



# Pelatihan pembuatan bahan pembelajaran interaktif bagi guru-guru SMK Waskita Kabupaten Lampung Tengah

Myristica Imanita<sup>1\*)</sup>, Aprilia Triaristina<sup>2</sup>

Published online: 14 Juni 2024

## ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam meningkatkan kualitas pembelaran melalui pelatihan pembuatan bahan pembelajaran interaktif. di era digitalisasi ini memiliki tantangan tersendiri bagi dunia Pendidikan. Informasi dengan mudah di dapat melalui dunia digital. Guru harus segera beradaptasi dengan perkembangan tersebut, guru harus mampu menggunakan teknologi dan memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk proses pembelajaran melalui pelatihan ini diharapkan guru-guru SMK Waskita Bekri memiliki keterampilan baru tentang pembuatan bahan ajar interaktif karena pelatihan ini sangatlah penting. Pada pelatihan ini guru akan diajarkan membuat video interaktif menggunakan beberapa aplikasi agar guru-guru dapat membuat pembelajaran semenarik mungkin yang membuat siswa merasa senang untuk mengamati video dan membaca teks atau konten yang terdapat pada video. Selain itu aplikasi ini memungkinkan guru untuk berkreasi menambahkan beberapa konten/uraian yang disematkan pada video. Metode pelaksanaan pengabdian ini adalah sosialisasi, pelatihan dan evaluasi. Target luaran yang dihasilkan adalah kemampuan guru SMK Waskita Kecamatan Bekri Lampung Tengah dalam membuat dan mendesain bahan pembelajaran interaktif.

**Kata kunci:** Bahan Pembelajaran Interaktif, literasi digital, video interaktif

## PENDAHULUAN

### Analisis Situasi

Pendidikan merupakan pintu utama dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang baik akan menciptakan bangsa yang besar, begitupula sebaliknya. Oleh karena itu Pendidikan senantiasa harus mengalami peningkatan mutu. Seiring perkembangan zaman, informasi dan teknologi mempengaruhi aktivitas pendidikan dengan sangat masif. Informasi dan pengetahuan baru dapat menyebar dengan mudah bagi siapa saja yang membutuhkannya. Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser menjauh darinya. Di masa mendatang, peran guru akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Era digital sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat dan tidak dapat dibendung lagi. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebar nya informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu

Guru harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman jika tidak maka proses pembelajaran tidak akan menyentuh hati peserta didik/siswa hal ini tentu berdampak pada pencapaian pembelajaran. Pencapaian pembelajaran yang tidak sesuai akan berdampak pada

kualitas pendidikan itu sendiri dengan kata lain tujuan pendidikan tidak tercapai. Untuk itu pelatihan-pelatihan tentang peningkatan kompetensi/keterampilan Guru harus terus dilakukan secara berkelanjutan. Pelatihan-pelatihan yang dilakukan secara berkelanjutan diharapkan dapat membantu para guru dalam menyelesaikan masalah dalam

<sup>1)2</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Lampung

\*) *corresponding author*

Myristica Imanita  
Program Studi Pendidikan Sejarah/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeristas Lampung

Email: myristica.imanita@fkip.unila.ac.id

pembelajaran. Di era digital ini pelatihan-pelatihan terkait pemanfaatan teknologi adalah yang paling tepat diberikan kepada Guru-guru karena tidak semua guru-guru mampu mengoperasikan dan memanfaatkan secara maksimal teknologi.

Pelatihan pemanfaatan teknologi akhirnya diberikan kepada Guru-guru SMK Waskita Kecamatan Bekeri Lampung Tengah dengan tujuan meningkatkan kemampuan para guru dalam Membuat bahan pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Pelatihan ini merupakan pelatihan yang dibutuhkan Guru-guru Waskita Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah

Pelatihan ini guru-guru akan diberikan keterampilan untuk membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa aplikasi. Melalui video interaktif ini guru dapat mendesain video sesuai kebutuhan seperti memotong, merekam suara, menambahkan konten/tulisan dan menambahkan pertanyaan untuk merangsang siswa berfikir sebelum video dilanjutkan bahkan menambahkan video-video lain untuk melengkapi materi. Adapun aplikasi yang digunakan dalam pelatihan ini adalah aplikasi Blendspace dan Edpuzzle. Melalui aplikasi tersebut memungkinkan guru untuk untuk mengimport video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka tim pengabdian ingin melakukan pengabdian masyarakat agar para guru-guru dapat atau mampu membuat bahan pembelajaran interaktif Bagi Guru-Guru SMK Waskita di Kecamatan Bekri Lampung Tengah

## Solusi dan Target

Berdasarkan permasalahan mitra PKM yakni pembelajaran daring yang tidak optimal maka pengusul merumuskan beberapa solusi sbb;

- a. Memberikan pengetahuan kepada guru bahwa IPTEK memiliki peran yang penting dalam kemajuan pendidikan.
- b. Memberikan pengetahuan secara teoritis mengenai bahan pembelajaran interaktif
- c. Memberikan pengetahuan tentang aplikasi *blendspace* dan *edpuzzle*
- d. Memberikan pelatihan pembuatan bahan pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *blendspace* dan *edpuzzle*
- e. Memberikan pendampingan lanjutan bagi mitra

## METODE PENELITIAN

### Tempat dan Waktu

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini di SMK Waskita Lampung Tengah

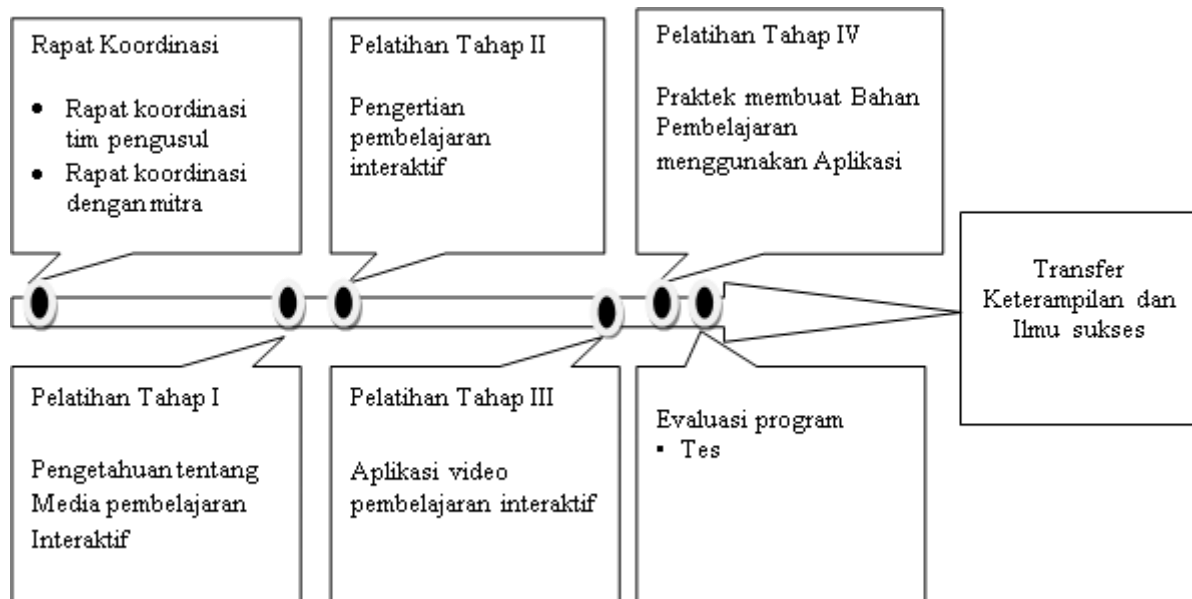
### Khalayak Sasaran

Objek pengabdian ini adalah Guru-Guru SMK Waskita Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah

### Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut: Penyuluhan dan pelatihan. Pertama, metode penyuluhan digunakan dalam penyampaian informasi untuk materi yang bersifat umum dan teoritis, dalam hal ini tentang pemberian materi bahan pembelajaran interaktif.

Kedua, menyampaikan informasi tentang aplikasi pembuatan video interaktif. Metode pelatihan digunakan untuk menanamkan kecakapan dan ketrampilan praktis. Pada pengabdian ini akan memberikan pembuatan bahan pembelajaran interaktif. Adapun prosedur pelaksanaan pengabdian sebagai berikut:



### Indikator Keberhasilan

Target kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi dan pengetahuan guru-guru SMK Waskita Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah untuk membuat bahan pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Blendspace dan edpuzzle. Selama kegiatan, peserta mendapatkan materi tentang pengetahuan bahan pembelajaran interaktif, video interaktif. Dan aplikasi blendspace dan edpuzzle. Dari seluruh kegiatan PKM, tim menargetkan peningkatan pengetahuan dan kompetensi (praktik) dalam membuat bahan pembelajaran interaktif. Tingkat indikator keberhasilan kegiatan dapat dilihat dari hasil evaluasi pada akhir kegiatan.

### Metode Evaluasi

Untuk dapat mengukur capaian target diatas, maka perlu dirumuskan tahapan evaluasi yang dilakukan sbb:

#### 1. Pre-Test

Pretest dilakukan sebagai langkah awal untuk melihat kondisi peserta sebelum kegiatan. Kegiatan pretest meliputi aspek teori dan praktik. Pretest (teori) berfungsi mengukur pemahaman guru-guru SMK Waskita Bekri Lampung Tengah tentang materi pelatihan.

#### 2. Post-test

Pasca kegiatan pelatihan maka dilanjutkan dengan proses evaluasi akhir (post test).

Kegiatan post test merupakan tahapan evaluasi yang berfungsi mengukur capaian pemahaman (teori) dan peningkatan kompetensi (praktik) terkait materi pelatihan. Dalam sesi teori dilakukan dalam bentuk tes tulis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal yang dilakukan sebelum pelatihan dimulai yakni melakukan berbagai persiapan seperti berkordinasi dengan peserta pelatihan dan menyerahkan surat tugas. Pada saat pelaksanaan koordinasi dengan peserta atau guru-guru, diketahui bahwa guru-guru SMK Waskita Kecamatan Bekri Lampung Tengah belum pernah mendapatkan pelatihan tentang pembuatan bahan pembelajaran interaktif, oleh karena itu merupakan langkah yang tepat untuk melakukan pelatihan dan pembuatan ini.

Hasil koordinasi persiapan pelaksanaan, diperoleh informasi bahwa guru-guru SMK Waskita Kecamatan Bekri Lampung Tengah sangat tertarik dan termotivasi untuk mempelajari dan mengetahui tentang cara pembuatan bahan pembelajaran interaktif. Hal itu karena pada Zaman Globalisasi ini yang mana hampir keseluruhan aktifitas manusia menggunakan teknologi termasuk Pendidikan maka sangat diperlukan suatu bahan ajar yang berbasis digital agar siswa/peserta didik merasa tertarik dan senang dalam saat proses pembelajaran berlangsung

Pada tahapan persiapan ini juga, Tim pengabdian melakukan beberapa persiapan seperti menentukan tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, menentukan materi-materi tiap tim pengabdian masyarakat yang akan disampaikan pada saat pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital. Kemudian menyiapkan koneksi internet, agar pada saat pelaksanaan pelatihan tidak mengalami kendala dan koneksi internet yang stabil sangat dibutuhkan pada pelaksanaan pengabdian ini sebab peserta yakni guru-guru SMK Waskita Kecamatan Bekri Lampung Tengah akan langsung mempraktekkan pembuatan dan penyusunan bahan pembelajaran berbasis digital

Pada tahap evaluasi, tim pengabdian melakukan pretest dan posttest kegiatan. Pretest dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman guru-guru terhadap bahan ajar secara umum dan juga mengenai aplikasi Edpuzzle. Sedangkan kegiatan posttest adalah evaluasi yang diberikan setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan, dengan tujuan untuk melihat pencapaian pemahaman guru-guru terhadap pelatihan yang telah dilakukan.

### **Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan pengabdian masyarakat dimulai pada hari senin 7 Agustus 2023 dan Selasa 8 Agustus 2023. Pelatihan ini sangat mengharapkan terjadinya peningkatan keterampilan guru-guru SMK Waskita Kecamatan Bekri Lampung Tengah dalam memanfaatkan berbagai aplikasi yakni Blendspace dan Edpuzzle dalam membuat bahan ajar interaktif. Pelatihan ini sangatlah penting untuk dilakukan mengingat zaman yang terus berkembang dan peserta didik harus diajarkan berdasarkan zaman nya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai pada pukul 08.00, kemudian pembukaan kegiatan ini dimulai dengan sambutan Kepala Sekolah SMK Waskita Bekri Ibu Indah Mukti Rahayu S.Pd yang telah bersedia menyediakan tempat/ lokasi pelaksanaan pengabdian dan ketua tim pengabdian kepada masyarakat yaitu Ibu Myristica Imanita, S.Pd.,M.Pd

Pada kegiatan hari ini materi pertama disampaikan oleh Ibu Myristica Imanita, M.Pd namun sebelum dimulai penyampaian materi diberikan kepada peserta sebanyak 20 soal pretest yang berkaitan dengan pembuatan bahan Pembelajaran dan lama waktu mengerjakan selama 10 menit. Materi yang disampaikan mengenai bahan pembelajaran interaktif. Penyampaian materi dari pukul 09.00 sampai pukul 12.00 WIB. Setelah penyampaian materi selesai maka dilakukan ISHOMA (istirahat,sholat dan makan siang) hingga pukul 13.30. Selesai ishoma lanjut pada penyampaian materi kedua oleh Ibu Myristica Imanita, M.Pd dengan pembahasan materi mengenai konsep dan pengertian video pembelajaran interaktif. Kemudian dilakukan sesi sharing dan tanya jawab sehingga kegiatan pengabdian hari pertama berakhir pukul 16.00 Wib.

Pada hari berikutnya pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, kegiatan dimulai pukul 09.00 WIB. Materi pertama disampaikan oleh Ibu Aprilia Triaristina, M. Pd., materi yang disampaikan

mengenai media/aplikasi Blendspace dan Edpuzzle hingga pukul 11.30 WIB. Kemudian dilanjutkan dengan ISHOMA (istirahat, sholat dan makan siang). Acara pengabdian dimulai lagi pada pukul 13.30 dengan melaksanakan praktek pembuatan bahan ajar interaktif berupa video. Semua guru sebagai peserta di pengabdian masyarakat menyiapkan hal-hal yang perlu untuk pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital mulai dari computer/Laptop, dan sambungan jaringan internet untuk koneksi ke internet dalam praktek yang dilaksanakan hingga pukul 16.00 WIB.

Kegiatan materi dan praktek selesai maka dilanjutkan dengan pemberian postest bagi peserta pengabdian, dengan soal jenis pilihan ganda dan berjumlah 20 soal, pengerjaan soal postest dilakukan selama 10 menit dan setelah itu dikumpul kembali kepada tim pengabdian masyarakat. Setelah itu ketua tim pengabdian yakni menutup serangkaian acara pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan selama dua hari tersebut, ketua tim pengabdian dalam penyampaian berharap ada manfaat bagi guru-guru terhadap pelaksanaan pengabdian oleh tim pengabdian kepada masyarakat dan tidak cukup selesai dengan acara tatap muka saja, melainkan harus terus berkomunikasi antara peserta dan tim pengabdian melalui group whatsapps, hal itu dilakukan dengan tujuan agar mempermudah peserta dalam bertanya

Pelaksanaan pengabdian masyarakat selama dua hari yakni pada senin, tanggal 07 Agustus 2023 dan 08 Agustus 2023 berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Hal demikian dapat terjadi karena peserta pengabdian masyarakat begitu antusias dan tertarik mengikuti pengabdian masyarakat ini sehingga pelaksanaan pengabdian berjalan dengan lancar. Selain itu guru-guru SMK Waskita Kecamatan Bekri Lampung Tengah juga memiliki keinginan yang sangat tinggi untuk terus aktif dan berkarya demi memajukan pendidikan dan demi tidak tertinggalnya dari kemajuan zaman dengan cara aktif pada proses pembelajaran, menyiapkan bahan pembelajaran interaktif berbasis digital, maupun media yang digunakan dalam belajar.

Mengenai cara pembuatan bahan pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan memanfaatkan aplikasi edpuzzle. Dikatakan demikian karena terdapat peningkatan hasil evaluasi pada saat pretest dan postest. Dapat kita lihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan Saat Pretest dan Postests**

No	Peserta	Skor Pretest	Skor Postest
1	Saniem, S.Pd	70	85
2	Rizki Renanda, S.Pd	75	85
3	Tri Faizin, S.Pd	75	80
4	Syalia Kusdiah, S. Pd.	65	75
5	Dita Aprihandini, S.Pd	60	80
6	Dian Imanita Putri, S.IP	60	80
7	Nur Latifah, S. Pd.	70	85
8	Ratna Juwita, S. Pd.	75	85
9	Suwarto, S. Pd.	65	80
10	Husni, S. Pd.	65	80
11	Joko P, S. E.	60	70
12	Indah Mukti Rahayu, S. Pd.	60	75
13	Rahmad Afandi, S. Pd.,	60	70
14	Ahmadi, S.Pd	60	70`
15	Suswiwik, S. Pd.	60	75
16	Arif Abdulah Said, S. Ag.,	70	80
17	Rina Yatika Sari, S.Pd.I	60	75
18	Ratnawati, S.Pd	60	70
19	Gustina Rahmawati, S.Pd	60	75
20	Restu Purwoko, S.Pd	70	80
Jumlah		1.240	1.555
	Rata-rata	62,00	77,75

Jika melihat tabel 1 tersebut diketahui terdapat peningkatan dari pelaksanaan pelatihan cara pembuatan bahan pembelajaran interaktif bagi guru-guru SMK Waskita Kecamatan Bekri Lampung Tengah. Rata-rata skor pada saat pretest yakni sebesar 62,00. Kemudian pada saat posttest mengalami peningkatan yang besar yakni sebesar 77,75. Hal itu berarti bahwa terjadi perubahan dan peningkatan mengenai pemahaman peserta pelatihan. Hal itu terjadi karena peserta pelatihan mengikuti pelatihan dengan baik dan sesuai arahan tim pengabdian masyarakat. Kemudian harapannya tidak hanya sebatas hasil nilai evaluasi yang besar, namun guru-guru mampu menerapkan dan membuat suatu bahan pembelajaran interaktif yang bersifat elektronik atau online sehingga siswa mampu membaca materi yang diberikan guru

Selain memberikan soal pretest dan posttest, para tim pengabdian masyarakat juga Menggunakan metode wawancara untuk melihat progress peserta pengabdian setelah mengikuti pelatihan cara pembuatan bahan pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil wawancara bahwa diketahui guru-guru sangat senang dan berharap Kerjasama/ mitra pengabdian akan terus berlanjut sehingga akan ada pengabdian-pengabdian selanjutnya. Karena menurut bapak dan ibu guru tersebut bahwa mereka selama ini hanya mengetahui bahan pembelajaran secara umum namun tidak memahami cara-cara pembuatan bahan ajar secara benar, begitu juga dengan cara membuat bahan pembelajaran interaktif berbasis digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil soal pretest sebanyak 10 soal yang diberikan kepada peserta pengabdian yang dihadiri oleh 20 peserta, rata-rata hasil pretest peserta yakni 62,00 hal ini menunjukkan pemahaman guru mengenai pembuatan bahan ajar masih sangat kurang, Kemudian setelah dilakukan posttest diperoleh rata-rata hasil yang diperoleh peserta pengabdian kepada masyarakat yakni 77,75 hal itu berarti menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman mengenai cara pembuatan bahan pembelajaran interaktif

Kegiatan pelatihan yang meliputi penyampaian materi oleh tim dengan menggunakan beberapa metode seperti metode tanya jawab, metode diskusi dan metode pelatihan keterampilan. Hal itu memberikan perubahan yang cukup baik mengenai wawasan guru terhadap cara pembuatan bahan ajar.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan pengabdian ini bisa terselenggara dengan dukungan financial melalui hibah Universitas Lampung, Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada mitra pengabdian yakni guru-guru SMK Waskita Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah yang telah aktif mengikuti kegiatan pengabdian ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad & Naskia., Mentari Ganiati., & Dinda Nur Kur'aeni. (2021). Implementasi Edpuzzle dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada era new normal. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 6, 46-51.
- Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Bawden. (2001), Information and digital literacies: a new of concepts. *Journal of Documentation*, 572(2), 218-259.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Dyna Herlina S, *Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital*. <http://staff.uny.ac.id/sites/...msc/membangun-karakter-bangsa- melaluiliterasi- digital.pdf>
- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. (1989). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: McMillan.
- Lestari. 2013. Pengembangan bahan ajar berbasis kopetensi. Padang: Akademia Permata, I
- L.Ruhaena.[https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5559/BAB% 20II .pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5559/BAB%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Septiani, A. Dan Santi, A. U. P. (2022). *Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer terhadap minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi*. Seminat Nasional Penelitian.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Penerbit Alfabeta: Bandung
- Pannen, P., Riyanti, R. D, & Pramuki, B. E (2007). HYPERLITE Program: An ICT-based ODL for Indonesian Teachers Education I. The 11<sup>th</sup> UNESCO APEID Conference on Revitalizing Hinger Education,1-14
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana. Riyana, C. (2019). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Universitas Terbuka.
- Probadi, B.A .2017. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Riyana, C. (2019). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Universitas Terbuka. Rowntree, D. (1995). *Preparing Materials for Open, Distance, and Flexible Learning*. London: Kogan Page.
- Unesco, “*Digital Literacy In Education*”, in *IITE Policy Brief*, May 2011. <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002144/214485e.pdf>

