

## PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI KOMPETENSI MENGAJAR GURU MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA

Guntur<sup>1</sup>, Abdul Latief Arda<sup>2</sup>, Syamsu Alam<sup>3</sup>, Najirah Umar<sup>4</sup>, Tamrin Meda<sup>5</sup>, Adi Sadli<sup>6</sup>, Matalangi<sup>7</sup>,

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Handayani Makassar

Guntur@handayani.ac.id, abdulatif@handayani.ac.id,

syamsulalam@handayani.ac.id, najirah@handayani.ac.id, tamrin@handayani.ac.id,

adisadli@handayani.ac.id, matalangi@handayani.ac.id

**ABSTRAK.** Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar dan membantu guru menjelaskan materi pelajaran. Yang terjadi saat pembelajaran guru, bagaimanapun menggunakan video pembelajaran yang tersedia di YouTube, tetapi kontennya tidak sesuai dengan materi pelajaran, sehingga siswa kesulitan memahaminya. Selain itu, guru tidak memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran dengan Classpoint. Ini memungkinkan guru untuk membuat media mereka sendiri yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Kegiatan ini dapat dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jeneponto pada 22 September dengan metode ceramah, demonstrasi, dan pendampingan peserta. Dari 30 guru yang telah mengikuti pelatihan, seratus persen menyatakan bahwa itu sangat bermanfaat. Mereka juga menyatakan bahwa mereka akan menggunakan hasil pelatihan dalam pembelajaran kelas mereka dan ingin mendapatkan pendampingan berkelanjutan untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** Metode, Minat, Belajar, Interaktif, Multimedia

**ABSTRACT.** The use of technology-based learning media in the teaching and learning process can increase students' enthusiasm for learning and help teachers explain lesson material. What happens during teacher learning, however, is using learning videos available on YouTube, but the content is not appropriate to the lesson material, so students have difficulty understanding it. Apart from that, teachers do not have the ability to create technology-based interactive learning media. This community service activity is carried out through learning media development training with Classpoint. This allows teachers to create their own media that suits the lesson material to be delivered. This activity can be carried out at SMK Negeri 1 Jeneponto on September 22 using lecture methods, demonstrations and mentoring participants. Of the 30 teachers who took part in the training, one hundred percent stated that it was very useful. They also stated that they would use the results of the training in their classroom learning and wanted to receive ongoing assistance to develop learning media in the classroom.

**Keywords:** Methods, Interests, Learning, Interactive, Multimedia

### PENDAHULUAN

Di era 4.0, adopsi teknologi informasi menjadi sangat penting karena teknologi telah mempermudah banyak hal di seluruh dunia, termasuk pendidikan. Seiring perkembangan program pendidikan yang semakin dinamis, teknologi sangat penting untuk mendukung pendidikan. Untuk melaksanakan muatan kurikulum 2013 dalam pembelajaran, guru harus memiliki kompetensi dan kreativitas.

Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 menyatakan bahwa kompetensi guru mencakup berbagai pengetahuan,

keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh guru saat melakukan tugas mereka. Seorang guru harus memiliki berbagai kemampuan, termasuk kemampuan pedagogik, kemampuan kepribadian, kemampuan sosial, dan kemampuan profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesional. Kemampuan guru untuk menggunakan teknologi untuk mengatur pembelajaran adalah kompetensi pedagogik yang penting bagi guru. Sebagai tenaga pendidik, guru harus memiliki kemampuan untuk menerapkan inovasi dalam proses

pembelajaran (Astari, T. 2022). Selain itu, guru harus memiliki kemampuan dalam menyiapkan media pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang optimal.

Dalam memilih media pembelajaran, yang berfungsi sebagai alat bantu perantara untuk menyampaikan materi pelajaran dan memaksimalkan pembelajaran, sangat penting untuk mempertimbangkannya. Pemilihan media yang tepat memengaruhi bagaimana media pembelajaran berfungsi untuk mencapai tujuan (Sugiarti, M. S. (2020)). Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang akan disampaikan dapat membantu menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa. Ini juga dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan berdampak pada psikologis siswa (Kurniawan, N. D., & Yatri, I. 2022)). Sebaik-baiknya metode pembelajaran adalah yang dibuat oleh guru dan mengikuti perkembangan teknologi. Guru tidak hanya membuat media fisik, tetapi mereka juga mengubah dan menambahkan media berbasis teknologi. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jeneponto menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media teknologi sepenuhnya saat menyampaikan materi pelajaran. Mereka juga belum memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Guru juga menggunakan video pembelajaran yang dapat diakses di YouTube. Namun, konten video tidak sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran. Pembelajaran lebih menarik dan bermakna jika guru menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat sendiri. Sementara itu, komputer di sekolah sudah sangat mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru harus menggunakannya sebaik mungkin (yuyun, & Najirah, 2023).

Teknologi adalah cara terbaik untuk membuat media pembelajaran. Untuk mengimbangi generasi saat ini, generasi digital native, karena mereka lebih mahir menggunakan peralatan digital (Raja, R., & Nagasubramani, P. C. 2018)). Salah satu jenis media pembelajaran yang tidak asing bagi generasi modern adalah video. Video,

yang mudah digunakan dan menawarkan pembelajaran dalam bentuk visual dan audio, dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda dengan satu media.

Ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif. ClassPoint adalah alat bantu pengajaran lengkap yang terintegrasi ke dalam Microsoft PowerPoint. Aplikasi ini dirancang untuk membantu para pendidik mempresentasikan dengan lebih efisien tanpa harus berpindah-pindah aplikasi dan meningkatkan pengajaran mereka dengan PowerPoint. Siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik akan lebih mudah memahami materi pelajaran jika menggunakan media pembelajaran berbasis classpoint Gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran dapat disajikan dalam bentuk animasi tangan bergerak yang diiringi musik (Rasmila, R., Huda, N., Jemakmun dkk, 2022). Siswa lebih tertarik untuk memperhatikan materi pembelajaran karena efek presentasi yang berbeda dan unik. Aplikasi ini juga dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan membuat pendidikan tidak membosankan. classpoint menghasilkan media yang dapat digunakan untuk pembelajaran (Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. 2021)). Kami ingin memberikan pelatihan tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi VideoScribe untuk meningkatkan kemampuan guru dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat kami.

Setelah pelatihan ini, guru-guru SMK Negeri 1 Jeneponto akan dapat menggunakan aplikasi classpoint untuk membuat media pembelajaran karena sebelumnya mereka belum pernah menggunakannya. Diharapkan setelah pelatihan ini, guru-guru akan dapat menggunakan media yang telah mereka buat untuk mengajar di kelas mereka.

Berdasarkan Hasil Survei TIM PKM Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Handayani Makassar di SMK negeri 1 Jeneponto, guru-guru belum bisa menggunakan berbagai aplikasi multimedia dalam pembuatan media pembelajaran baru sebatas menggunakan powerpoint.

Oleh karena itu sebagai salah satu bentuk kepedulian Lembaga Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Handayani

Makassar dalam meningkatkan kemampuan guru-guru dalam menggunakan aplikasi classpoint untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif.

Tujuan utama program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa SMKN 1 Jeneponto melalui pengembangan kompetensi guru.

1. Meningkatkan pemahaman guru tentang peran multimedia dan pembelajaran interaktif dalam pendidikan. Meningkatkan keterampilan praktis guru dalam memasukkan alat dan teknologi multimedia ke dalam pendekatan pengajaran mereka.
2. Menggalakkan kreativitas dan inovasi dalam pengajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Mengevaluasi dampak pelatihan terhadap perubahan gaya pengajaran guru serta peningkatan minat siswa dalam belajar.
3. Program ini ditujukan untuk guru SMKN 1 Jeneponto yang mengajar mata pelajaran yang dapat mendapat manfaat besar dari penggunaan multimedia, seperti seni, sains, dan matematika. Tujuan khusus program ini adalah untuk melatih setidaknya 30 guru, dengan harapan dapat mempengaruhi lebih dari 300 siswa. Dengan melakukan ini, program bertujuan untuk menghasilkan dampak domino yang meningkatkan kualitas pendidikan di institusi pendidikan

### METODE

Pelatihan yang dilaksanakan untuk membuat pembelajaran interaktif berbasis multimedia harus dirancang untuk membekali guru dengan kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pengajaran. Untuk menerapkan metode pelatihan ini, diperlukan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif yang memasukkan teori, praktik, dan refleksi. Berikut ini adalah uraian tentang cara pelatihan ini dilaksanakan:

1. Persiapan dan Pengenalan Pengenalan Awal: Sesi orientasi memberikan penjelasan tentang tujuan pelatihan, strukturnya, dan hasil yang diharapkan. Sangat penting untuk menetapkan standar dan menjelaskan manfaat pelatihan bagi guru dalam konteks profesi mereka.

Penilaian Kebutuhan Awal yaitu Survei atau penilaian dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dan pengalaman peserta dengan teknologi multimedia. Materi pelatihan yang relevan dan efektif dapat dibuat dengan bantuan penilaian ini.

2. Modul Teoritis Dasar-Dasar Multimedia dalam Pendidikan: Memberikan pemahaman teoritis tentang peran dan peran multimedia dalam pendidikan. Berbicara tentang berbagai jenis media (teks, audio, video, dan animasi) dan bagaimana mereka dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran adalah bagian dari ini. Teori Pembelajaran dan Desain Instruksional, Teori yang mendukung penggunaan multimedia, seperti teori pembelajaran konstruktivis dan pembelajaran multimodal, diajarkan. Studi Kasus dan Analisis, Analisis studi kasus tentang penggunaan sukses media dalam pendidikan membantu siswa memahami aplikasi praktis dari teori.
3. Workshop dan Sesi Praktik Workshop Teknikal: Mengadakan workshop praktik tentang penggunaan berbagai alat dan perangkat lunak multimedia, dalam hal ini classpoint.
4. Berkolaborasi dan Diskusi Diskusi Kelompok: Dorong kelompok untuk berbicara tentang pengalaman, gagasan, dan kesulitan yang terkait dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Ini bisa dalam bentuk diskusi di forum, grup penelitian, atau sesi ide. Kolaborasi Peer-to-Peer: Buat kelompok kerja kecil untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan materi ajar, yang mendorong pertukaran ide dan umpan balik.
5. Evaluasi dan Feedback Evaluasi Berkala: Mengevaluasi kemajuan peserta secara teratur melalui kuis, tugas, atau review portofolio. Hal ini membantu melacak kemajuan dan memberikan arahan yang tepat. Sesi Refleksi dengan mengadakan sesi refleksi di mana peserta berbicara tentang apa yang telah mereka pelajari, cara mereka dapat menerapkannya, dan rencana untuk menerapkannya di kelas mereka.
6. Dukungan Berkelanjutan dan Sumber Daya untuk Membentuk Komunitas Online: Menciptakan komunitas online, seperti grup di media sosial, untuk mendukung kerja sama dan pertukaran sumber daya setelah pelatihan selesai. Ini memungkinkan peserta untuk terus berbagi pengalaman, gagasan, dan cara menyelesaikan masalah saat menerapkan pembelajaran interaktif

berbasis multimedia. Akses ke Sumber Daya Online dengan Memberikan peserta akses ke kursus online, artikel, tutorial, dan webinar untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan profesional mereka secara konsisten.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat membantu pengembangan profesional guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran di kelas. Hasil ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, termasuk peningkatan kemampuan pedagogis dan teknis, peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa, dan efek jangka panjang terhadap praktik pendidikan.

Pengembangan Keterampilan Teknis dan Pedagogis Guru dalam Penguasaan Alat dan Teknologi Multimedia, Peserta pelatihan akan belajar menggunakan berbagai alat dan teknologi multimedia, seperti platform e-learning, perangkat lunak pengeditan video, dan alat presentasi interaktif. Mereka akan memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan media seperti teks, gambar, rekaman, dan video ke dalam materi pembelajaran mereka.

Kegiatan diawali dengan koordinasi sekaligus survey sekolah pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kegiatan ini merupakan koordinasi awal dengan Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Jeneponto. Melalui wawancara dengan kepala sekolah diperoleh informasi tentang pemahaman guru terhadap perkembangan software dalam pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Selama ini guru kesulitan dalam menyusun bahan ajar yang interaktif berbasis multimedia. Kemudian guru kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis IT karena keterbatasan guru dalam mengikuti perkembangan IT dalam pembelajaran di kelas. Selama ini, guru-guru menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dalam memberikan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Hasil koordinasi dengan pimpinan sekolah, disepakati kegiatan dilaksanakan pada tanggal 22 September 2023 dengan fasilitas ruang kelas, sound system dan LCD yang dianggap sudah memenuhi untuk melaksanakan pelatihan.

Dari hasil koordinasi awal, tim pelaksanaan menyiapkan materi pelatihan dengan memperhatikan usulan dari kepala sekolah atau sesuai kebutuhan guru. Selain menyiapkan materi, tim pelaksanaan juga melakukan pembekalan kepada mahasiswa dan tim pendamping untuk mempermudah pelaksanaan pelatihan. Materi yang diberikan dalam pelatihan diantaranya: Pemanfaatan Multimedia dan Pembelajaran dan Penggunaan Aplikasi Classpoint dalam pembuatan bahan ajar



Gambar 1 Suasana Pembukaan Pelatihan

Pembukaan dihadiri oleh Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Jeneponto beserta guru-guru peserta pelatihan dan TIM PKM Universitas Handayani Makassar.

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan proses pengenalan software kepada peserta pelatihan. Pelatihan dilakukan dengan cara memberikan langkah-langkah praktis dalam menggunakan software. Dalam kegiatan ini, tim pelaksana melibatkan pendamping dan mahasiswa sebagai tutor.



Gambar 2. Pemaparan Materi dari TIM PKM



Gambar 5 Foto Bersama TIM PKM dan Peserta



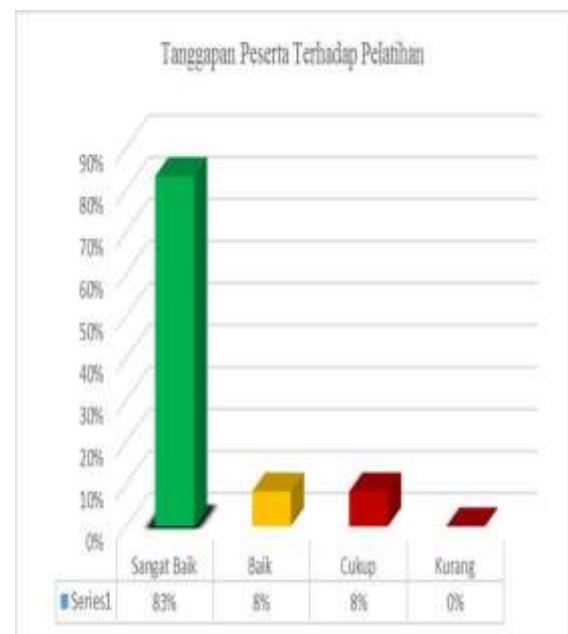
Gambar 3. Suasana guru berlatih

Setelah kegiatan selesai diakhiri dengan penyerahan Sertifikat dan foto Bersama dengan peserta pelatihan



Gambar 4. Penyerahan sertifikat

Selama proses pelatihan, tim pelaksana kegiatan pengabdian melakukan pemantauan kepada peserta pelatihan sekaligus melakukan wawancara terhadap materi, metode dan instruktur dalam kegiatan ini. Secara umum guru mengatakan pelatihan ini sangat baik dan materi yang diberikan merupakan materi yang sangat dibutuhkan dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia sedangkan pematerinya atau narasumber sangat berkompeten.



FOR DOWNLOAD

Gambar 6. Tanggapan peserta terhadap materi

Gambar 7. Tanggapan peserta terhadap narasumber

Dari Grafik diatas dapat dilihat bahwa dari 30 guru yang mengikuti pelatihan 83% mengatakan materi ini sangat baik dan masing-masing 8% mengatakan materi yang diberikan baik dan cukup. Sedangkan dari segi kemampuan narasumber menyampaikan materi 75% mengatakan penyampaian sangat baik dan 25% memberikan penilaian baik dalam penyampaian materi.

### SIMPULAN

Pelatihan untuk membuat pembelajaran interaktif berbasis multimedia tidak hanya membantu guru memperbaiki keterampilan teknis dan pedagogis mereka, tetapi juga memiliki dampak jangka panjang yang signifikan pada lingkungan belajar, partisipasi siswa, dan kesiapan sekolah untuk masa depan pendidikan. Selain itu, pelatihan ini membantu guru membangun budaya pembelajaran berkelanjutan, yang memastikan mereka dapat terus berkembang dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan pendidikan.

### DAFTAR PUSTAKA

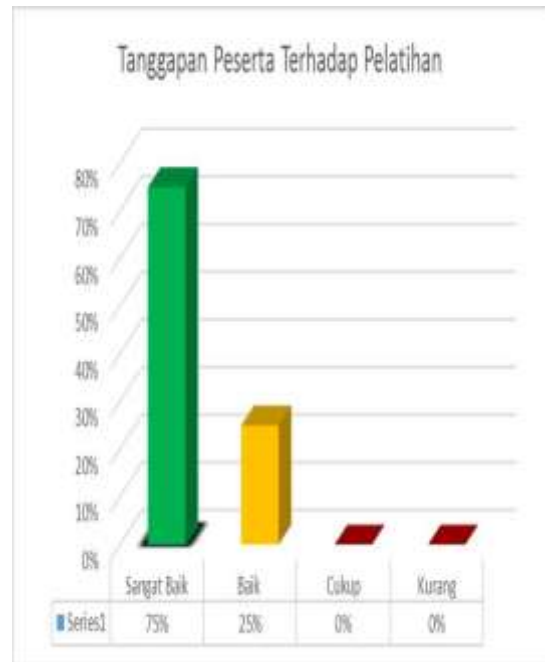
Astari, T. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif dengan Classpoint. *Journal of Social Empowerment*, 7(2), 104–110.

Sugiarti, M. S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata Yosephina (Vol. 7, Issue September, pp. 1–114).

Kurniawan, N. D., & Yatri, I. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Mata Pelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Bagi Siswa Kelas IV SDN Cipayung 03 Pagi Jakarta Timur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1)

Yuyun & Najirah, (2023) Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Modul Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Google Sites

Pada Guru Man 3 Makassar. Jurnal



Pengabdian kepada Masyarakat, Vol.6 No.1.

Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 33–35.

Rasmila, R., Huda, N., Jemakmun, J., Mukti, A. R., Amalia, R., Hadinata, N., Kurniawan, K., Putra, A., & Nainggolan, C. E. (2022). Pelatihan presentasi menggunakan Microsoft Power Point pada SMP Patra Mandiri 2 Palembang. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 129–136.

Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1–9.