SPEKTRUM
Jurnal Pendidikan Luar Sekolah
http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Penadidikan
Universitas Negeri Padang
Sumatera Barat, Indonesia

Volume 14, Nomor 2, Mei 2026
DOI: 10.24036/spektrumpls.v14i2.137903

Training on the Development of Interactive Media within the "Merdeka Mengajar" Platform for Teachers at SMA N 1 Rambatan

Nofri Hendri [1], ***Meldi Ade Kurnia Yusri*** [2], **Alkadri *Masnur*** [3]
[123] Universitas Negeri Padang
[1]nofrihendri2978@gmail.com

ABSTRACT

Current educational practices emphasize learning based on Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). The digitization of learning emphasizes the integration of technology into the learning process, such as in learning media, instructional materials, and assessments. Rambatan State High School 1 is located in the Padang Magek area, Rambatan Subdistrict, Tanah Datar Regency. The partners' challenge is their limited knowledge regarding the variety, use, and development of digital-based interactive media. Many teachers have yet to incorporate various types of digital-based interactive media into their teaching processes. Additionally, teachers lack proficiency in using web-based applications and their features, which could assist them in developing digital-based interactive media. Therefore, this community service initiative was necessary to provide new knowledge and skills to teachers at Rambatan State High School No. 1 regarding the development of digital-based interactive media that is already available and can be used for free via the Internet. This initiative was carried out with the aim of providing new knowledge and skills to teachers at Rambatan State High School No. 1 regarding the development of digital-based interactive media. A total of 48 teachers from all subject areas participated in this activity. The stages of this activity included preparation, implementation, and evaluation. The implementation took place on Saturday, August 31, 2024, from 9:00 a.m. to 12:00 p.m. Participants learned how to create interactive media using the Articulate Storyline 3.0 application. The use of this application piqued the interest of nearly all participants because it was presented by a facilitator who was highly skilled and had a deep understanding of multimedia.

Keywords: *Training, Interactive Media, Merdeka Mengajar Platform, Teachers at Rambatan High School 1, Articulate Storyline 3.0*

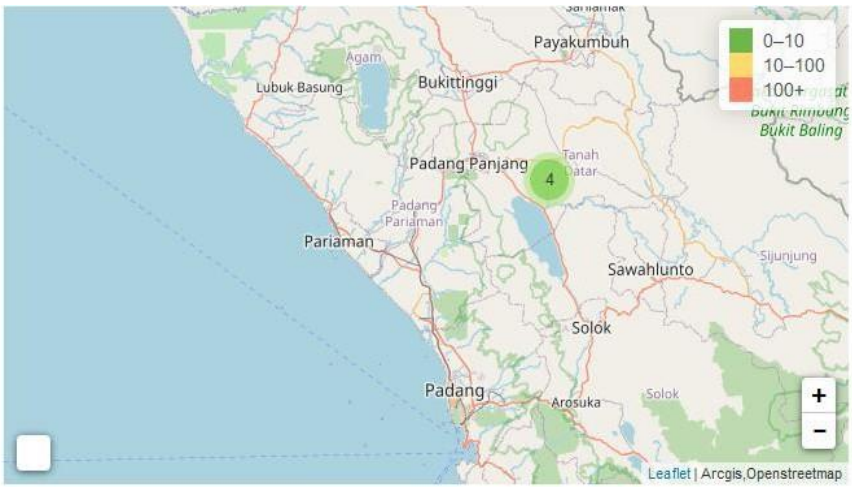
PENDAHULUAN

Pendidikan era revolusi industry 5.0 lebih menekankan pada penerapan hard skill dan soft skill bagi peserta didik sedangkan ilmu yang dimiliki digantikan dengan teknologi. Peserta didik perlu dipersiapkan agar mampu menghadapi perubahan yang terjadi di era revolusi industry 5.0 melalui Pendidikan berbasis kompetensi, pemahaman dan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Untuk itu pendidikan mulai diarahkan dengan mengkolaborasikan pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran saat ini menekankan pembelajaran yang berbasis TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yaitu pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran, seperti bahan ajar, media pembelajaran, dan asesmen pembelajaran menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang berbasis TPACK. Digitalisasi pembelajaran mengehendaki guru menerapkan media interaktif berbasis digital untuk ketercapaian kompetensi yang dirancang dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah satu diantara contoh dari perangkat pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan TPACK. Media pembelajaran ialah sarana yang digunakan oleh pendidik untuk mengomunikasikan suatu materi yang dapat merangsang pikiran, perhatian, serta motivasi peserta didik untuk belajar.

Namun kondisi dilapangan guru disekolah belum memanfaatan media dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan cara merepresentasikan suatu konsep yang abstrak

sehinga peserta didik dapat termotivasi serta tercapainya kompetensi dari peserta didik yang diinginkan. Oleh karena itu pentingnya pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran agar dapat terciptanya media pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang akan dipelajari oleh peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya ditemukan bahwa bahwa pendidik DI SMA Negeri 1 Rambatan sudah ada yang mengimplementasikan TPACK dalam pembelajaran, namun video yang digunakan lebih banyak didownload dari video yang sudah ada. SMA Negeri 1 Rambatan merupakan sekolah yang berada dalam wilayah Padang Magek, Kecamatan Rambatan, Kabupaten Tanah Datar. Jarak antara UNP dengan mitra pengabdian ini berjarak lebih kurang 93 km.

Gambar 1



Jumlah guru yang terdaftar pada SMA Negeri 1 Rambatan sebanyak 48 orang dengan berbagai tingkat usia, pendidikan dan kepangkatan. Usia bagi objek pengabdian menjadi faktor utama dalam kegiatan ini, mengingat masih banyak guru yang berada pada kelompok digital immigrant. Hal ini menjadi persoalan karena kelompok guru digital immigrant akan sedikit mengalami kesulitan dalam memahami media inetraktif berbasis digital, perlu keseriusan dan kemauan kuat. SMA Negeri 1 Rambatan mendapatkan Akreditasi A, dukungan akses internet yang cukup baik didukung dengan telah diterapkannya Kurikulum Merdeka secara menyeluruh pada semua tingkatan, maka menjadi satu kegiatan pengabdian yang sangat dibutuhkan oleh pihak sekolah dan guru di sana.

Gambar 2



Tenaga pendidik di sekolah ini belum memiliki digital literacy yang baik dan belum banyak mengaplikasikan kompetensi digitalnya pada aspek pemanfaatan dan pengembangan media digital dalam proses belajar siswa. Salah satu kompetensi pedagogik digital yang harus dikuasai guru dalam implementasi platform kuikulum digital adalah mengembangkan media inetraktif berbasis digital. Sedangkan kenyataanya guru masih berfokus pada sistem pembelajaran dengan media tradisional. Hal ini belum sejalan dengan sistem pendidikan yang diarahkan pada penerapan teknologi sebagai alat bantu dalam penyelenggaraan semua aspek pembelajaran pada Kurikulum Merdeka menyebabkan guru mengalami berbagai kendala dalam penyusunan dan penerapannya. Beberapa kesulitan diantaranya adalah kekurangpahaman guru tentang mengembangkan media interaktif. Sebagian besar guru belum memiliki pemahaman yang baik tentang media pembelajaran. Para guru melakukan media pembelajaran Kurikulum Merdeka sebagaimana yang dilakukan pada Kurikulum 2013. Masalah lain yang dialami oleh mitra adalah masih minimnya pengetahuan mitra terhadap ragam, penggunaan serta pengembangan platform media inetraktif berbasis digital yang dapat membantu mitra dalam melakukan pembelajaranmenjadi lebih interaktif dengan digitalisasi yang terintegrasi pada pembelajaran.

Masih banyak mitra yang belum menggunakan media interaktif berbasis digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, mitra juga masih kurang terampil dalam menggunakan aplikasi-aplikasi website dengan semua fitur di dalamnya yang dapat membantu mitra dalam mengembangkan media interaktif berbasis digital. Oleh karena itu, pengabdian ini perlu dilakukan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan baru kepada guru-guru di SMA Negeri 1 Rambatan terkait Teknik pengembangan media interaktif berbasis digital.

METODE

Kegiatan PKM ini memiliki tahapan-tahapan yang ditempuh guna memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi mitra. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan
   1) Pada tahap ini, tim melakukan observasi ke SMA Negeri 1 Rambatan untuk mendapatkan gambaran situasi di lokasi tersebut. Selanjutnya, tim melakukan wawancara kepada mitra terkait dan mendapatkan beberapa permasalahan, yaitu: Guru disekolah dalam melakukan pembelajaran belum menggunakan media interaktif berbasis digital. Praktik pembelajaran online guru masih mengandalkan media sederhana seperti gambar. Masih minimnya ketrampilan guru dalam mengembangkan media inetraktif berbasis digital dan pemanfaatan plaform asesmen online Masih banyak guru yang berada pada kelompok digital immigrant. Hal ini menjadi persoalan karena kelompok guru digital immigrant akan sedikit mengalami kesulitan dalam memahmi asesmen online dan perlu keseriusan dan kemauan kuat. Masalah yang dialami oleh mitra adalah masih minimnya pengetahuan mitra terhadap ragam, penggunaan serta pengembangan platform asesmen digital yang dapat membantu mitra dalam melakukan asesmen. Masih banyak mitra yang belum menggunakan berbagai platform asesmen digital dalam proses penilaian. Mitra juga masih kurang terampil dalam menggunakan aplikasi-aplikasi website dengan semua fitur di dalamnya yang dapat membantu mitra dalam mengembangkan asesmen digital dan melakukan pemeriksaaan otomatis dan lebih akurat.
   2) Menetapkan ketua dan anggota sebagai peserta seminar dan workshop Pengembangan Asesmen Digital dibuktikan dengan adanya surat kesediaan mitra (terlampir)
   3) Mengajukan proposal kegiatan kepadal LP2M Universitas Negeri Padang

b. Tahap Pelaksanaan
   1) Menyebarkan kuesioner kepada pihak sekolah dan guru terkait dengan pemahaman, pemanfaatan dan pengembangan asesmen digital di sekolah mitra.
   2) Melaksanakan seminar dengan topik yang sesuai dengan kebutuhan anggota
   3) Melaksanakan workshop di hari berikutnya, yang terdiri atas: (1) Pelatihan pengembangan pembuatan soal yang sesuai dengan kurikulum merdeka, (2) Pengenalan platform asesmen online yang sesuai dengan kebutuhan, (3) Pelatihan pembuatan asesmen digital dengan platform yang sesuai seperti e-ujian, Socrates, dan quiziz.
   4) Melaksanakan posttest dari workshop yang telah dilakukan

c. Tahap Monitoring
1) Melakukan pendampingan terhadap program pemanfaatan asesmen digital
2) Pelaporan hasil implementasi asesmen digital dalam pembelajaran
3) Evaluasi program secara keseluruhan untuk melihat tingkat keberhasilan kegiatan yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dimulai pada 29-31 Agustus 2024 di SMAN 1 Rambatan Kabupaten Tanah Datar. Kegiatan yang dilakukan adalah pemberian materi kepada peserta pelatihan oleh narasumber pelatihan, disertai dengan simulasi dan praktek. Narasumber pelatihan ini adalah ahli dibidang media pembelajaran dan ahli dibidang aplikasi Articulate Storyline dan Canva. Setelah pemberian materi, maka peserta pelatihan diminta membuat tugas dan dikumpulkan kepada panitia.

Hasil rekapitulasi mengenai kebutuhan materi pembelajaran dalam kegiatan Majelis Taklim Ikhwanul Muslimin di Kota Padang yang mencakup tiga indikator, yaitu tingkat kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta, daya tarik materi, serta manfaat yang dirasakan, menunjukkan bahwa persentase responden yang memilih sangat setuju sebesar 12,88%, setuju 9,55%, kurang setuju 30%, dan tidak setuju 47,55%. Tingginya persentase pada kategori tidak setuju dan kurang setuju menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disampaikan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara umum kebutuhan materi belajar dalam kegiatan majelis taklim tersebut masih belum terpenuhi secara optimal. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas, data tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3
Pembukaan Kegiatan Pelatihan



Gambar 4
Sambutan Ketua Tim Pengabdian



Gambar 5
Pemberian Materi tentang Media Interaktif dengan *Articulate Storyline* dan *Canva*



Gambar 6
Pendampingan Praktek tentang Pembuatan Media Interaktif menggunakan Aplikasi Articulate Storyline dan Canva



Gambar 7
Mahasiswa 1 Membantu Peserta Pelatihan



Tahap Evaluasi

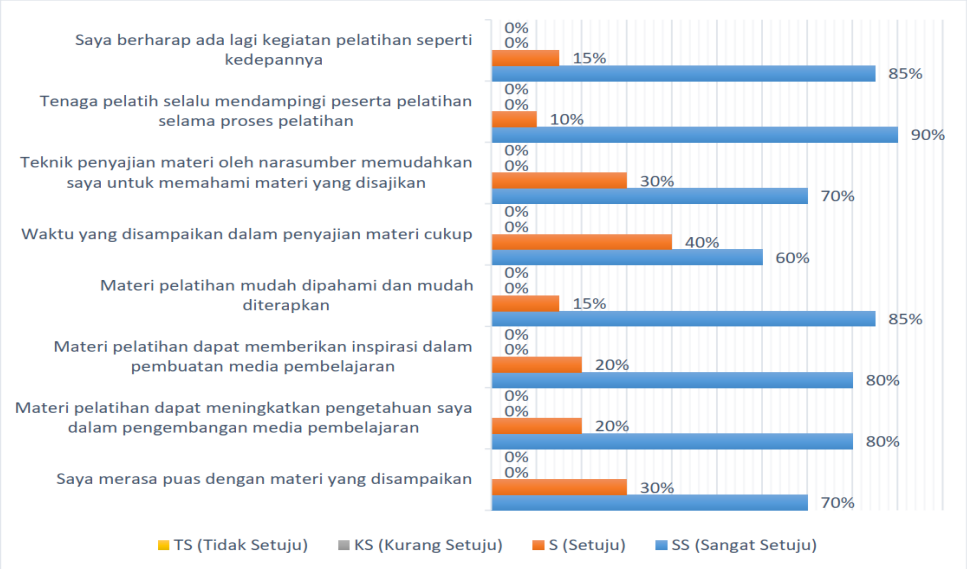
Setelah kegitan pelatihan dilakukan, dilakukan proses evaluasi program guna melihat keberhasilan dan ketepatgunaan kegiatan pengabdian dalam memberikan solusi terhadap permasalahan mitra. Evaluasi ini dilakukan dengan melakukan penyebaran angket evaluasi. Angket evaluasi berkaitan dengan keberhasilan belajar, narasumber dan kepuasan mitra. Instrumen evaluasi berupa angket berisi delapan indikator. Hasil rekap angket dapat dilihat pada gambar berikut.

Tabel 1
Hasil Angket Evaluasi Pelatihan

No	Indikator	SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS	Total
1	Saya merasa puas dengan materi yangdisampaikan	70%	30%	0%	0%	14	6	0	0	20
2	Materi pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam pengembangan media pembelajaran	80%	20%	0%	0%	16	4	0	0	20
3	Materi pelatihan dapat memberikan inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran	80%	20%	0%	0%	16	4	0	0	20
4	Materi pelatihan mudah dipahami danmudah diterapkan	85%	15%	0%	0%	17	3	0	0	20
5	Waktu yang disampaikan dalam penyajian materi cukup	60%	40%	0%	0%	12	8	0	0	20
6	Teknik penyajian materi oleh narasumber memudahkan saya untuk memahami materi yang disajikan	70%	30%	0%	0%	14	6	0	0	20
7	Tenaga pelatih selalu mendampingi peserta pelatihan selama proses pelatihan	90%	10%	0%	0%	18	2	0	0	20
8	Saya berharap ada lagi kegiatan pelatihan seperti kedepannya	85%	15%	0%	0%	17	3	0	0	20

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa minat peserta dalam kegiatan Majelis Taklim Ikhwanul Muslimin di Kota Padang, responden sebagian besar memberikan alternatif jawaban tertinggi sebesar 66,5%, yaitu pada kategori tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa minat peserta dalam mengikuti kegiatan Majelis Taklim Ikhwanul Muslimin di Kota Padang tergolong rendah. Rendahnya minat peserta terlihat dari dominasi jawaban kurang setuju dan tidak setuju dibandingkan dengan jawaban sangat setuju dan setuju. Lebih jelasnya, hasil tersebut digambarkan melalui histogram berikut.

Gambar 8
Grafik Hasil Angket Peserta Pelatihan



Berdasarkan grafik hasil angket, dapat disimpulkan bahwa pelatihan seperti ini sangat diminati dan diharapkan oleh guru-guru. Materi pelatihan dapat memberikan inspirasi bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan meningkatkan pengetahuan guru dalam pengembangan media pembelajaran. Sehingga, guru merasa puas dengan materi yang disampaikan dalam pelatihan ini.

KESIMPULAN

Adapun dari kegiatan pelatihan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi sudah dilakukan dan tidak ada kendala yang berarti.
2. Hasil evaluasi dari peserta pelatihan menunjukkan hasil yang positif. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket yang diisi oleh peserta pelatihan setelah kegiatan pelatihan. Hasil angket menunjukkan skor yang tinggi. Guru-guru berharap adalagi kegiatan pelatihan seperti ini ke depannya.
3. Luaran berupa media massa dan video sudah dilakukan, menunggu publikasi artikel pengabdian.

DAFTAR RUJUKAN

Alex Yusron Al Mufti, (2016). Soft Skill Bagi Guru Dalam Pendidikan Islam. Jurnal Tarbawi Vol 13, no. No 1 61

Utami, I. S., & Guntara, Y. (2021). Pengembangan Instrumen Self Assessment Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Calon Guru Fisika: Aplikasi Structural Equation Modelling (Sem). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021 "Redesain Pembelajaran IPA Yang Adaptif Di Masa Pandemi Covid-19," 1, 1–14.

Kemendikbudristek. (2021). Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Sari, F. I., Sunendar, D., & Anshori, D. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Faradilla. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5(1), 146–151.

Eldarni. Novrianti. (2015). Pengembangan Computer Based Testing (CBT) mata kuliah Keahlian dan Keilmuan pada Program Studi Teknologi Pendidikan. Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 15. Issue 2. FIP.UNP

Syafril, Novrianti. (2017). Pengembangan dan Efektifitas Penggunaan Computer Based Testing pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran pada Program Studi Teknologi Pendidikan. Jurnal Educative: Journal of Educational Studies . Vol. 2 No. (2).

Koroh, L. I. D., Lao, H. A. E., Tari, E., & Liufeto, M. C. (2022). Workshop Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Muhammadiyah Ende. Jurnal Nauli (Jurnal Pengabdian Masyarakat), 2(1), 10–16.

Novrianti. (2021). Kahoot app as a digital evaluation alternative for online learningJurnal Educative: Journal of Educational Studies Vol. 6 (1).

N Novrianti, LC Sari, M Kustati, N Sepriyanti, (2023). Development of Edpuzzel as an Interactive Media in Muraja'ah Program for Junior High School Students International Journal of Educational Narratives 2 (1), 137-145

R Hidayat, S Syafril, E Eldarni, N Novrianti. (2023). Pengembangan Computer Based Testing Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP. Innovative: Journal Of Social Science Research 3 (4), 4514-4521