

### Pendampingan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pengelolaan Kelas Dalam Jaringan

Maryatun Kabatiah\*, Liber Siagian, Arief Wahyudi, Abdinur Batubara, Fazli Rachman

Universitas Negeri Medan, Indonesia

#### ABSTRAK

Community service activities carried out by a team from the faculty of social sciences at Universitas Negeri Medan took place at State Vocational High School 2 Tebing Tinggi. Implementation of the Community Partnership Program (hereinafter referred to as PKM) which will be carried out to support efforts to implement creative and fun learning and assist in the "Development of Interactive multimedia-based Learning Media in Online Classroom Management". This is one way to increase the competence of teachers of SMKN 2 Tebing Tinggi in online learning using Powtoon Interactive multimedia-based Learning Media. The targets that have been achieved in this PKM are: 1) Powtoon Interactive multimedia-based Learning Media Products. on online class management at State Vocational High School 2 Tebing Tinggi; 2) The use of Powtoon interactive multimedia-based learning media development in online classroom management at State Vocational High School 2 Tebing Tinggi; 3) Improving the competence of teachers of State Vocational High School 2 Tebing Tinggi in online learning using Powtoon Interactive multimedia-based Learning Media.

#### ARTICLE HISTORY

Submitted 15 June 2022  
Revised 22 June 2022  
Accepted 25 June 2022

#### KEYWORDS

Multimedia; Interactive; Online Learning; Powtoon

#### CITATION (APA 6<sup>th</sup> Edition)

Kabatiah, M. et al. (2022). Pendampingan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pengelolaan Kelas Dalam Jaringan . *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 2 (1), page 1-5.

#### \*CORRESPONDANCE AUTHOR

maryatunkabatiah@unimed.ac.id

#### PENDAHULUAN

SMK Negeri 2 Tebing Tinggi didirikan pada tanggal 5 Juni 2003 berdasarkan SK Walikota Tebing Tinggi nomor 1122/C55/PS/2003 dan mulai dioperasikan pada tahun pelajaran 2004/2005. Sekolah ini terletak pada kawasan yang strategis dekat dengan pusat pemerintahan daerah, pusat kota, persekolahan, kampus dan industri pengolahan karet, kelapa sawit dan lain-lain dengan luas tanah 20.874 m<sup>2</sup> tepatnya di jalan Gunung Leuser Kelurahan Tanjung Marulak Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. Jarak tempuh dari Universitas Negeri Medan ke lokasi adalah sejauh 74,7 Km atau sekitar 2 jam perjalanan namun jarak tempuh dapat dipersingkat menjadi 59 menit melalui Tol.

Jika dilihat dari ketersediaan sarana prasarana, sekolah ini sudah mempunyai sarana prasarana yang sangat memadai untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangannya dan besarnya animo masyarakat, SMK Negeri 2 Tebing Tinggi telah memiliki standar manajemen mutu ISO 9001:2008 dengan membuka 9 (sembilan) kompetensi keahlian yang terdiri dari 39 (tiga puluh sembilan) rombel yaitu Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, Teknik Audio Video, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Komputer Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Elektronika Industri, Teknik Otomasi Industri dan Teknik Pemesinan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat diuraikan bahwa Selama ini beberapa guru SMK N 2 sudah menggunakan metode pembelajaran dalam jaringan (selanjutnya disebut daring), walaupun sifatnya masih blended learning dan tidak semua guru menggunakannya. Munculnya wabah covid-19 pada akhir awal bulan Maret 2020 di Indonesia, seolah semakin menegaskan bahwa pembelajaran benar-benar dituntut bergeser dari blended menjadi total daring (full daring). Dimana semua guru dituntut untuk dapat mengelola pembelajaran di kelas daring. Namun permasalahannya masih banyak guru yang belum memahami peranan dan kompetensinya dalam pembelajaran daring.

Hal ini berakibat pada kurang efektifnya pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi. Perubahan pola pembelajaran yang semula di kelas secara face-to-face (tatap muka langsung) berubah menjadi non tatap muka atau pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara daring mengakibatkan guru mengalami kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Ketidapahaman terhadap konsep pembelajaran daring membuat

sebagian gurumerasa bahwa pembelajaran menjadi tidak bermakna bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih banyak difokuskan hanya dalam bentuk penugasan kepada peserta didik. Belum lagi permasalahan teknis pembelajaran daring seperti ketidakpahaman guru mengenai pemanfaatan perangkat elektronik berbasis teknologi informasi, salah satunya adalah penggunaan gawai yang masih belum optimal seperti pengelolaan aplikasi kelas virtual dan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Permasalahan yang potensial untuk diselesaikan pada guru SMK N 2 Kota Tebing Tinggi adalah pengelolaan kelas daring yang masih belum efektif. Permasalahan dapat diidentifikasi tersebut yaitu: pengelolaan pembelajaran daring di masa pandemi masih kurang efektif; perubahan pola pembelajaran yang semula di kelas secara face-to-face (tatap muka langsung) berubah menjadi non tatap muka atau pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara daring mengakibatkan guru mengalami kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik; pembelajaran lebih banyak difokuskan hanya dalam bentuk penugasan kepada peserta didik; dan sebagian besar guru belum memahami pengelolaan aplikasi kelas virtual dan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Karena itu Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan untuk meningkatkan kompetensi guru SMKN 2 Kota Tebing Tinggi dalam pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif powtoon.

## METODE

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan guna tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, interaktif dan menyenangkan dapat terwujud dan berjalan dengan baik dalam pengelolaan kelas daring, melalui tahapan berikut: pertama, perencanaan kegiatan. Tahap pertama ini yaitu perancangan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif Powtoon pada pengelolaan kelas daring. Pelatihan keterampilan ini meliputi pengetahuan dasar tentang mengenai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, pemilihan materi pokok pembelajaran yang dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif Powtoon., serta merancang pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dengan pelatihan ini diharapkan terjadi peningkatan kompetensi guru SMKN 2 Kota Tebing Tinggi dalam merancang pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Kedua, pendampingan. Pendampingan kepada para peserta pelatihan, dalam rangka : a.) penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif b.) Implementasi pembelajaran yang aktif, kreatif, interaktif dan menyenangkan dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Powtoon.. Dengan pendampingan ini diharapkan terjadi peningkatan efektivitas pembelajaran daring melalui penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Powtoon di SMKN 2 Kota Tebing Tinggi.

Tahapan ketiga, monitoring. Perlu adanya monitoring dalam pelaksanaan kegiatan melalui motivasi pada para guru SMKN 2 Kota Tebing Tinggi yang sudah dapat menggunakan untuk Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Powtoon.pada pengelolaan kelas daring sehingga bisa konsisten dan tetap bersemangat untuk terus mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Keempat, evaluasi. Tahap evaluasi adalah tahapan penilaian dan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan PKM yang telah dilakukan sehingga dapat menjadi catatan untuk pengabdian berikutnya.

## PEMBAHASAN

Program pendampingan dilaksanakan pada tanggal 17 dan 25 November 2021 di di SMKN 2 Kota Tebing Tinggi. Peserta yang hadir dalam kegiatan pengabdian ada 10 orang, terdiri dari: kepala sekolah, dan guru SMK 2 Kota Tebing Tinggi. Pelaksanaan pendampingan dilaksanakan dengan dua pendekatan, yaitu Pendampingan dengan pendekatan luar jaringan (luring), dan dalam jaringan (daring). Pelaksanaan kegiatan secara luring dilakukan untuk kegiatan pelatihan, yaitu pada tanggal 17-18 November 2021, untuk menyampaikan materi-materi pendampingan, dan praktik teknis Sementara kegiatan daring dilakukan pada tanggal 24-25 november 2021 dalam rangka coaching clinic online: desain media presentasi powtoon peserta. Pelaksanaan keseluruhan kegiatan secara rinci dibagi ke dalam beberapa kegiatan sebagai berikut:

### Pemaparan Materi tentang Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Jaringan

Kegiatan dilaksanakan dengan bentuk pelatihan dan pendampingan. Kegiatan diselenggarakan dalam bentuk pelatihan yang fokus utamanya untuk mengembangkan kompetensi pedagogik guru untuk melaksanakan

pembelajaran dalam jaringan. Melihat karakteristik peserta pelatihan, maka pelatihan menggunakan konsep pendidikan untuk orang dewasa (andragogi). Atas dasar itu, pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif. Fasilitator pelatihan memosisikan peserta pelatihan sebagai center of learning (Malik, 2008).

Guna mendorong partisipasi penuh peserta, pelatihan didesain menggunakan model seminar dan dilanjutkan dengan diskusi kelompok terfokus (Irwanto, 2006; Joyce, Weil, & Calhoun, 2009). Metode tersebut dipilih untuk memaksimalkan efektivitas dan efisiensi pelatihan. Karena, pelatihan yang efektif tidak diukur hanya berhasil mencapai tujuan, tetapi juga menciptakan proses dan pengalaman pelatihan yang berkualitas untuk peserta (Djiwandono, 2002; Kyriacou, 2009; Setyosari, 2017; Yusuf, 2018). Untuk memastikan peserta memahami secara teknik keterampilan pengembangan perangkat pembelajaran, kegiatan program kemitraan masyarakatnya ini juga melakukan pendampingan teknik bagi peserta untuk mampu mendesain perangkat pembelajaran dalam jaringan.

Tabel 1. Materi Pelatihan

Materi	Pemateri
Pembelajaran Dalam Jaringan (Suatu Tinjauan Konsep dan Implementasinya)	Arief Wahyudi, S.H., M.H.
Desain Model dan Materi Pembelajaran Daring	Fazli Rachman, S.Pd., M.Pd.
Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Jaringan	MaryatunKabatiah, S.Pd., M.Pd.
Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif dengan Menggunakan Powtoon	Abdinur Batubara, S.Pd., M.Pd.



Gambar 1. Pemaparan Materi

### **Praktek Membuat Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Powtoon**

Praktek membuat Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan powtoon dilakukan pada hari kedua dan ketiga program pendampingan. Praktek ini dilakukan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta pendampingan dalam mendesain Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. menggunakan powtoon. Para guru diminta untuk langsung mempraktekan membuat Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. menggunakan powtoon yang sebelumnya telah dibimbing terlebih dahulu oleh narasumber dari kegiatan pendampingan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Praktik Membuat Media Pembelajaran

Melalui praktek yang dilakukan, para peserta memperoleh pengalaman langsung dalam meningkatkan kemampuannya mendesain Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. menggunakan powtoon. Secara garis besar, kegiatan ini berhasil dilakukan. Berdasarkan pengamatan, para guru/peserta telah dapat melaksanakan proses pembuatan mendesain Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. menggunakan powtoon secara efektif meskipun ada kekurangan. Berikut contoh hasil powtoon sebagai produk:



Gambar 3. Produk Kegiatan PKM berupa Media Powtoon

Dalam kegiatan juga dilakukan monitoring. Perlu adanya monitoring dalam pelaksanaan kegiatan melalui motivasi pada para guru SMKN 2 Kota Tebing Tinggi yang sudah dapat menggunakan untuk Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Powtoon.pada pengelolaan kelas daring sehingga bisa konsisten dan tetap bersemangat untuk terus mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Monitoring dalam kegiatan ini dilakukan melalui kegiatan coaching clinic dari tanggal tahap 24-25 November 2021 dengan tagihanproduk powtoon untuk masing-masing peserta.

Selanjutnya adalah tahap evaluasi yakni merupakan penilaian terhadap keberhasilan program pengabdian yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi diperoleh gambaran terkait dengan tingkat capaian keberhasilan. Tingkat keberhasilan program pengabdian pada kegiatan pemaparan materi mencapai 92 % dengan kategori Sangat Baik (SB). Artinya, 92 % telah memahami esensi dari multimedia interaktif dan mampu mendesain media interaktif menggunakan powtoon.

Tingkat keberhasilan program pengabdian pada kegiatan praktek membuat media interaktif menggunakan powtoon mencapai 88 % dengan kategori Sangat Baik (SB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Pelaksanaan kegiatan Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pengelolaan Kelas Daring di SMKN 2 Kota Tebing Tinggi berjalan dengan efektif sesuai dengan yang diharapkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pendampingan yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pengelolaan Kelas Daring dapat yaitu pertama, meningkatkan kompetensi pada guru SMKN 2 Kota Tebing Tinggi dalam pembelajaran daring menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Powtoon. Kedua, meningkatkan efektivitas pembelajaran daring melalui penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Powtoon.

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada.
- Djiwandono, S. E. W. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Erlawati, E. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis Komputer pada Materi Depresiasi dan Akumulasi Depresiasi Aset Tetap di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(2).
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching: Model-model Pembelajaran (Delapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Julianingrum, I. R., Muchsin, B., & Adi, W. (2015). Model pembelajaran artikulasi dengan media animasi powtoon untuk meningkatkan prestasi belajar Mata pelajaran akuntansi keuangan. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan, FKIP Universitas Sebelas Maret*.
- Kyriacou, C. (2009). *Effective Teaching in Schools: Theory and Practice (Third)*. Delta Place: Nelson Thornes.
- Leluhur, W. (2009). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Cooperative Learning Model Artikulasi dan Evaluasi Bentuk Multiplechoice Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri I Licin Semester II Tahun Pelajaran 2008/2009. *Jurnal Ilmiah PROGRESSIF*, 9(25)
- Irwanto. (2006). *Focused Group Discussion*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Malik, H. K. (2008). Teori Belajar Andragogi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi*, 5(2), 1–16.
- Sadiman, S. Arief, Rahardjo, Anung, Haryono, Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan "Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya"*. Bandung: Rajawali Pers.
- Sahid. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ICT*. <http://sahidyk@gmail.com/2010/pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-ict.html>. (Diakses pada 12 April 2016).
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(5), 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Yusuf, B. B. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2), 13–20.
- Zhang, Y. A. (2012). Developing animated cartoons for economic teaching. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 9(2).