

WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUTOPLAY MEDIA STUDIO

Rezki Amaliyah AR¹, Murtafiah², Nursafitri Amin³, Sartika Arifin⁴

Universitas Sulawesi Barat¹ email: rezkiamaliyah.ar@unsulbar.ac.id

Universitas Sulawesi Barat² email: murtafiah@unsulbar.ac.id

Universitas Sulawesi Barat³ email: nursafitriamin@unsulbar.ac.id

Universitas Sulawesi Barat⁴ email: sartikaarifing1@unsulbar.ac.id

Abstrak

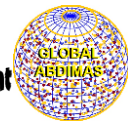
Media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media berbasis teknologi berkembang pesat pada abad ini sehingga menuntut para pendidik untuk dapat menguasai berbagai aplikasi media pembelajaran interaktif. Namun kenyataannya, pendidik saat ini belum sepenuhnya menguasai teknologi khususnya dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *autoplay media studio*. Oleh sebab itu dilaksanakan suatu kegiatan workshop yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan keterampilan pendidik mendesain media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio*. Rangkaian kegiatan workshop terdiri dari 5 tahap yaitu perencanaan, sosialisasi, pelaksanaan, evaluasi dan pelaporan. Workshop dilaksanakan selama empat hari. Hari pertama pemaparan materi oleh narasumber kepada peserta dan tiga hari berikutnya penyelesaian tugas mandiri oleh peserta workshop. Hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan workshop ini yaitu peserta mampu mendesain media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* dan memberikan respon positif terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Adapun kendala saat pelaksanaan workshop yaitu pembimbingan dilakukan kurang maksimal karena pelaksanaan workshop dilakukan secara daring, namun hal ini bisa diatasi dengan membuka forum diskusi dengan peserta melalui aplikasi *whatsapp group*.

Kata Kunci: Workshop, Media Pembelajaran Interaktif, *Autoplay media studio*

Abstract

Learning media is one of the most important parts of the teaching and learning process. The use of technology-based media is growing rapidly in this century so it requires educators to be able to master various interactive learning media applications. But in reality, educators currently have not fully mastered technology, especially in designing interactive learning media based on the autoplay media studio application. Therefore, a workshop was held that aims to train and improve the skills of educators in designing interactive learning media based on autoplay media studio. The series of workshop activities consists of 5 stages, namely planning, socialization, implementation, evaluation, and reporting. This workshop is held for four days. On the first day, the presentation of the material by the resource persons to the participants, and on the next three days the completion of independent tasks by the workshop participants. The results obtained after this workshop was carried out were that participants were able to design interactive learning media based on autoplay media studio and gave a positive response to the activities that had been carried out. The obstacle during the workshop is that the guidance is not optimal because the workshop is conducted online, but this can be overcome by opening a discussion forum with participants through the WhatsApp group application.

Keywords: Workshop, Interactive Learning Media, *Autoplay media studio*.



PENDAHULUAN

Media merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan. Dalam pembelajaran, media digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Harahap dkk (Harahap et al., 2022), Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Pakpahan dkk (Pakpahan et al., 2020), jika media diklasifikasikan menurut indera, maka terdapat 3 jenis media yaitu media audio, visual dan audio visual. Sedangkan jika ditinjau dari cara penggunaannya media pembelajaran dibagi menjadi media tradisional dan media berbasis teknologi dan informasi informasi.

Selanjutnya menurut Warsita (Tarigan & Siagian, 2015), proses pembelajaran menggunakan teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi.

Salah satu jenis media yang paling disarankan pada pembelajaran abad-21 ini adalah media pembelajaran interaktif. Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi 2 arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Dimana komponen komunikasi dalam sebuah multimedia interaktif berupa hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan computer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Interaksi merupakan salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*), yang tidak saja menginginkan pengguna melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan sesuatu (*do*). Dalam konteks multimedia *do* disini dapat memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan *computer* atau aktif dalam simulasi yang disediakan (Lestari, 2020). Jadi salah satu karakteristik pemilihan media yang dapat menjadi pilihan untuk digunakan dalam pembelajaran adalah media yang dibisa digunakan oleh siswa dalam arti ada interaksi siswa saat menggunakan media tersebut dengan cara memanfaatkan indera yang dimiliki.

Media pembelajaran interaktif dapat didesain atau dikembangkan dengan menggunakan teknologi informasi. Banyak pilihan aplikasi yang dapat digunakan. Salah satunya adalah aplikasi *Autoplay media studio*. Menurut Sutarman dan Endro (Sutarman & Endro, 2005), *Autoplay media studio* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, teks, video dan flash dalam presentasi yang dibuat. *Autoplay* memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup mudah dalam publishing file eksekusi. Fasilitas publishing file yang simpel yang dapat digunakan untuk mengembangkan media interaktif. Penggunaan *software autoplay media studio* tidak mensyaratkan bagi para penggunanya untuk memahami *script* pemrograman yang terlalu rumit.

AutoPlay Media Studio merupakan perangkat lunak lebih cepat atau lebih baik yang dibuat untuk menggabungkan elemen multimedia. Manipulasi database, parsing teks, interaksi web, dokumen tampilan (PDF, *PowerPoint*, *Excel*, *Word*), pengumpulan data dan grafis yang kaya visualisasi. Keberadaan berbagai fitur pada *software* ini memungkinkan *software* ini dapat digunakan sebagai media penunjang proses belajar mengajar di kelas (Bahri et al., 2018).

Beberapa penelitian terdahulu yang menerapkan aplikasi *autoplay media studio* dalam pembelajaran yaitu; (1) hasil belajar siswa setelah menggunakan media berbasis *AutoPlay Media Studio 8.5* dinyatakan baik dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 84%, jadi media ini dapat dijadikan sebagai pendukung proses pembelajaran mata pelajaran IPS pada materi gejala-gejala di Atmosfer dan Hidrosfer pada SMP Islam Tembeng Putik (Maskam et al., 2019); (2) penggunaan media pembelajaran *Autoplay Media Studi 8* pada pembelajaran KKPI dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas X₁ SMKN 1 Somba Opu (Bahri et al., 2018). Jadi, aplikasi *autoplay media studio* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam mengembangkan media pembelajaran agar hasil belajar dan aktivitas siswa meningkat. Sehingga diperlukan keterampilan guru untuk mengolah aplikasi *autoplay media studio* menjadi media pembelajaran.

Namun kenyataannya banyak guru yang belum menguasai pemanfaatan teknologi. Seperti yang diungkapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada media online Merdeka.com tahun 2021 (Arie, 2021) “kira-kira 60 persen guru di Tanah Air belum menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)”. Sehingga terus mengupayakan berbagai program untuk memperkecil jumlah tersebut, salah satunya adalah Pelatihan Kompetensi Teknis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) atau PembantTIK. Di Provinsi Sulawesi Selatan sendiri, sebagian besar guru masih menganggap inovasi pembelajaran berbasis TI sebagai pelengkap saja. Tapi, mau tidak mau, mereka kini terus beradaptasi dengan teknologi, seperti yang diungkapkan oleh kepala Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Selatan pada media online republika.id tahun 2020 (Syakura, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk workshop media pembelajaran interaktif dengan bantuan aplikasi *autoplay media studio* guna meningkatkan keterampilan guru mendesain media pembelajaran berbasis teknologi sehingga proses belajar mengajar berlangsung efektif.

METODE

Kegiatan workshop media pembelajaran interaktif dilaksanakan dengan beberapa tahap rangkaian kegiatan:

Tahap Perencanaan

Sebagai pendahuluan, tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara terkait masalah umum yang sering terjadi dalam proses pembelajaran kepada beberapa tenaga pendidik. Kemudian dari masalah yang ditemukan dilakukan kajian literature untuk

mencari solusi terbaik. Akhirnya, tim pengabdian menyimpulkan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian dalam bentuk workshop media pembelajaran interaktif. Adapun sasaran peserta yang diharapkan ikut dalam kegiatan ini yaitu Tenaga Pendidik, Calon Tenaga Pendidik dan Praktisi Pendidikan. Selanjutnya, tema yang diangkat dalam kegiatan ini adalah “Belajar Menyenangkan di Era Transisi *New Normal*”.

Tahap Sosialisasi

Tim pelaksana kegiatan mendesain poster informasi kegiatan untuk dibagikan pada media social dua bulan sebelum kegiatan dimulai yaitu September-Oktober 2021 sehingga peserta dapat mendaftar terlebih dahulu sebelum kegiatan dimulai. Adapun poster yang telah dibuat yaitu:

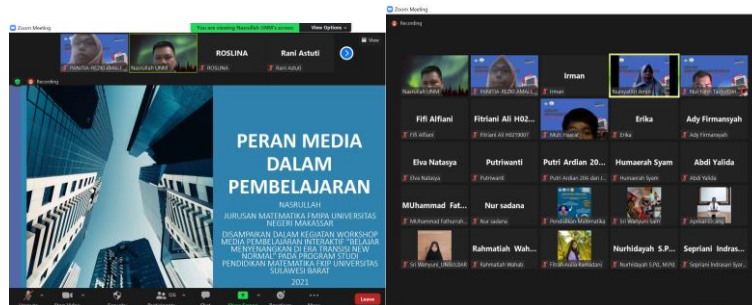


Gambar 1. Poster Kegiatan

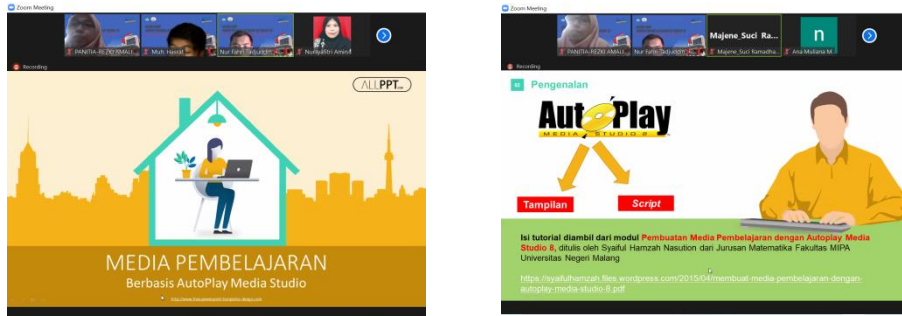
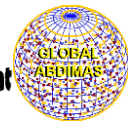
Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop dan secara daring (*on line*) melalui aplikasi *zoom meeting*. Workshop Media Pembelajaran dilaksanakan selama 4 hari (04 November 2021-07 November 2021), dengan rincian pada hari pertama peserta menerima materi dan 3 hari berikutnya peserta menyelesaikan project workshop sebagai tugas mandiri. Adapun materi yang dipaparkan pada kegiatan Workshop Media Pembelajaran yaitu:

1. Peran Media dalam Pembelajaran oleh Bapak Nasrullah, S.Pd., M.Pd
2. Desain Media Pembelajaran berbasis Autoplay Media Studi oleh Bapak Nur Fahri Tadjuddin, S.Pd., M.Pmat



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Materi 1



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Materi 2

Lebih rinci, kegiatan dilakukan dengan mengikuti *rundown* acara kegiatan workshop media pembelajaran interaktif yang telah direncanakan sebelumnya.

Tabel 1. Rundown Acara Workshop

WAKTU	ACARA	NARASUMBER	PENANGGUNG JAWAB
Kamis, 04 November 2021			
08.00-08.30	Registrasi	-	Panitia
Pembukaan			
08.30-09.00	Mendengarkan Lagu Indonesia Raya		MC
	Pembacaan Doa	Ady Firmansyah	MC
	Laporan Ketua Panitia	Rezki Amaliyah AR, S.Pd., M.Pd.	MC
	Sambutan Koordinator Prodi Pendidikan Matematika FKIPUnsulbar	Amran Yahya, S.Pd., M.Pd.	MC
	Sambutan Dekan FKIP Unsulbar sekaligus membuka acara secara resmi	Dr.Abdullah Pandang, M.Pd.	MC
Acara Inti			
09.00-10.00	Peran Media dalam Pembelajaran	Narasumber Nasrullah, S.Pd., M.Pd.	Moderator (Nursafitri Amin, S.Pd,M.Pd)
10.00-11.00	Desain Media Pembelajaran Berbasis Autoplay MediaStudio	Narasumber Nur Fahri Tadjuddin, S.Pd.,M.PMat	
11.00-12.00	Diskusi	Narasumber	
12.00-12.10	Penyerahan Sertifikat Pemateri	Panitia	MC
12.10-12.15	Foto bersama	Panitia	MC
Instirahat			
13.30-15.30	Pembimbingan Tugas project	Narasumber	Moderator (Sartika Arifin)
Jumat, 05 November 2021-Minggu, 07 November 2021			
	Tugas Mandiri (Project)	Peserta	Panitia
	Penutupan	Panitia	Panitia

Tahap Evaluasi

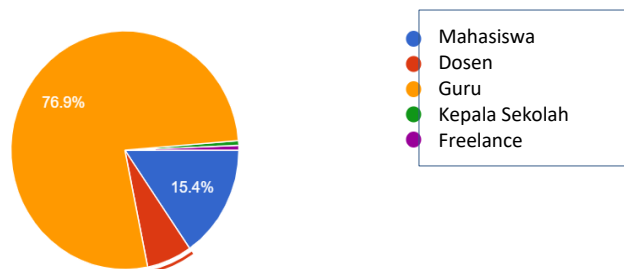
Peserta mengumpulkan hasil *project workshop* dari tugas mandiri pada *link* yang telah disediakan, kemudian tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap kinerja peserta dan memberikan *e-sertifikat*. Setelah kegiatan workshop berakhir, peserta mengisi sebuah angket untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan melalui *link google form* sebagai bentuk evaluasi keterlaksanaan kegiatan.

Tahap Pelaporan

Tim pengabdian menyusun laporan hasil kegiatan dalam bentuk artikel.

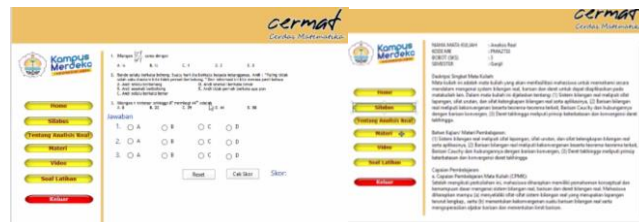
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop diikuti oleh 156 peserta dengan latar belakang pekerjaan Guru (76.9%), Dosen (6.4%), Mahasiswa (15.4%), Kepala Sekolah (0.6%), dan Freelance (0.6%).



Gambar 4. Diagram Jumlah Peserta Workshop

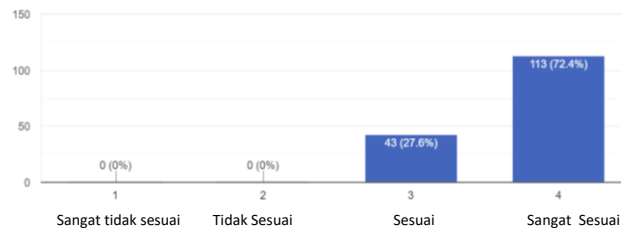
Adapun salah satu hasil project media pembelajaran berbantuan aplikasi *auto play media studio* yang telah terkirim pada *link google drive* yang telah disediakan sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Project Media

Selanjutnya, data hasil pengisian angket oleh peserta sebagai berikut:

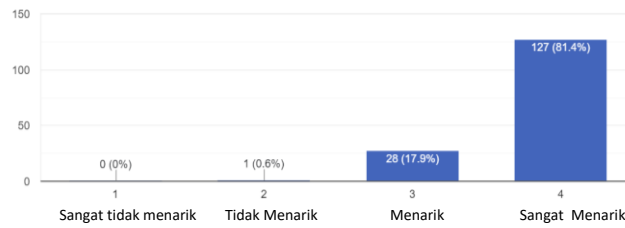
- 1) Bagaimana Pendapat Anda mengenai waktu pelaksanaan Workshop?



Gambar 6. Diagram Angket Item 1

Berdasarkan gambar 6, diperoleh data hasil pertanyaan item 1 mengenai waktu pelaksanaan Workshop, 27.6% peserta menyatakan sesuai dan 72.4% peserta menyatakan sangat sesuai.

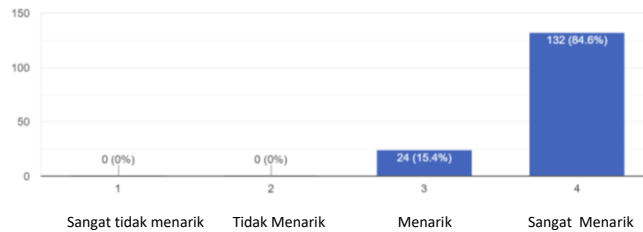
- 2) Bagaimana pendapat Anda mengenai penyampaian materi dari narasumber yang pertama?



Gambar 7. Diagram Angket Item 2

Berdasarkan gambar 7, diperoleh data hasil pertanyaan item 2 mengenai penyampaian materi dari narasumber yang pertama, 28.9% peserta menyatakan menarik dan 81.4% dan peserta menyatakan sangat menarik.

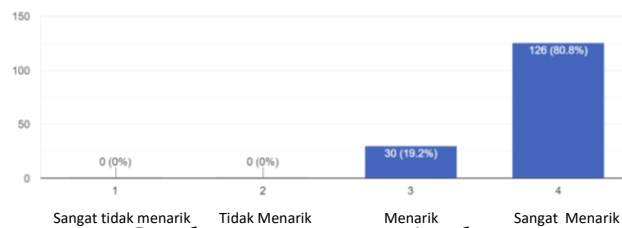
- 3) Bagaimana pendapat Anda mengenai penyampaian materi dari narasumber yang kedua?



Gambar 8. Diagram Angket Item 3

Berdasarkan gambar 8, diperoleh data hasil pertanyaan item 3 mengenai penyampaian materi dari narasumber yang pertama, 15.4% peserta menyatakan menarik dan 84.6% dan peserta menyatakan sangat menarik.

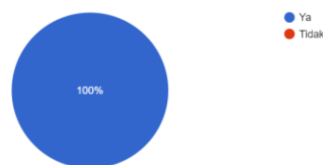
- 4) Bagaimana pendapat Anda terhadap keseluruhan Wokrshop ini?



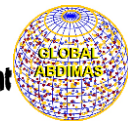
Gambar 9. Diagram Angket Item 4

Berdasarkan gambar 9, diperoleh data hasil pertanyaan item 4 mengenai keseluruhan Wokrshop ini, 19.2% peserta menyatakan menarik dan 80.8% dan peserta menyatakan sangat menarik.

- 5) Apakah acara ini bermanfaat bagi Bapak/Ibu peserta Workshop?



Gambar 10. Diagram Angket Item 5



Berdasarkan gambar 10, diperoleh data hasil pertanyaan item 5 mengenai manfaat bagi peserta Workshop, 100% peserta menyatakan bermanfaat

- 6) Apakah Bapak/Ibu tertarik mengikuti acara Workshop yang akan kami selenggarakan lagi di lain waktu dengan tema/topik berbeda?



Gambar 11. Diagram Angket Item 6

Berdasarkan gambar 11, diperoleh data hasil pertanyaan item 6 mengenai ketertarikan peserta mengikuti acara Workshop yang akan kami selenggarakan lagi di lain waktu dengan tema/topik berbeda, 100% peserta menyatakan tertarik.

Kegiatan Workshop Media Pembelajaran Interaktif sangat diminati oleh para tenaga pendidik dan praktisi pendidikan untuk pengembangan diri karena pada era globalisasi (dunia digital) seperti sekarang ini guru dituntut untuk berinovasi dan mengembangkan diri untuk memenuhi tantangan dalam dunia pendidikan. Globalisasi menuntut guru beradaptasi dan berkembang dengan cepat melalui karya-karya yang nyata. Pelatihan atau workshop memiliki manfaat yang mendalam bagi peningkatan kompetensi peserta serta menjadi bagian terpenting dalam peningkatan mutu pendidikan sebagaimana harapan dari pembelajaran abad 21 (Fauzi et al., 2021)

Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan workshop media pembelajaran interaktif ini. Pada link pendaftaran setelah disosialisasikan selama dua bulan, peserta yang terdaftar 126 peserta, yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia, namun lebih dominan diikuti dari provinsi Sulawesi Barat dan Sulawesi Selatan. Pada hari pertama pelaksanaan workshop peserta yang hadir pada *zoom meeting* 156 peserta. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan *rundown* acara. Tiga hari berikutnya peserta menyelesaikan tugas project pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio*. Diskusi dan pembimbingan dilakukan melalui *whatsapp group*. Setelah produk media selesai, peserta mengirimkan pada link yang telah disediakan oleh panitia. Selanjutnya, panitia mengevaluasi produk peserta dan mengirim e-sertifikat kepada peserta yang telah menyelesaikan tugas mandiri project medianya. Adapun kendala saat pelaksanaan workshop yaitu pembimbingan dilakukan kurang maksimal karena pelaksanaan workshop dilakukan secara daring, namun hal ini bisa diatasi dengan membuka forum diskusi dengan peserta melalui aplikasi *WhatsApp group*.

KESIMPULAN

Kegiatan workshop media pembelajaran interaktif khususnya dalam mendesain media menggunakan aplikasi *autoplay media studio* sangat diminati oleh para peserta. Mereka antusias untuk mengikuti workshop hingga selesai dan menyelesaikan tugas

project secara mandiri, sehingga dihasilkan beberapa produk media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *autoplay media studio*. Dengan adanya kegiatan ini menambah keterampilan peserta dalam mendesain media pembelajaran interaktif dan tentunya diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berlangsung efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada seluruh panitia, narasumber dan peserta yang turut menyukseskan terselenggaranya kegiatan workshop media pembelajaran interaktif ini.

REFERENSI

- Arie, B. (2021). *60 Persen Guru di Indonesia Terbatas Kuasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/peristiwa/60-persen-guru-di-indonesia-terbatas-kuasai-teknologi-informasi-dan-komunikasi.html>
- Bahri, A., Hidayat, W., & Muntaha, Q. A. (2018). Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1). <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/32488/21554>
- Fauzi, L. M., Gazali, M., Mukti, H., & Rahmawati, B. F. (2021). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Memenuhi Tuntutan Pembelajaran Abad 21. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2). <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/ab/article/view/4115>
- Harahap, O. F. M., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. AZKA PUSTAKA. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/Bc9qEAAAQB-AJ?hl=en&gbpv=0
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha.
- Maskam, H. ., Dinata, P. M., & Subhani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Media Studio 8.5 Pada Materi Gejala-Gejala di Atmosfer dan Hidrosfer. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Geografi*, 4(1). https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/gdk/article/view/1891/_2
- Pakpahan, F. A., Ardiana, D. P. Y., Mewati, T. A., & Dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sutarman, & Endro. (2005). *Membuat CD interaktif dan CD Autorun dengan Autoplay Media Studio*. Gava Media.
- Syakura, A. (2020). *Penguasaan Teknologi Masih Jadi Tantangan*. Republika.Id. <https://www.republika.id/posts/12101/penguasaan-teknologi-masih-jadi-tantangan>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2).