

MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS TPACK PENTING BAGI GURU-GURU BAHASA INDONESIA DI KOTA MEDAN

Muhammad Isman^{1*}, Syamsuyurnita², Nadra Amalia³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
mhd.isman@umsu.ac.id¹, syamsuyurnita@umsu.ac.id², nadraamalia@umsu.ac.id³

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan ini diperuntukkan bagi guru-guru di SMK Tritech Informatika Medan, dengan tujuan utama meningkatkan kapabilitas guru bahasa Indonesia dalam memanfaatkan dan mengembangkan kemampuan para guru yakni multimedia interaktif berbasis TPACK. Pembelajaran bahasa Indonesia akan kurang bermakna dan tidak berkesan serta membosankan tanpa sintegritas dalam pengelolaan pembelajaran yang tepat dan tidak efektif dilaksanakan tanpa adanya media pembelajaran yang menarik. Hasil Pelatihan terlihat bahwa kemampuan guru bahasa Indonesia sebelum menggunakan multimedia interaktif memperoleh 70,5 pada kategori baik. Kemampuan evaluasinya 75 atau cukup baik. Kemampuan reflesi dan remedial sebesar 75,01 atau cukup baik. Sedangkan kemampuan menggunakan media dan teknologi sebesar 65,05 atau rendah. Adapun, kemampuan pembelajaran setelah menggunakan multimedia interaktif sebesar 85,5, kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran 83,3, sedangkan kemampuan evaluasi sebesar 87,9, kemampuan pengguna media dan teknologi 88,7. Dari Hasil pelatihan tersebut, menunjukkan kombinasi pendapat dari para guru bahasa Indonesia sebagai peserta pelatihan tentang multimedia interaktif, tingkat kecenderungan kepuasan guru terhadap kegiatan pelatihan, terkhusus terhadap penggunaan multimedia interaktif Sangat baik.

Kata Kunci: Pelatihan; Multimedia; Interaktif; Guru; Bahasa; Indonesia.

Abstract: This activity is intended for teachers at SMK Tritech Informatika Medan, with the main objective of increasing the capability of Indonesian language teachers in utilising and developing the ability of teachers, namely TPACK-based interactive multimedia. Indonesian language learning will be less meaningful and memorable and boring without integrity in proper learning management and ineffective implemented without attractive learning media. Training results showed that the ability of Indonesian language teachers before using interactive multimedia obtained 70.5 in the good category. The evaluation ability is 75 or good enough. Reflection and remedial skills are 75.01 or quite good. While the ability to use media and technology is 65.05 or low. Meanwhile, the learning ability after using interactive multimedia is 85.5, the ability to implement learning is 83.3, while the evaluation ability is 87.9, the ability to use media and technology is 88.7. From the results of the training, showing a combination of opinions from Indonesian language teachers as trainees about interactive multimedia, the level of teacher satisfaction tendency towards training activities, especially towards the use of interactive multimedia is very good.

Keywords: Training; Multimedia; Interactive; Teacher; Language; Indonesian.



Article History:

Received: 18-09-2023

Revised : 02-11-2023

Accepted: 01-12-2023

Online : 06-12-2023



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Berdasarkan amanat Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun guru professional dituntut memenuhi empat kompetensi pokok, yakni: (1) pedagogi; (2) professional; (3) sosial; dan (4) pribadi. Dari empat kompetensi ini, dapat diidentifikasi beberapa kompetensi utama yang wajib dimiliki guru, yakni adalah: (1) mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pembelajaran yang diampu; (2) menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mendidik; (3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif; dan (4) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. UU ini, disusul dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2006 tentang standarisasi pendidikan. Belakangan, Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara, juga mengeluarkan Peraturan Pemerintah. PP dimaksud, yakni Peraturan Nomor 16 tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.

Melalui UU dan Peraturan Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, guru tidak hanya mengajar. Guru dituntut melakukan langkah-langkah strategis untuk meningkatkan kualitas dirinya dan secara otomatis kualitas pembelajarannya. Dary *et al.* (2010) menyatakan bahwa fungsi dan peran guru, Dengan nalar di atas, mencakup langkah-langkah yang harus dilakukan guru adalah sebagai berikut: (1) Melaksanakan pengembangan diri melalui kegiatan diklat fungsional dan kegiatan kolektif guru; (2) Melaksanakan publikasi ilmiah hasil penelitian atau gagasan inovatif, publikasi buku teks pembelajaran/modul; dan (3) Pelaksanaan karya inovatif [penemuan penelitian tepat guna, penemuan/penciptaan atau pengembangan karya seni, pembuatan/pemodifikasian alat peraga, penyusunan standar dan pedoman.

Pengakuan atas profesi guru memiliki konsekuensi logis yang penting bagi guru. Salah satu konsekuensi logis itu adalah bahwa guru dituntut untuk selalu memperbarui atau mengembangkan dirinya. Secara lebih luas, guru dituntut untuk selalu mengembangkan keprofesiannya secara terus menerus, misalnya melalui TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) pendidikan dan pelatihan, pengembangan bahan ajar dan alat peraga, kegiatan penelitian, pembelajaran yang bersumsi dari penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas. Pada sisi lain tuntutan dan tantangan yang dihadapi guru dalam melaksanakan tugas profesinya makin beragam dan berat. Seperti layaknya seorang dokter, bahkan dokter spesialis, guru pun dituntut untuk mampu memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapinya dalam kaitan dengan pengelolaan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Sementara itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) demikian pesatnya dewasa ini. Guru ditantang untuk selalu dapat mengikuti perkembangan iptek itu jika tidak ingin 'tergilas oleh waktu'. Tuntutan atau tantangan profesi dan perkembangan IPTEK di atas harus dapat dijawab guru melalui tindakan

nyata yang berawal dari pribadi guru itu sendiri. Oleh karena itu, pengembangan keprofesian guru menjadi sebuah keniscayaan. Berdasarkan analisis hasil diskusi secara mendalam dengan mitra terdapat beberapa masalah adanya pengembangan secara non ekonomi di SMK Tritech Informatika Medan, yaitu:

1. Guru SMK Tritech Informatika mengalami kesulitan dalam menentukan media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Indonesia.
2. Guru SMK Tritech Informatika mengalami kesulitan dalam menerapkan berbagai media pembelajaran yang tepat bagi sekolah menengah kejuruan.
3. Guru SMK Tritech Informatika mengalami kesulitan dalam menentukan dan membuat media pembelajaran yang tepat dengan materi yang ingin disampaikan pada peserta didik.

Mengapa harus Multimedia Interaktif masalah ini dapat diselesaikan? Hal ini disebabkan, salah satunya yang dapat memfasilitasi karakteristik dan gaya belajar generasi revolusi industri saat ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dimana media pembelajaran ini menggabungkan beberapa jenis media (text, gambar, audio, animasi, dan video) dan memberikan keluluasaan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan materi pada pembelajaran bahasa Indonesia. Kelebihan-kelebihan yang dimiliki multimedia interaktif dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik, serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi-materi yang disediakan.

Selain itu, multimedia interaktif ini juga sangat berpotensi untuk diintegrasikan dengan perangkat digital native maupun teknologi internet yang sangat digemari oleh generasi digital native. Begitu juga dari hasil penelitian Tsania & Supriana (2019) bahwa untuk mengoptimalkan *student centered learning* adalah dengan multimedia interaktif. Selain efektif multimedia interaktif juga mampu membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam serta mampu berlatih secara mandiri di luar kelas sesuai dengan keinginannya.

Karakteristik digital native yang khusus ini tentunya akan sangat berdampak pada gaya belajar mereka. Generasi ini lebih mudah belajar dengan menggunakan teknologi Teo (2013) dan lebih tertarik dengan media pembelajaran yang dapat mereka akses melalui perangkat digital seperti laptop dan smartphone. Jika dampak gaya belajar ini tidak ditindaklanjuti dengan sebuah solusi yang jitu, maka kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar dan mengajar. (Mailani, 2019).

Berdasarkan beberapa permasalahan dan rasionalisasi yang telah diberikan sebelumnya, maka perlu diadakan pelatihan/workshop pengembangan multimedia interaktif berbasis TPACK bagi guru bahasa Indonesia yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan

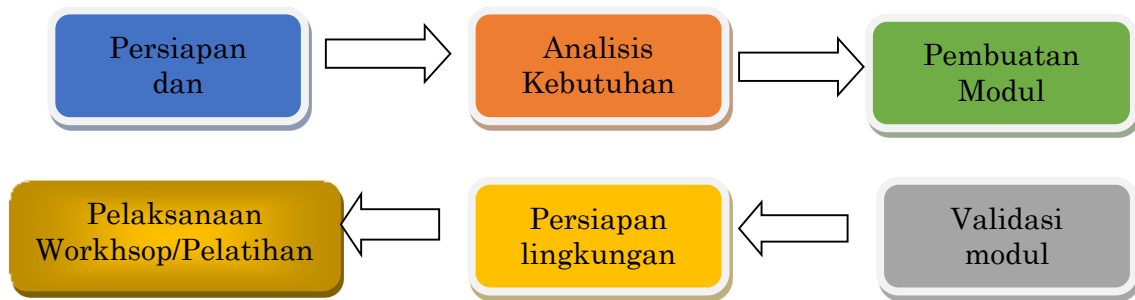
karakteristik peserta didik.

Dalam PKM yang diusulkan ini bertujuan, guru-guru dari sekolah mitra yaitu SMK Trittech Informatika Medan, akan diberi pelatihan dan pendampingan penggunaan multimedia interaktif dengan menggunakan modul dan CD Multimedia Interaktif. Berdasarkan dasar pemikiran tentang multimedia interaktif di atas bahwa di sekolah mitra UMSU perlu mendapat perhatian civitas akademika di lingkungan UMSU mempunyai tanggung jawab oral ikut mengembangkan sekolah binaan yang merupakan bagian dari amal usaha Muhammadiyah untuk meningkatkan kualitas tenaga pendidik atau guru setempat. Diharapkan para guru-guru bahasa Indonesia dapat mengimplementasikannya di kelas pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi novel remaja dan menulis buku diari di kelas dengan aktif, menarik, kreatif, serta berkemajuan. Hasilnya pada peserta didik saat belajar bahasa Indonesia tidak lagi merasa bosan, dan nilainya menghasilkan di atas KKM.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra yang bekerja sama dalam pelatihan ini adalah SMK Trittech Informatika Medan yang beradai di Jln. Bhayangkara No. 484 Medan. Pada kegiatan ini, diberikan bimbingan penggunaan multimedia interaktif bagi guru-guru Bahasa Indonesia. Jumlah guru yang mengikuti kegiatan ini yakni 10 orang. Fokus sasaran pelatihan ini, yakni para guru-guru Bahasa Indonesia mampu menggunakan multimedia interaktif ketika mengajarkan salah satu materi Pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yakni menggunakan *Training of Trainer* (TOT) dengan cara pemberian pemaparan materi pelatihan pengelolaan pembelajaran (persiapan dan pengenalan, pengorganisasian, pelaksanaan dan evaluasi), kemudian dilanjutkan dengan berbagai praktik langsung pemanfaatan dan penggunaan teknologi dan informasi dalam pembelajaran oleh para guru. Cara ini efektif karena transfer pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh selama pelatihan lebih tersampaikan dengan baik, karena peserta pelatihan diberi pelatihan langsung menggunakan dan mengoperasikan berbagai aplikasi dan teknologi pembelajaran yang ada di menu multimedia interaktif sehingga kegiatan pelatihan tersebut bermanfaat bagi mereka. Setiap detail tahapan dari metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dijabarkan detail pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan PKM

1. Persiapan dan Pengenalan

Tahap persiapan dan pengenalan meliputi kegiatan pengenalan dan juga diskusi antara pihak sekolah dan tim pelaksana untuk sosialisasi program terhadap guru, maupun pihak structural sekolah di SMK Tritech Informatika Medan tentang maksud, tujuan, dan metode pelaksanaan program.

2. Analisis Kebutuhan

Langkah selanjutnya pada kegiatan pengabdian ini adalah analisis data yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif seperti apa yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran di SMK. Temuan-temuan hasil dari analisis kebutuhan ini nantinya dijadikan sebagai dasar pembuatan modul pelatihan.

3. Pembuatan Modul Pelatihan

Pada tahapan ini, modul pelatihan dirancang sesuai dengan data hasil temuan pada proses analisis data, dengan harapan modul yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan dalam hal ini adalah guru bahasa Indonesia di SMK Tritech Informatika Medan. Modul yang dikembangkan pada kegiatan PKM ini disusun dengan model *project based learning* dimana materi-materi mengenai pengembangan multimedia interaktif disertai dengan contoh project yang dapat dikembangkan oleh peserta pelatihan. Sehingga, para peserta pelatihan tidak hanya mendapatkan pengetahuan mengenai konsep multimedia interaktif tetapi juga mampu membuat bahan modul sesuai dengan kebutuhan sekolah.

4. Validasi Modul

Setelah modul pelatihan dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi modul. Kegiatan validasi ini dilakukan dengan model peer review dengan harapan modul yang dikembangkan dapat ditelaah dan dicermati bersama. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa modul yang dikembangkan sudah terbebas dari kesalahan penulisan serta memiliki kelayakan untuk diterapkan pada kegiatan pelatihan.

5. Persiapan Lingkungan Teknis

Tahap ini digunakan oleh tim pelaksana untuk mempersiapkan segala kebutuhan khususnya kebutuhan teknis yang akan digunakan pada pelaksanaan workshop, mulai dari perlengkapan yang akan digunakan pada saat pelatihan, persiapan tempat pelatihan, ATK dan seminar kit yang dibutuhkan oleh peserta pelatihan.

6. Pelaksanaan Workshop/Pelatihan

Setelah lingkungan teknis sudah siap kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan workshop pengembangan multimedia interaktif. Pelatihan ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu: (1) pengenalan multimedia interaktif; dan (2) praktek pengembangan multimedia interaktif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan dan Pengenalan

Pelaksanaan persiapan dan pengenalan sudah dilaksanakan yakni selama 1 hari, yakni tanggal 4 Juli 2023. Pada hari pengenalan dilakukan dengan cara tatap muka langsung di kelas dengan 7 orang guru tersebut mengajar di SMK Tritech Informatika Medan. Dengan dilaksanakannya, persiapan ini para peserta guru-guru bahasa Indonesia mulai berselerancar membuka Multimedia Interaktif di perangkat laptopnya masing-masing sebelum kegiatan sosialisasi di mulai. Berikut dokumentasi pelaksanaan pelatihan tersebut, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peserta mempelajari penggunaan multimedia interaktif

Terlihat para peserta sedang antusias mempelajari penggunaan multimedia interaktif sebelum kegiatan pelatihan dimulai. Pada saat mempelajari penggunaan multimedia interaktif, para peserta saling berinteraksi dan aktif karena rasa penasaran untuk segera menggunakannya. Hasil pengumpulan data lapangan, memberikan gambaran kondisi awal kemampuan guru sebelum diberikan pelatihan multimedia interaktif berbasis TPACK, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kemampuan Awal Guru Bahasa Indonesia Sebelum Menggunakan Multimedia Interaktif

Aspek Kemampuan	Unjuk Kerja		Rata-Rata Skor
Perencanaan Pembelajaran	Rencana Pembelajaran		70,5
Pelaksanaan Pembelajaran	Video Pembelajaran		72,3
Evaluasi Pembelajaran	Penilaian	Instrumen/Naskah Soal	75
Refleksi dan Remedial	Jurnal Pembelajaran	Kinerja	70,1
Media dan Teknologi	Praktik		60,5
Praktik Penggunaan Teknologi	Praktik		59

Hasil pengukuran terhadap kemampuan awal guru dalam pengelolaan pembelajaran sebagaimana pada Tabel 1 di atas, terlihat bahwa kemampuan guru bahasa Indonesia dalam menggunakan pembelajaran sebelum Pelatihan Multimedia memperoleh 70,5, ini menunjukkan kemampuan guru bahasa Indonesia dalam kategori baik. Kemampuan melaksanakan pembelajaran dengan rata-rata skor 72,3 atau cukup baik. Kemampuan evaluasi atau penilaian terhadap hasil belajar sebelum pelatihan multimedia interaktif rata-rata sebesar 75 atau cukup baik. Kemampuan refleksi dan remedial pembelajaran rata-rata sebesar 70,1 atau cukup baik. Sedangkan kemampuan memanfaatkan media dan teknologi dalam pembelajaran sebesar 60,5 atau rendah, sedangkan kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran sebesar 59 atau sangat rendah.

Berdasarkan hasil temuan awal tersebut, maka peneliti melanjutkan perencanaan pelatihan meliputi perencanaan kebutuhan pelatihan sesuai dengan hasil temuan awal penelitian, menyusun materi pelatihan dan sumber-sumber saran pelatihan. Pelaksanaan pelatihan yakni melaksanakan pelatihan terdiri dari dua tahapan pelatihan, yakni pelatihan sebelum menggunakan multimedia interaktif dan setelah menggunakan multimedia interaktif. Selanjutnya melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan untuk mengetahui apakah pelaksanaan pelatihan sudah efektif. Terkait dengan kemampuan guru mengelola penggunaan multimedia interaktif, peneliti menampilkan hasil penilaian terhadap kemampuan guru bahasa Indonesia selama diberikan pelatihan pengelolaan Multimedia Interaktif berbasis TPACK dalam bentuk Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Terhadap Kemampuan Guru Bahasa Indonesia Setelah Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis TPACK

Aspek Kemampuan	Unjuk Kerja		Rata-Rata Skor
Perencanaan Pembelajaran	Rencana Pembelajaran		85,5
Pelaksanaan Pembelajaran	Video Pembelajaran		83,3
Evaluasi Penilaian Pembelajaran	Instrumen/Naskah Soal		87,9
Refleksi dan Remedial	Jurnal Pembelajaran	Kinerja	86
Media dan Teknologi	Praktik		88,7
Praktik Penggunaan Teknologi	Praktik		89,5

Pada Tabel 2 di atas dijelaskan bahwa terdapat perbedaan kemampuan guru bahasa Indonesia sebelum dan sesudah melakukan pelatihan multimedia interakti. Dima masing-masing pembelajaran memiliki tingkat kekuatan dan kelemahan. Pada pembelajaran setelah pelatihan multimedia interaktif menunjukkan kemampuan guru yang sangat baik, dimana kemampuan perencanaan pembelajaran rata-rata sebesar 85,5, sedangkan kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran sebesar 83,3. Kemampuan evaluasi atau penilaian sebesar 87,9. Kemampuan penggunaan media dan teknologi sebesar 88,7 dan kemampuan praktik penggunaan teknologi sebesar 89,5.

Hasil pelatihan ini sejalan dengan pendapat dan temuan-temuan terdahulu. Penggunaan multimedia interaktif diselenggarakan oleh sekolah yang siswa dan para guru beradi dilokasi yang berbeda sehingga memerlukan sistem yang interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang dibutuhkan di dalamnya. Benar bahwa pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif seperti penggunaan multimedia interaktif dapat memberikan respon yang sangat tinggi yakni dengan persentase 75, 91% (Sanusi et al., 2015). Selain itu, para siswa tidak lagi berfikir abstrak, dengan adanya multimedia yang digunakan guru di kelas maupun di laboratorium bahkan di rumah (Rusmiyati, Ida, 2014). Maka dari itu, multimedia interaktif berpotensi membantu siswa berlatih secara mandiri di luar kelas sesuai dengan keinginannya (Tsania Nur Diyana, Edi Supriana, 2019) (Kamaruddin Yusof, 2004). Hal ini menjadi aspek yang paling pendukung yang dalam integrasi ini adalah tuntutan kurikulum merdeka saat ini yang mengharuskan para guru berkemajuan dalam penggunaan teknologi terbaru dan para siswa yang mampu berliterasi dengan baik di sekolah dan di lingkungan. Tentunya semua itu menjunjung tinggi pembelajaran interaktif yang membentuk pengalaman belajar yang luar biasa karena dengan adanya teknolohgi dan guru yang profesional.

Berdasarkan hasil wawancara terkait dengan pelaksana pelatihan multimedia interaktif berbasis TPACK bagi guru-guru bahasa Indonesia dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa ada beberapa kemudahan atau kelebihan yang dapat diperoleh dari pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pendapat para guru bahasa Indonesia sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif dapat digunakan di kelas maupun di rumah. Ini berarti siswa memiliki waktu yang cukup luas untuk belajar bahasa Indonesia.
- b. Pelatihan multimedia interaktif berbasis TPACK telah dilaksanakan dan memberikan banyak manfaat bagi guru bahasa Indonesia dan para siswa sebagai pemanfaatan teknologi dapam pembelajaran atau bidang pendidikan.

- c. Kemampuan para guru bahasa Indonesia menjadi meningkat dalam penggunaan teknologi dan media pembelajaran serta para guru memiliki wawasan dan kelincahan dalam penggunaan IT.
- d. Manambah variasi dalam belajar bahasa Indonesia.
- e. Memnubuhkan rasa mandiri dan kesadaran guru dan para siswa untuk belajar.
- f. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur menu di dalam multimedia interaktif dengan mudah dan waktu yang relatif lebih cepat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- g. Guru dapat dengan mudah melakukan diskusi baik para guru bahasa Indonesia sesama MGMP di sekolah mitra atau pun di sekolah lainnya mengenai pembelajaran dengan memanfaatkan TPACK sebagai alat bantu pengajaran.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pelatihan multimedia interaktif, ditemukannya, saat penginstalan perangkat lunak yang membutuhkan waktu yang lebih, kendala tidak seluruhnya peserta memiliki laptop, ruang kelas yang tidak memadai untuk menggunakan *headphone/speaker* yang memadai untuk penggunaan keterampilan menyimak yang ada di menu multimedia interaktif, dan alat/media lebih banyak difokuskan sebagai fasilitas daripada guru sebagai fasilitator.

Selanjutnya berdasarkan data yang telah dikumpulkan terkait dengan pelatihan multimedia interaktif dapat disimpulkan bahwa pelatihan multimedia interaktif berbasis TPACK bagi guru-guru bahasa Indonesia dapat terlaksana dengan efektif jika pelaksanaannya dilakukan melalui perencanaan yang baik, guru berperan lebih pada proses pengelolaan sistem Pendidikan mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi serta refleksi atau bahkan sampai tahap remedial di kelas. Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia interaktif diterapkan dengan memanfaatkan waktu yang proposional sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Bahkan, pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dapat dilakukan di rumah siswa tanpa mengandalkan internet.

Hasil pelatihan juga memberikan adanya kombinasi pendapat dari para guru sebagai peserta pelatihan tentang penggunaan multimedia interaktif di dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil survei menggunakan *google form* yang disebar kepada para peserta pelatihan menunjukkan tingkat kecenderungan kepuasan guru terhadap kegiatan pelatihan, terkhusus terhadap pengelolaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil survei kebermanfaatan pelatihan dan kemampuan guru dalam penggunaan multimedia interaktif.

Dari 10 peserta pelatihan sebanyak 2 peserta pelatihan (20%) memilih pembelajaran bahasa Indonesia dengan konvensional sedangkan 3 peserta

(30%) cenderung memilih dengan konvensional dan 5 peserta (50%) memilih menggunakan multimedia interaktif. Berdasarkan data ini dapat dikatakan bahwa para peserta pelatihan cenderung menyukai pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan multimedia interaktif sebesar 50% sedangkan siswa pembelajaran tanpa menggunakan multimedia interaktif.

Memasuki gen-Z, masyarakat Indonesia kini mulai menjalain aktivitas sehari-harinya menggunakan kecanggihan teknologi. Sebagaimana yang terjadi saat ini, telah banyak perubahan berbagai aspek kehidupan dimana teknologi memiliki peranan yang sangat besar dan menjadi motor utama perubahan di setiap aspek (Smaragdina et al., 2020). Maka dari itu, peneliti mengambil inovasi multimedia interaktif sebagai jalan selarasnya dunia pendidikan dengan teknologi agar dapat mengikuti perkembangan saat ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat dan temuan-temuan penelitian terdahulu. Pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan multimedia interaktif di sekolah dengan memerlukan sistem komunikasi informasi yang interaktif untuk bersama-sama guru dan siswa menggunakannya di dalam kelas. Dikarenakan salah satu ciri dari media pengajaran harus mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa sehingga media tersebut dinamakan multimedia interaktif atau media interaktif Novaliendry (2013) Konteks multimedia interaktif ini meliputi komponen proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang bertujuan sebagai perantara atau penyampai pesan dari guru untuk siswanya (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan (Nasriani, 2022). Hammond *et al.* (2014), menegaskan bahwa dibutuhkan teknologi untuk mendukung suatu pembelajaran. Pasya & Saputro (2018) menyatakan bahwa pembelajaran yang berteknologi akan menjadi nilai jual yang menarik karena sistem pembelajarannya menjadi jauh lebih baik, dan profesional Sehingga dibutuhkan banyak strategi yang mengakomodasi siswa untuk melakukan lebih banyak kontrol dan interaksi, untuk meningkatkan minat belajar mereka. Sebuah penelitian oleh Neo *et al.* (2015). Aspek penting dari integrasi ini adalah akses dengan lingkungan nyata sebagai sumber daya yang ada sebagai konteks belajarkan membentuk pengalaman belajar yang luar biasa karena adanya interaksi dengan karakteristik dan lingkungan peserta didik. Perpaduan ini akan membentuk pembelajaran interaktif, penggunaan teknologi untuk mengeksplorasi dan perpaduan yang tepat antara guru dan teknologi.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Secara umum program kemitraan masyarakat ini telah memberikan beberapa manfaat kepada mitra, diantaranya memberi wawasan bagi guru-guru bahasa Indonesia mengenai media pembelajaran yakni, Hasil Pelatihan

terlihat bahwa kemampuan guru bahasa Indonesia sebelum menggunakan multimedia interaktif memperoleh 70,5 pada kategori baik. Kemampuan evaluasinya 75 atau cukup baik. Kemampuan refleksi dan remedial sebesar 75,01 atau cukup baik. Sedangkan kemampuan menggunakan media dan teknologi sebesar 65,05 atau rendah. Adapun, kemampuan pembelajaran setelah menggunakan multimedia interaktif sebesar 85,5, kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran 83,3, sedangkan kemampuan evaluasi sebesar 87,9, kemampuan pengguna media dan teknologi 88,7.

Multimedia interaktif, memberikan kemampuan bagi guru-guru bahasa Indonesia SMK Tritech Informatika Medan untuk dapat menguasai dan menggunakan perangkat lunak aplikasi pendukung proses belajar mengajar bahasa Indonesia secara TPACK, sebagai saran untuk membantu meningkatkan kompetensi guru-guru bahasa Indonesia di SMK Tritech Medan menggunakan dan memanfaatkan teknologi Pendidikan dalam mendukung proses belajar mengajar, dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar bahasa Indonesia di lingkungan SMK Tritech Informatika Medan.

Saran yang perlu dilakukan untuk melanjutkan pengabdian ini sebaiknya dikembangkan kepada guru-guru bahasa Indonesia bukan hanya di SMK melainkan di SMA ataupun di SMP. Selain itu, kegiatan ini akan lebih baik lagi di kembangkan secara daring agar lebih banyak guru MGMP bahasa Indonesia yang menguasainya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tercapainya Program Kemitraan Masyarakat ini kami Tim Penyelenggara mengucapkan terima kasih kepada Mitra yakni SMK Tritech Informatika Medan yang telah berterima dan berkontribusi untuk dikembangkannya produk pendidikan ini. Sekiranya, agar dapat diimplementasikan untuk memajukan dunia pendidikan negeri dan bangsa ini. Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Dary, J.W. (2010). *Metode Pembelajaran dan Pengelolaan Pendidikan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Griffith, (2007). *International Relations Theory for the Twenty-First Century*. Routledge.
- Hammond, L.D. *The Flat World and Education: How America's Commitment to Equity Will Determine Our Future* (New York, NY: Teachers College Press, 2010).
- Hewitt, D.D and Zimmerman, M.A. *Education and Management Theory, research, and application. American Journal of Community Psychology; Oct 2008; 23, 5; Research Library Core pg. 569*
- Kamaruddin Yusof. (2004). *Kesan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran*

- Kreativiti Pelajar. *International Malaysian Educational Technology Convention*, 15–22.
<http://www.fp.utm.my/ePusatSumber/listseminar/20.KonventionTP2007-20/pdf/volume1/03-kamarudin.pdf>
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 7(3), 133–142.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Mailani, I. (2019). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning. *AL-USWAH: Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 129. <https://doi.org/10.24014/au.v1i2.6086>
- Nasriani. (2022). Efektifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 Di MTs Negeri 2 Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2501–2510.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN Rao). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118. <https://doi.org/10.1093/petrology/44.8.1433>
- Pasya, S. A., & saputro, ari. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Belajar Mengenal Hewan Sebagai Media Edukasi Pada Tk Budi Mulia Tangerang. *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System*, 1(5), 416–421.
<https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/1036>
- Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.26 Tahun 2015 Tentang Registrasi Pendidik pada Perguruan Tinggi
- Rusmiyati, Ida, D. (2014). Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 1–14. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Sanusi, Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 398–416.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Tsania Nur Diyana, Edi Supriana, S. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182.
- Kamaruddin Yusof. (2004). Kesan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Kreativiti Pelajar. *International Malaysian Educational Technology Convention*, 15–22.
<http://www.fp.utm.my/ePusatSumber/listseminar/20.KonventionTP2007-20/pdf/volume1/03-kamarudin.pdf>
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 7(3), 133–142.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Mailani, I. (2019). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning. *AL-USWAH: Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 129. <https://doi.org/10.24014/au.v1i2.6086>
- Nasriani. (2022). Efektifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Mts Negeri 2 Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2501–2510.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN Rao). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118. <https://doi.org/10.1093/petrology/44.8.1433>
- Pasya, S. A., & saputro, ari. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Belajar Mengenal Hewan Sebagai Media Edukasi Pada Tk Budi Mulia Tangerang. *IDEALIS: InDonEsiA Journal Information System*, 1(5), 416–421.

- <https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/1036>
- Rusmiyati, Ida, D. (2014). Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMPN 2 Bawen Kabupaten Semarang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 1–14. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Sanusi, Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 398–416.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Tsania Nur Diyana, Edi Supriana, S. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182.