu Atap, 2 Orang dari SMP Negeri 4 Lambitu Satu Atap.

Tabel 3.1 Rundown acara kegiatan workshop

No	JAM	ACARA/MATERI	PJ
1.	08.00-08.45	PEMBUKAAN Sambutan Kepala Sekolah SMPN2 Lambitu	MC
2.	09.35-09.00	ISTRAHAT/SNACK	
3.	09.00-10.10	Pembelajaran Deep Learning	Mulyadin, M.Pd
4.	10.10-11.30	Transformasi Pembelajaran: Optimalisasi Quizizz Untuk Pembelajaran Deep Learning	Syahrul, S.Pd
5.	11.30-12.45	ISOMA	
6.	12.45-14.00	Praktek Penggunaan media Ajar Interaktif berupa Quiziz	Syahrul, S.Pd
7.	14.00-Selesai	PENUTUP	MC

Tabel 3.2. Hasil respon Pretest pada angket postes dari 16 guru ditampilkan pada tabel sebagai berikut:

No	Pernyataan	Prosentase	Kriteria
1.	Setiap kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media	81,25%	Sangat Setuju
2.	Media pembelajaran dapat dirancang secara sederhana	70,31%	Setuju
3.	Setiap materi pembelajaran dapat dituangkan ke dalam media disertai dengan instrumen evaluasinya	64,06%	Setuju
4.	Media pembelajaran interaktif dibuat dengan berbasis digital	68,75%	Setuju
5.	Pernah memanfaatkan media pembelajaran digital selain Microsoft PowerPoint dalam kegiatan pembelajaran	65,62%	Setuju
6.	Pernah membuat media pembelajaran digital selain Microsoft PowerPoint dalam kegiatan pembelajaran	60,93%	Setuju
7.	Pernah memanfaatkan media pembelajaran digital dengan aplikasi Quizizz	53,12%	Tidak Setuju
8.	Pernah membuat media pembelajaran digital dengan aplikasi Quizizz	45,31%	Tidak Setuju

Berdasarkan tabel diatas bahwa guru sangat setuju dengan pernyataan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media, kemudian setuju dengan pernyataan 2,3,4,5,dan 6 dan tidak setuju dengan pernyataan 7 dan 8. Artinya guru masih minim pengetahuan tentang Quizizz dan belum pernah membuat media pembelajaran menggunakan Quizizz terlihat pada pernyataan 7 dan 8 yaitu terdapat 53,12% dan 45,31% dari hasil rata-rata tersebut menunjukkan guru belum pernah memanfaatkan dan menciptakan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi Quizizz.

Data hasil respon 16 guru terhadap pelaksanaan workshop disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 3.3 Hasil Postest angket respon guru terhadap keterlaksanaan Workshop

No	Pernyataan	Prosentase	Kriteria
1.	Materi yang disampaikan memperluas pengetahuan saya mengenai pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Quizizz	100%	Sangat Setuju
2.	Pemaparan materi mengenai pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Quizizz cukup interaktif	93,75%	Sangat Setuju
3.	Materi pelatihan berperan dalam memperluas pengetahuan dan kemampuan saya dalam memanfaatkan media interaktif berbasis digital menggunakan Quizizz	100%	Sangat Setuju
4.	Pelaksanaan workshop berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan merancang media pembelajaran interaktif berbasis digital digital menggunakan Quizizz	93,75%	Sangat Setuju
5.	Pelaksanaan workshop berperan meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan Media pembelajaran menggunakan Quizizz	98,43%	Sangat Setuju
6.	Setelah mengikuti kegiatan ini, saya berencana untuk memanfaatkan Quizizz dalam merancang media pembelajaran digital interaktif agar proses belajar di sekolah menjadi lebih menarik dan efisien	95,31%	Sangat Setuju
7.	Kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan tingkat profesionalisme saya	96,87%	Sangat Setuju

Berdasarkan data tersebut didapatkan hasil bahwa kegiatan workshop ini mencerminkan adanya kemajuan kemampuan guru dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran

interaktif menggunakan Quizizz, selain dari hasil respon tersebut juga memberikan saran dan masukan pada kotak saran dan masukan yang telah disediakan diantaranya sebagai berikut:

- a. Kepala sekolah SMP Negeri 2 Lambitu “Kegiatan sangat bermanfaat dapat menambah wawasan dalam meningkatkan pembelajaran yang interaktif dalam penggunaan media berbasis digital berupa Quizizz”
- b. Guru SMP Negeri 1 Lambitu “Semoga kegiatan seperti ini terus dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi kita sebagai guru”
- c. Guru SMP Negeri 4 Lambitu Satap “Kegiatan ini sangat membantu kita sebagai guru untuk lebih kreatif dan interaktif dalam mengajar murid”

Hasil respon guru menunjukkan bahwa sebesar 96,87% memberikan tanggapan positif dan menyatakan sangat setuju terhadap pelaksanaan workshop. Hal ini tercermin dari antusiasme, semangat, dan partisipasi aktif para guru selama sesi praktik berlangsung, Berikut gambar hasil kegiatan workshop dapat dilihat pada gambar 3.1 dan 3.2.



Gambar 3.1 Penyampaian materi Membuat media pembelajaran interaktif berbasis digital menggunakan Quizizz (Foto Pribadi)



Gambar 3.2 Praktek Pembuatan media pembelajaran menggunakan Quizizz (Foto Pribadi)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan workshop, diperoleh bahwa rata-rata 96,87% guru memberikan tanggapan positif dan sangat mendukung kegiatan ini. Hal tersebut disebabkan karena workshop dinilai mampu menambah wawasan serta membantu guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis digital. Media tersebut berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena mendorong penerapan pembelajaran yang lebih interaktif, menggantikan

metode konvensional seperti ceramah yang cenderung membosankan dan kurang efektif dalam membangkitkan minat belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing mata kuliah pemberdayaan masyarakat yang sudah banyak membantu dan mengarahkan sehingga kegiatan Workshop ini berjalan dengan lancar, terimakasih juga kepada SMP Negeri 2 Lambitu yang telah mengizinkan untuk mengadakan kegiatan ini. Serta peserta yang tetap komitmen untuk mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, H., & Elfin, S. (2024). *Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik*. 327–337.
- Agung, D. A. G. (2021). Pembelajaran Sejarah Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um0330v4i1p1-8>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Metro, U. M., Pengabdian, A. H., Android, M., & Reality, A. (2023). *No Title*. 5, 379–387.
- Nurarfiandyah, L. T., Kholizah, N. A., Sani, D. A., Sembiring, D. F. Y., Ramadhani, P. S., Dermawan, M. M., Oktaviani, D., & Nasution, I. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Edupedia*, 6(2), 148–160. <https://doi.org/10.24269/ed.v6i2.1489>
- Pujiono, I. P., Izzati, F. A., & Puspitaningrum, D. (2023). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Bagi Guru Sdn 1 Bukur Dan Sdn 2 Bukur. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 1550. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i3.15959>
- Pulungan, A. F., Harumy, T. H. F., Manik, Y. F., Ginting, D. S. B., Purnamasari, F., Selvida, D., Nababan, A. M., Nasution, U. R. P., & Nuzuliati. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 2(2), 483–488. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i2.372>
- Purwani, F., Santi, R., Testiana, G., Fadilah, E., Putra, I. S., Alfresi, A. I., Rahayu, S., Muarie, M. S., Dalafranka, M. L., Agiyani, G., & Hidayanti, I. (2023). Pelatihan Media Ajar Menggunakan Quizizz di Pondok Pesantren Qadratullah Banyuasin. *Aptekmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 164–169.
- Santy Handayani, Didik Nur Huda, & Siwi Puji Astuti. (2023). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(2), 50–56. <https://doi.org/10.54066/jkb.v1i2.448>
- Sopia, N. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 169–178. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.169-178>