

**PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS LUMI EDUCATION DI SMPI AL ABIDIN SURAKARTA****Dhidhi Pambudi^{1*}, Triyanto², Laila Fitriana³, Getut Pramesti⁴, Ario Wiraya⁵**¹⁻⁵Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Sebelas Maret

*Email: dhidhipambudi@staff.uns.ac.id

Abstract

Learning that involves active participation and student independence is one of the determining factors for learning effectiveness. Therefore, teachers need to have the ability to develop learning that can bring out active attitudes and student independence, one of which is manifested in interactive learning media. However, not every teacher at SMP Islam (SMPI) Al Abidin Surakarta has the same ability to utilize technology. Therefore, community service activities were conducted at SMPI Al Abidin Surakarta to overcome this problem. Teachers were trained to be able to develop interactive learning media that are appropriate to their respective needs using Lumi Education. The training was conducted twice. First, the teachers learned to develop learning media using Interactive Book and, later, Game Map. The result shows that the training was able to improve the competence of SMPI Al Abidin Surakarta teachers in creating interactive learning media using Lumi Education. The teachers were able to design, develop, and produce interactive learning media that were appropriate to learning needs.

Keywords: service; community; interactive media, Lumi Education

Abstrak

Pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan kemandirian siswa merupakan salah satu faktor penentu efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru-guru perlu memiliki kemampuan untuk mengembangkan pembelajaran yang bisa memunculkan sikap aktif dan kemandirian siswa yang salah satunya diwujudkan dalam media pembelajaran yang interaktif. Meskipun demikian, tidak setiap guru di SMP Islam (SMPI) Al Abidin Surakarta memiliki kemampuan yang sama dalam hal pemanfaatan teknologi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMPI Al Abidin Surakarta. Para guru dilatih agar mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing dengan bantuan Lumi Education. Pelatihan dibagi menjadi dua tahap, yaitu pengembangan buku interaktif (Interactive Book) dan permainan dengan peta (Game Map). Hasilnya pelatihan mampu meningkatkan kompetensi guru-guru SMPI Al Abidin dalam membuat media pembelajaran dengan Lumi Education. Para guru mampu merancang, mengembangkan, dan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kata kunci: pengabdian; masyarakat; media interaktif, Lumi Education

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini telah terjadi banyak inovasi dan perubahan besar-besaran secara fundamental yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan, yang dikenal sebagai era disrupsi (Prihanisetyo, 2018). Perubahan ini berdampak pada semua sistem, tatanan, dan cara pandang secara luas, termasuk juga berdampak bagi dunia pendidikan (Salsabila, 2021). Salah satu penyebab terjadinya gelombang disrupsi pada dunia Pendidikan ini ada pada generasi milenial. Dimana generasi milenial memiliki perilaku belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya (Maslahah, 2023). Perubahan perilaku belajar seperti ini haruslah disikapi

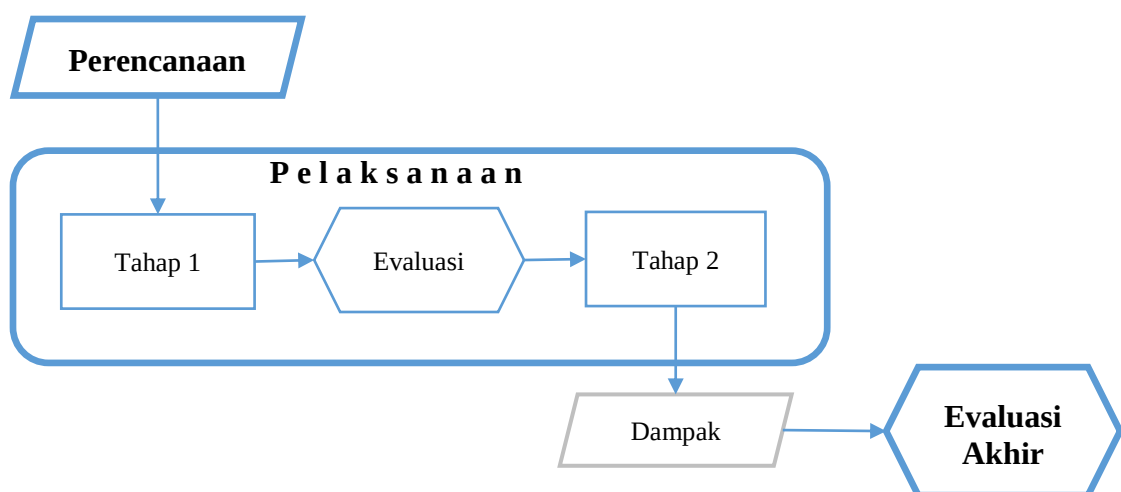
secara serius oleh para pendidik. Para generasi milenial ini selalu terhubung secara online dan begitu cepat menerima dan berbagi informasi melalui media online. Generasi milenial juga lebih suka untuk belajar secara mandiri melalui video, game, dan sebagainya daripada harus membaca buku atau mendengarkan ceramah guru dikelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa dampak teknologi telah secara masif masuk pada generasi milenial. Media-media seperti video streaming dan game lebih menarik bagi siswa karena bisa mereka gunakan sesuai keinginan mereka. Media-media yang interaktif cenderung lebih menarik perhatian siswa. Meskipun demikian, teknologi yang tidak terkontrol dan lemahnya penguasaan teknologi bisa menjerumuskan semua pihak. Teknologi bisa memberikan dampak baik, tetapi juga memiliki potensi dampak buruk (Maslahah, 2023).

Dampak disrupsi di dunia pendidikan telah menjadi perhatian serius banyak pihak termasuk para pendidik/guru di SMP Islam (SMPI) Al Abidin Surakarta. Sekolah ini sebenarnya termasuk salah satu sekolah swasta unggulan (Saputro, 2017) yang menawarkan kurikulum standar pendidikan nasional dan dipadukan dengan kurikulum Cambridge (Fitriani, 2022). Fasilitas yang dimiliki SMPI Al Abidin juga sangat mencukupi untuk melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, perubahan yang begitu cepat di era disrupsi mengakibatkan tidak setiap guru dan siswa di SMPI Al Abidin mampu menyesuaikannya. Meskipun banyak berhadapan dengan teknologi, seringkali para siswa kehilangan motivasi belajar dan akhirnya berlari ke media lain yang menurut mereka lebih menarik. Sehingga guru sebagai pendidik dituntut untuk bisa menyesuaikan pembelajaran dengan mengikuti *trending interest* yang salah satunya bisa dengan mengakomodasinya ke dalam media pembelajaran. Sayangnya, karena kondisi setiap guru yang berbeda berakibat bahwa tidak semua guru memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan dirinya.

Dengan memperhatikan permasalahan yang terjadi di SMPI Al Abidin Surakarta, maka kegiatan pengabdian ini sebagai salah satu solusi yang bisa ditempuh. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru di sekolah mitra agar mampu merancang dan membuat sendiri media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan *trending interest* saat ini.

2. METODE PELAKSANAAN

Perencanaan dan pelaksanaan pengabdian disusun secara sistematis agar bisa dilaksanakan secara efisien dan tercapai tujuannya. Secara garis besar, pengabdian ini memiliki tiga tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan pelatihan, dan terakhir adalah evaluasi, seperti tersaji pada gambar 1.



Gambar 1.
Metode pelaksanaan

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata di lokasi pengabdian sehingga bisa ditentukan sarana dan prasarana yang perlu dipersiapkan. Di dalam tahap ini juga dilakukan rapat dengan pihak mitra agar topik pelatihan sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan mitra. Setelah diketahui topik yang sesuai, maka berikutnya tim pengabdian memilih materi pelatihan dan menyusun modul pelatihan.

b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pengabdian diwujudkan dalam bentuk pelatihan kepada guru-guru sekolah mitra yang dilaksanakan menjadi dua tahap pelatihan. Pada pelatihan pertama, guru-guru berlatih memanfaatkan Lumi Education untuk membuat buku interaktif (*Interactive Book*). Di dalam *Interactive Book*, guru bisa memasukkan berbagai media (meliputi text, suara, gambar, dan video) dan bisa memasukkan berbagai komponen interaktif seperti *multiple choice*, *image hotspot*, *drag and drop*, dan lain sebagainya. Pada pelatihan kedua, guru-guru berlatih membuat media pembelajaran yang bersifat permainan menggunakan *Game Map* yang tersedia di Lumi Education. Tampilan visual *Game Map* yang bisa dikreasikan sendiri oleh guru diharapkan agar media yang dihasilkan lebih menarik perhatian siswa. Selain itu, unsur permainan membuat pembelajaran akan lebih menyenangkan.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah pelaksanaan pelatihan kepada guru-guru untuk melihat ketercapaian dari kegiatan pengabdian. Selain itu juga untuk mengetahui adanya kelemahan dan kekurangan yang terjadi agar nantinya bisa dilakukan perbaikan.

Dampak yang diharapkan pada kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru mampu membuat dan menghasilkan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan kondisi kelas yang dihadapi, masing-masing guru dilatih dan didampingi untuk merancang media, menentukan jenis interaksi, memilih konten yang sesuai, dan akhirnya mewujudkannya dalam sebuah media pembelajaran interaktif yang utuh. Karena dibuat sendiri oleh guru, maka media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga bisa memberikan dampak lebih lanjut yaitu meningkatnya kualitas pembelajaran di kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelatihan tahap pertama, awalnya guru-guru SMPI Al Abidin Surakarta diperkenalkan tentang Lumi Education secara umum dan ditunjukkan cara menggunakan *Interactive Book* untuk membuat media pembelajaran interaktif. Setelah itu, para guru berlatih dan praktik langsung untuk merancang dan membuat media pembelajaran interaktif mengikuti langkah-langkah yang ada di dalam modul. Pada saat ini instruktur dengan dibantu beberapa asisten memberikan bimbingan langsung kepada para guru saat mengalami kesulitan.

**Gambar 2.**

Asisten pengabdian membantu peserta yang kesulitan

Hasilnya para guru mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang meskipun masih sederhana tetapi berfungsi dengan baik. Para guru menilai bahwa meskipun baru pertama kali menggunakan Lumi Education tetapi penggunaan Lumi Education sangat mudah. Menurut mereka, penggunaan Lumi Education khususnya untuk fitur *Interactive Book* tidak terlalu jauh berbeda dengan aplikasi lain yang sudah mereka kenal sehingga mereka tidak kesulitan menggunakannya. Lebih dari itu, kemudahan Lumi Education untuk menggabungkan elemen multimedia (tulisan, gambar, suara, video) dan elemen interaktif merupakan salah satu keunggulan Lumi Education. Penggunaan Lumi Education yang tidak membutuhkan pengetahuan bahasa pemrograman (*coding*) sangat membantu guru-guru untuk fokus pada konten dan desain interaksi yang sesuai dengan pembelajaran. Pada saat pelatihan, guru-guru juga diberi kesempatan untuk bekerjasama dan berdiskusi tentang konten maupun desain yang sesuai.

**Gambar 3.**

Peserta praktik membuat media interaktif

**Gambar 4.**

Peserta berdiskusi tentang konten media yang sesuai

Pelatihan tahap kedua mengikuti pola yang sama dengan pelatihan tahap satu tetapi materi pelatihan ditingkatkan untuk membuat *game* pembelajaran dengan fitur *Game Map* yang ada di Lumi Education. Hasilnya berbeda dengan pelatihan sebelumnya, bahwa guru-guru menilai penggunaan *Game Map* tidak semudah *Interactive Book*. Hal ini terjadi karena pembuatan *game* pembelajaran membutuhkan langkah-langkah yang lebih banyak dan ada lebih banyak pengaturan yang harus disesuaikan meskipun penggunaan *Game Map* juga tidak membutuhkan kemampuan pemrograman. Agar guru-guru lebih menguasai materi pelatihan, instruktur pengabdian juga berinteraksi langsung menjawab pertanyaan dan membimbing pembuatan media. Hasilnya beberapa guru mampu menghasilkan *game* pembelajaran dan sebagian guru masih berproses untuk membuat *game* pembelajaran hingga akhir pelatihan tahap dua karena terbatasnya alokasi waktu pelatihan. Meskipun demikian, semua guru setuju bahwa *game* pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, para guru termotivasi untuk lebih banyak berlatih secara mandiri agar mampu menggunakan fitur *Game Map* dan bisa menghasilkan sebuah *game* yang bisa digunakan didalam pembelajaran.

**Gambar 5.**

Instruktur berinteraksi langsung dengan peserta

Secara garis besar kegiatan pelatihan telah mampu meningkatkan kompetensi guru-guru SMPI Al Abidin Surakarta untuk membuat media pembelajaran interaktif. Penggunaan Lumi Education yang tidak membutuhkan kemampuan pemrograman dinilai relatif mudah bergantung pada fitur yang digunakan. Beberapa produk media pembelajaran telah dihasilkan oleh guru-guru meskipun masih sederhana. Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan tersebut dirancang, dikembangkan, dan diproduksi langsung oleh guru-guru SMPI Al Abidin Surakarta dengan mempertimbangkan karakteristik materi, siswa, dan kondisi lingkungan pembelajaran di sekolah.

Dengan demikian, diharapkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan bisa digunakan secara nyata di dalam pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran di SMPI Al Abidin Surakarta.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang diwujudkan dalam bentuk pelatihan mampu meningkatkan kompetensi guru-guru SMPI Al Abidin dalam membuat media pembelajaran dengan Lumi Education. Para guru mampu merancang, mengembangkan, dan menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan mempertimbangkan dengan kebutuhan pembelajaran. Lumi Education relatif mudah digunakan dan sangat bermanfaat untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberi dukungan terhadap program pengabdian masyarakat ini, khususnya kepada sekolah mitra SMPI Al Abidin Surakarta. Kegiatan pengabdian ini dibiayai sepenuhnya menggunakan skim PKM HGR UNS tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, E., 2022, SMP Islam Al Abidin Solo Termasuk Sekolah Bertaraf Internasional, Segini Biaya Pendaftarannya, *Tribun Solo*, <https://solo.tribunnews.com/2022/05/23/smp-islam-al-abidin-solo-termasuk-sekolah-bertaraf-internasional-segini-biaya-pendaftarannya>
- Mashlahah, I., Arifin, S., 2023, Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Perilaku Dan Kehidupan Pemuda Pemudi Di Era Milenial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, Vol. 4(2), hal. 9–13. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2023.13167>
- Prihanisetyo, A., Pebrianto, D., dan Fitriasari, P., 2018, Era Disruption Sebuah Tantangan Atau Bencana Sebuah Telaah Literatur, *Jurnal Mebis (Manajemen dan Bisnis)*, Vol. 3(1), Prodi Manajemen, UPN Veteran Jawa Timur.
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S. N., Nurfadila, dan Rio, S., 2021, Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi, *Journal on Education*, Vol. 3(1), hal. 104-112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Saputro, I., 2017, Inilah Peringkat Nilai Ujian SMP Swasta Terbaik di Kota Solo, *Tribun Solo*, <https://solo.tribunnews.com/2017/06/03/inilah-peringkat-nilai-ujian-smp-swasta-terbaik-di-kota-solo>