



Pelatihan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Ispring Presenter Bagi Mahasiswa PPG Daljab 2

Trainer In Creating Multimedia Learning Using Ispring Presenter For PPG Daljab 2 Students

Kamila Suryani^{1*}, Ade Fitri Rahmadani², Lely Refnita³, Yetty Morelent⁴, Rini Widyastuti⁵
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

*Correspondent Author: karmila.suryani@bunghatta.ac.id

How to Cite :

Suryani, K., A.F. Rahmadani, L. Refnita, Y. Morelent, R.Widyastuti (2024). Pelatihan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Ispring Presenter Bagi Mahasiswa PPG Daljab 2. *Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian Masyarakat Bidang Eksakta)* Vol 5 No 1 page 27-34. DOI: <https://doi.org/10.37638/padamunegeri.5.1.1215>

ARTICLE HISTORY

Received [17 May 2024]

Revised [11 June 2024]

Accepted [22 June 2024]

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

The Community Service Activity (PKM) aims to provide training to students of the In-service Teacher Professional Education Program (PPG Daljab) Batch 2 regarding training in making learning multimedia using the Ispring Presenter application. The method for implementing PKM is through training which consists of three stages, namely the preparation stage, implementation stage and evaluation stage. The preparation stage carried out a survey of the needs of PPG Daljab Batch 2 students regarding learning media, the implementation stage was conducting multimedia development training, while the evaluation stage was carried out by giving satisfaction questionnaires with the implementation of the training to all participants. The research instrument used a questionnaire with data analysis in the form of percentage of satisfaction with training. The results obtained were that the training participants were very satisfied with the training activities in terms of event preparation, materials and training activities

Kata Kunci: PKM, Multimedia, Ispring Presenter.

ABSTRACT

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada mahasiswa Program Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan (PPG Daljab) Angkatan 2 tentang pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi ispring presenter. Metode pelaksanaan PKM melalui pelatihan yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahap persiapan melakukan survey terhadap kebutuhan mahasiswa PPG Daljab Angkatan 2 mengenai media pembelajaran, tahap pelaksanaan yaitu melakukan pelatihan pembuatan multimedia, sementara untuk tahap evaluasi dilakukan dengan cara memberikan angket kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan kepada semua peserta. Instrumen penelitian menggunakan angket dengan analisis data berupa persentase kepuasan terhadap pelatihan. Hasil yang diperoleh bahwa peserta pelatihan merasa



sangat puas dengan kegiatan pelatihan ditinjau dari sisi persiapan acara, materi, dan kegiatan pelatihan.

Keywords: PKM, Multimedia, Ispring Presenter

I. PENDAHULUAN

Perguruan Tinggi memiliki tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas, sehingga dibutuhkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Lulusan yang berkualitas bergantung pada input dan proses dari pembelajaran serta kurikulum pada perguruan tinggi (Ansori, 2020). Salah satu kebijakan kurikulum merdeka terhadap pembelajaran di kelas adalah tentang pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran (Rahmi et al., 2019) bagi guru untuk semua mata pelajaran pada tingkat Dasar, menengah dan atas. Melalui kebijakan tersebut tuntutan kepada guru untuk merancang pembelajaran berbasis TIK (komputer) (Setiawati MZ, 2019) menjadi dasar utama dalam penyampaian informasi yang ingin disampaikan seperti media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru saat menyajikan materi bertujuan agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi (Elmunyah et al., 2019). Media pembelajaran dapat memotivasi dan membangun kemampuan berpikir kritis peserta didik (Suryani et al., 2020) (Afifah et al., 2022).

Berdasarkan pengamatan tim terhadap pelaksanaan pembelajaran pada program Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan (PPG Daljab) Kategori I Angkatan 2 tahun 2023, terlihat bahwa saat mata kuliah PPL, guru-guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Kebanyakan dari guru hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran saat pembelajaran. Sudah ada beberapa guru yang menggunakan alat peraga, namun belum berbasis TIK. Sementara saat ini sudah menjadi keharusan bagi guru untuk mengantarkan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer. Disisi lain, ketika penulis mewawancarai beberapa guru, disimpulkan bahwa guru-guru merasa kesulitan dalam membuat sebuah media pembelajaran berbasis komputer yang menarik dan interaktif.

Dari permasalahan yang terjadi, maka penulis memberikan pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran dengan bantuan aplikasi Ispring Presenter untuk mendukung proses pembelajaran. Multimedia yang dihasilkan memuat fitur-fitur yang interaktif, sehingga dapat menjadikan sebuah aplikasi mendukung kebutuhan proses pembelajaran di kelas seperti adanya gambar, video/ animasi dan quiz dan fitur interaktif.

Permasalahan yang dihadapi mitra saat ini adalah:

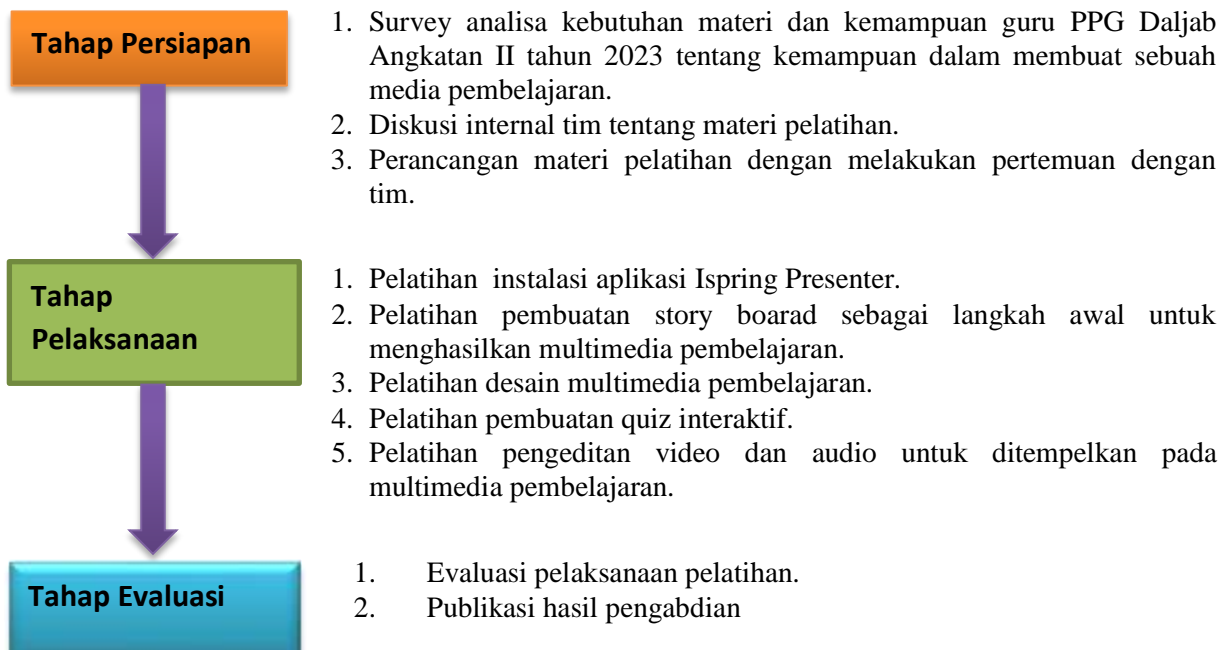
1. Kurangnya kemampuan guru untuk menggunakan TIK dalam mengelola aplikasi pembelajaran berbasis komputer (Hadiapurwa et al., 2021)
2. Kurangnya pengetahuan tentang media pembelajaran dengan bantuan aplikasi dari internet.
3. Kurangnya pengetahuan tentang teknik mendesain dan menggunakan aplikasi pembelajaran dengan bantuan komputer.

Target capaian dari pelaksanaan pengabdian adalah melatih guru untuk menghasilkan multimedia yang menarik sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Manfaat kegiatan pengabdian yaitu menambah pengetahuan guru dan menjadi salah satu alternatif penggunaan TIK dalam menghasilkan multimedia pembelajaran.



II. METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dibagi menjadi 3 tahap antara lain:



Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui zoom meeting karena mahasiswa PPG Daljab II berasal dari berbagai daerah di Sumatera. Kegiatan menggunakan laptop mahasiswa masing-masing yang dipandu langsung oleh tim Peneliti. Tim PKM melakukan analisis kebutuhan, meliputi analisis karakteristik materi yang dibutuhkan dan ketersediaan bahan, kesediaan sarana dan prasarana penunjang tempat pelaksanaan pelatihan. Analisis ini diperlukan untuk mengetahui pokok materi yang dibutuhkan tentang pembuatan sebuah media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Evaluasi pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan cara memberikan kuisioner melalui angket pelatihan. Angket menggunakan skala Likert dengan skala 1=Buruk sekali, 2= Buruk, 3 = Cukup, 4= Baik, 5= Baik Sekali. Teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif persentase yang digunakan untuk menggambarkan fenomena pelatihan yaitu tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan dengan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \cdot 100\%$$

P= Persentase nilai yang diperoleh

n= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah seluruh skor nilai ideal

Hasil kuantitatif dari perhitungan dengan rumus tersebut selanjutnya diubah dan ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Tingkat kepuasan pelatihan ditafsirkan secara kualitatif ke dalam lima kriteria. Adapun langkah-langkah untuk menentukan jenjang kriteria tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Menetapkan persentase maksimal yaitu $(5 : 5) \times 100\% = 100\%$
2. Menetapkan persentase minimal yaitu $(1 : 5) \times 100\% = 20\%$
3. Menetapkan rentang persentase, Rentang persentase diperoleh dengan cara mengurangi persentase tertinggi (100%) dengan persentase terendah (20%) yaitu 80%
4. Menentukan 5 interval yang diinginkan seperti skala yang telah diberikn.
5. Menetapkan panjang kelas interval persentase, Panjang kelas interval persentase diperoleh dengan cara membagi rentang persentase dengan banyaknya kriteria. Banyaknya kriteria yang dipakai



adalah sejumlah empat kriteria yakni tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah sehingga panjang kelas interval persentasenya adalah $80\% : 5 = 16\%$.
6. Menetapkan jenjang kriteria, seperti pada Tabel 1.

Tabel 1 Presentase Kriteria Kemandirian Belajar

No	Interval	Kriteria/Kategori
1	Skor > 87 %	Sangat Baik
2	71 % < skor ≤ 87 %	Baik
3	54 % < Skor ≤ 70 %	Cukup
4	37 % < Skor ≤ 53 %	Jelek
5	Skor ≤ 37 %	Sangat Jelek

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

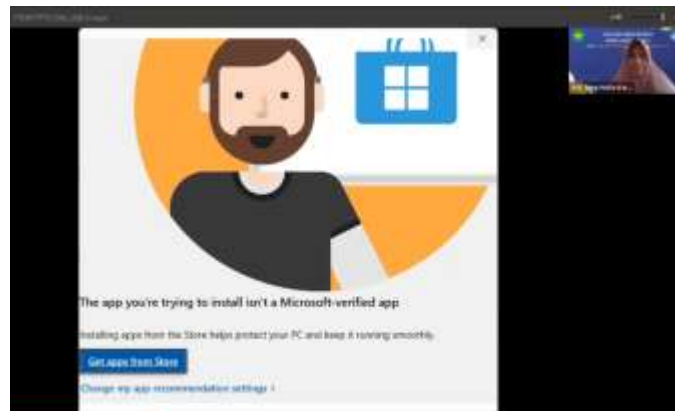
Hasil Aktivitas

Kegiatan pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran dilaksanakan secara tidak langsung (tatap maya) melalui zoom meeting. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 4 Februari mulai pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB. Pelatihan dihadiri oleh semua mahasiswa PPG Daljab Dangkatan II tahun 2023. Kegiatan pelatihan diikuti oleh semua tim PKM. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan susunan acara yang sudah dirancang. Kegiatan PKM langsung dibuka oleh dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta Dr. Yetty Morelent, M.Hum sekaligus sebagai ketua pelaksana kegiatan seperti Gambar 1.



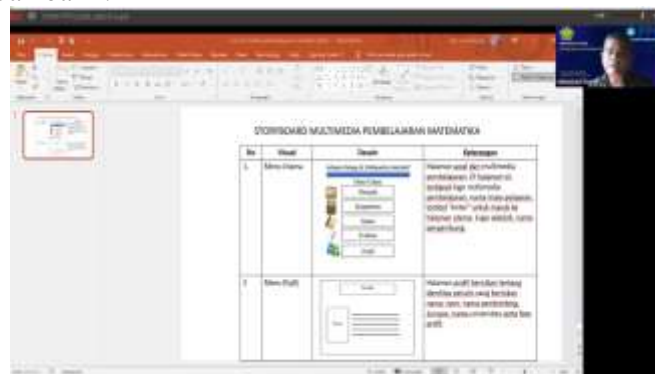
Gambar 1. Kegiatan Pembukaan PKM.

Setelah acara pembukaan maka dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh pemateri yaitu Dr. Karmila Suryani, M. Kom dan Ade Fitri Rahmadani, M.Pd.T yang diawali dengan menginstallkan semua program aplikasi ispring presenter seperti Gambar 2.



Gambar 2. Proses Instalasi Program Aplikasi

Gambar 2 terlihat peserta pelatihan menginstall aplikasi ispring presenter dilaptop masing-masing, kemudian menayangkan melalui zoom meeting apabila ada kendala dalam proses instalasi. Kebanyakan diantara peserta pelatihan yang belum sukses menginstall program aplikasi Ispring Presenter terkendala saat melakukan registrasi. Permasalahan tersebut langsung diatasi oleh tim PKM dengan cara memandu step by step proses instalasi sehingga semua peserta latihan sukses dalam proses instalasi. Setelah semua aplikasi terinstal dilaptop masing-masing peserta pelatihan, maka kegiatan pembuatan membuat story board sebagai kerangka untuk menghasilkan multimedia pembelajaran seperti Gambar 2.



Gambar 3. Pembuatan Storyboard Multimedia Pembelajaran

Gambar 3 menjelaskan bahwa pembuatan media interaktif diawali dengan mendesain bagian-bagian yang akan digunakan dalam media melalui story board. Pembuatan story board berguna sebagai pedoman untuk menghasilkan sebuah multimedia pembelajaran (Khairunnisa & Ilmi, 2020). Setiap guru-guru mendesain sesuai dengan mata pelajaran yang diampu berdasarkan karakteristik sebuah media. Story board tersebut berisikan halaman judul, menu utama yang terdiri dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)/ RPP, materi yang akan disampaikan, quiz interaktif, profil, petunjuk penggunaan media. Selanjutnya dilakukan pembuatan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah rencanakan menggunakan aplikasi Ispring presenter seperti Gambar 3.



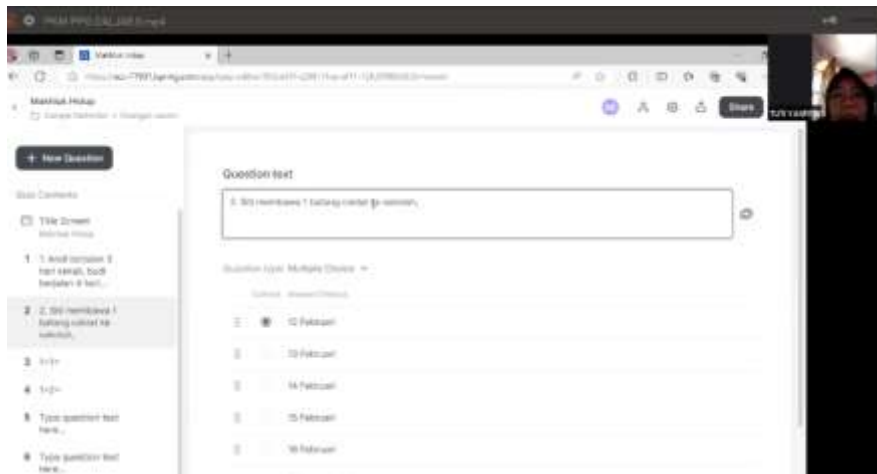
Gambar 4. mahasiswa dapat membuat materi

Gambar 4 terlihat bahwa mahasiswa PPG Daljab angkatan 2 telah berhasil membuat media cover, halaman utama, materi dan soal interaktif dengan menampilkan nilai siswa. Untuk membuat soal interaktif tersebut harus menuliskan sintaks program komputer pada jendela makro Power Point berikut.

```
Dim nilai As Integer
Dim konfirmasi As String
Sub mulai()
    nilai = 0
    ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
End Sub
Sub benar()
    konfirmasi = MsgBox("Yakin dengan jawaban anda?", vbYesNo, "Cek Jawaban!")
    If konfirmasi = vbYes Then
        nilai = nilai + 10
        ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
    End If
End Sub
Sub salah()
    konfirmasi = MsgBox("Yakin dengan jawaban anda?", vbYesNo, "Cek Jawaban!")
    If konfirmasi = vbYes Then
        ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
    End If
End Sub
Sub skor()
    "toebol untuk selesai
    MsgBox (" nilai anda adalah " & nilai)
End Sub
```

Gambar 5. Penulisan sintaks program komputer

Pembuatan quiz interaktif pada aplikasi ispring presenter *terdapat pada* tab menu sebelah kiri yaitu Quizzes · ispring quiz 1. Soal interaktif yang dapat dipilih melalui sub menu Graded Quiz *terdiri dari soal essay, piluhan ganda, menjodohkan*



Gambar 6. Tampilan slide untuk melihat skor nilai pada soal lathan interaktif

Setelah pelaksanaan pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran berakhir maka proses selanjutnya adalah evaluasi terhadap pelaksanaan PKM tersebut. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan angket kepuasan kepada mahasiswa PPG daljab 2 untuk mengukur kepuasan terhadap pelatihan. Hasil analisis angket kepuasan peserta pelatihan seperti Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Angket Kepuasan

Indikator	Jumlah	%	Kategori
Persiapan Acara	253	91,67	Sangat Baik
Materi	422	91,74	Sangat Baik
Pelaksanaan/Praktek	254	92,03	Sangat Baik
Jmlah	929	90.80	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2 terbukti bahwa kegiatan pelatihan pembuatan ,ltimeia pembelajaran interaktif berada pada kategori sangat baik. Penilaian peserta terhadap pelatihan berkaitan dengan persiapan acara, materi, dan kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan inovasi mahasiswa dalam menghasilkan multimedia yang lebih menarik (Asrial, 2019). Kegiatan pelatihan tersebut masih berlangsung sampai saat ini melalui pendampingan terhadap calon guru untuk menghasilkan beberapa multimedia pembelajaran yang menarik.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan mutimedia pembelajara interaktif bagi mahasiswa PPG daljab angkatan 2 secara daring, maka disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan berjalan dengan baik dan efektif dibuktikan dari hasil kuisisioner tentang kepuasan mahasiswa PPG dalam mengikuti kegiatan pelatihan berada pada tingkat efektifitas sebesar 91,80%.



UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dirjern GTK yang telah memberikan dana untuk pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk pendanaan PPG Dalam Jbaran Angkatan II tahun 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ansori, M. (2020). Pemikiran Komputasi (Computational Thinking) dalam Pemecahan Masalah. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 111–126. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v3i1.83>
- Asrial. (2019). Multimedia innovation 4.0 in education: E-modul ethnoconstructivism. *Universal Journal of Educational Research*, 7(10), 2098–2107. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071007>
- Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: Utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1193(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>
- Hadiapurwa, A., Listiana, A., & Efendi, E. E. (2021). Digital Flipbook as a Learning Media to Improve Visual Literacy for 4th Grade Students at SDN Abdi Negara. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 10(1), 8. <https://doi.org/10.24036/116158-0934>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Setiawati MZ, A. F. R. (2019). Peranan Guru Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 819–836. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2640>
- Suryani, K., Utami, I. S., Khairudin, Ariska, & Rahmadani, A. F. (2020). Pengembangan Modul Digital berbasis STEM menggunakan Aplikasi 3D FlipBook pada Mata Kuliah Sistem Operasi. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 358–367. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/28702>