

SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ISPRING* DI PONDOK PESANTREN MODERN DARUSSALAM KEPAHANG BENGKULU***SOCIALIZATION OF ISPRING INTERACTIVE LEARNING MEDIA AT MODERN ISLAMIC BOARDING SCHOOL DARUSSALAM KEPAHANG BENGKULU*****Dian Fita Lestari^{*}, Helmiyetti, Jarulis, Fatimatuzzahra**

Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Bengkulu
Jl. W.R. Supratman, Kandang Limun, Kota Bengkulu

*Email: dianfita@unib.ac.id

(Diterima 01-06-2022; Disetujui 20-07-2022)

ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk membantu proses belajar mengajar, khususnya pada saat era pandemi COVID-19 yang lebih banyak menggunakan daring. Salah satu jenis media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara efektif, efisien dan mudah yaitu aplikasi *iSpring Suite 9* yang dapat digunakan terintegrasi dengan power point. Masih banyaknya guru yang belum mengetahui dan memahami penggunaan media pembelajaran interaktif dengan baik, sehingga tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah melakukan sosialisasi kepada guru mengenai media pembelajaran *iSpring Suite 9* di Pondok Pesantren Modern Darussalam Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. Kegiatan sosialisasi ini dilakukan dengan cara demo, yaitu pemberian penjelasan penggunaan *iSpring* serta dilanjutkan dengan praktek penggunaan media *iSpring*. Kegiatan sosialisai ini diikuti oleh guru dari berbagai bidang studi di Pondok Pesantren, sehingga ada banyak model atau beragam bentuk media yang dapat dihasilkan oleh guru. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan lancar serta sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Adanya sosialisasi ini mampu membantu meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan salah satu aplikasi dalam penyusunan bahan ajar maupun dalam membuat media pembelajaran

Kata kunci: *iSpring*, media pembelajaran interaktif, pondok pesantren

ABSTRACT

Interactive learning media is very much needed to help the teaching and learning process, especially during the COVID-19 pandemic era which is used more online learning. One type of interactive learning media that can be used effectively, efficiently, and easily is the iSpring Suite 9 application which can be used integrated with a power point. Many teachers do not know and understand the use of interactive learning media well, so the purpose of this community service activity is to disseminate information to teachers about the iSpring Suite 9 learning media at Darussalam Modern Islamic Boarding School, Kepahiang Regency, Bengkulu Province. This activity was carried out using a demo, namely explaining the use of iSpring and continued with the practice of using iSpring media. This activity was attended by teachers from various fields of study at Islamic Boarding School so that there were many models or various forms of media that teachers could produce. The implementation of the activities went well and smoothly following the planned stages. The existence of this socialization can help improve teachers' skills and knowledge regarding the use of one application in the preparation of teaching materials and in making learning media.

Keywords: *iSpring*, interactive learning media, islamic boarding school

PENDAHULUAN

Salah satu kebijakan pemerintah sejak adanya pandemi Covid-19 terhadap pembelajaran di sekolah yaitu pembelajaran jarak jauh (*daring*), padahal selama ini penerapan sistem pembelajaran di sekolah seringkali dilakukan dengan tatap muka. Sistem *blended learning* sudah lama digunakan untuk pendidikan tinggi, namun dalam tingkat sekolah belum banyak diterapkan. Pada sistem *blended learning* terdapat integrasi antara

pembelajaran *luring* (tatap muka) dan *daring* (online), sehingga terdapat kombinasi media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran sebagai suatu sarana dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dan menaikkan motivasi semangat belajar siswa (Daryanto, 2012). Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat belakangan ini, tentunya kebutuhan media pembelajaran berbasis TI tentu sangat dibutuhkan. Hal ini didukung dengan adanya perkembangan teknologi saat ini yang dapat memberikan solusi terkait masalah ruang dan waktu. Dalam kemajuan teknologi ini telah banyak menyediakan software/perangkat lunak yang dapat digunakan untuk media pembelajaran dan menuntut guru untuk berinovasi dan berkreasi (Hakim dan Assegaff, 2018).

Kemampuan guru mengembangkan suatu media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mencapai keberhasilan suatu capaian kompetensi (Mulyanto dan Leong, 2009), karena guru berperan sebagai *agent of change* serta *agent of transformation*. Namun masalah yang sering dihadapi oleh guru adalah kurangnya inovasi, keterampilan, dan keterbatasan dalam merancang serta menyusun pengembangan media pembelajaran. Era revolusi industri 4.0 dalam pendidikan juga menuntut bahwa dalam pembelajaran perlu adanya kolaborasi teknologi *cyber*. Sehingga hal ini tentu perlu adanya peningkatan keterampilan guru yang harus mampu mengikuti perkembangan teknologi, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran yang tepat. Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan baik.

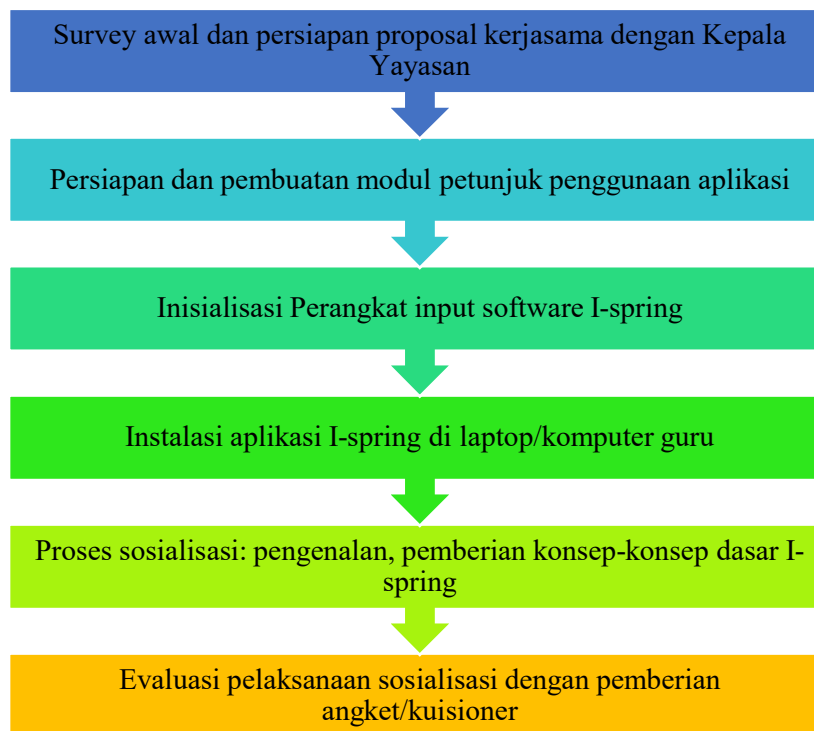
Powerpoint dirancang untuk presentasi secara mudah dan cepat. Anggawirya (2011) menyatakan bahwa powerpoint dapat untuk membuat presentasi visual berupa grafis, animasi, video, foto, teks, dan sebagainya. Meskipun pada aplikasi ini diperuntukkan sebuah produk presentasi, tetapi fasilitas yang ada pada *software* dapat digunakan dalam pembuatan suatu media pembelajaran (Irawan, 2013). Hal ini diperkuat oleh Wijayanto dkk. (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dengan *software iSpring* sebagai suatu metode pembelajaran dapat digunakan sebagai bentuk variasi sarana pembelajaran, serta dapat berguna untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini dimaksudkan dapat menarik minat belajar siswa sehingga menjadikan suasana pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan (Irtawaty dkk., 2018). Tujuan adanya media yang digunakan ini juga dapat membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan informasi dari guru di Pondok Pesantren Modern Darussalam, pembelajaran yang dilakukan di sekolah sering dilakukan secara tatap

muka. Selain itu, juga masih ada keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi di dalam proses pembelajaran serta masih banyak yang awam mengenai media pembelajaran interaktif. Sehingga, tujuan dari pengabdian ini adalah melakukan sosialisasi media pembelajaran interaktif berupa *iSpring Suite 9* di Pondok Pesantren Modern Darussalam. Kegiatan ini diharapkan mampu membantu guru yang kesulitan dalam membuat media pembelajaran interaktif serta lebih dapat terampil memanfaatkan perkembangan teknologi.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2020 di Laboratorium Komputer Pondok Pesantren Darussalam Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu. Alat yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini berupa laptop, LCD proyektor, layar LCD, komputer serta modul. Metode pelaksanaan kegiatan tersebut antara lain tahap pertama yaitu tim pengabdian melakukan survey ke lokasi terlebih dahulu dan studi kasus ke mitra tujuan yaitu di Pondok Pesantren Darussalam. Selanjutnya tim pengabdian melakukan persiapan awal berupa pembuatan dan pengajuan proposal kepada sekolah, serta membuat suatu surat perjanjian kerja sama untuk dapat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Pondok Pesantren tersebut. Tahap kedua yaitu tim pengabdian melakukan persiapan pokok dengan menyiapkan dalam flashdisk *software* aplikasi *iSpring Suite 9* yang akan diinstal. Pada tahap ini merupakan pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis aplikasi *iSpring* untuk meningkatkan ketrampilan untuk guru di Pondok Pesantren Darussalam.

Tahap awal yaitu tim pengabdian melakukan penyajian materi dasar terkait aplikasi *software iSpring* dimana pada tahap ini dilakukan penjelasan tentang cara mengoperasikan aplikasi *iSpring* tersebut. Lalu dilanjutkan dengan melakukan proses penginstalan *software iSpring Suite 9* bagi masing-masing peserta pelatihan dan pemberian praktek langsung. Dalam tahap ini, tim pengabdian juga turut serta mendampingi praktek pembuatan media pembelajaran interaktif. Tahap ketiga yaitu evaluasi hasil akhir dari kegiatan pengabdian. Peserta mengisi kuesioner atau angket pelaksanaan kegiatan yang telah dibuat oleh tim pengabdian sebelumnya dengan menggunakan skala likert. Skema kerja pada pengabdian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



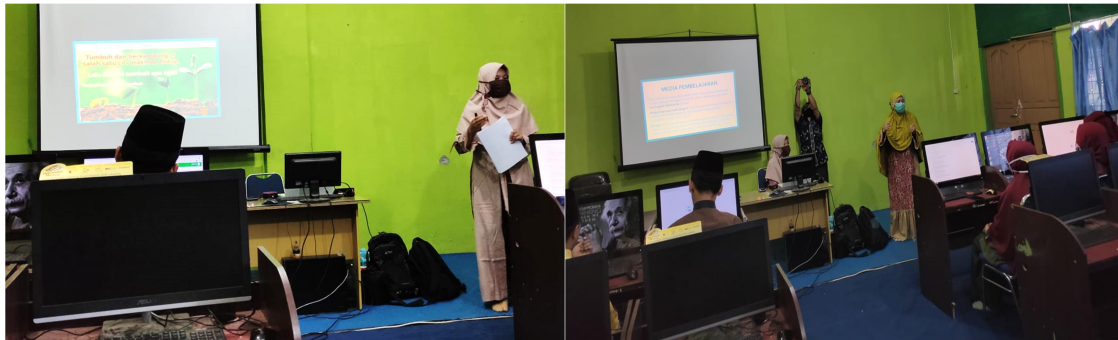
Gambar 1. Skema proses pelaksanaan pengabdian masyarakat pada guru di Pondok Pesantren Darussalam Kepahiang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi media pembelajaran interaktif berupa *iSpring Suite 9* pada guru di Pondok Pesantren Darussalam Kepahiang telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Aplikasi *iSpring Suite 9* dalam penggunaan untuk pembuatan media pembelajaran merupakan aplikasi multimedia berbasis teknologi yang sering digunakan dan mudah. *Ispring* bersifat add ins yang secara mudah dapat diintegrasikan dalam microsoft power point serta microsoft word (Ninawati dkk, 2021). Penggunaan *iSpring Suite 9* ini, dapat menciptakan suatu multimedia interaktif yang berisi tentang video, teks, media gambar, animasi maupun audio yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi siswa (Sari dkk, 2020). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara tatap muka dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktek untuk membuat media pembelajaran.

Kegiatan pengabdian di Pondok Pesantren Darussalam ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 3 Oktober 2020 dari pukul 09.00-12.00 WIB. Karena masih dalam pandemi COVID-19, sehingga peserta kegiatan dibatasi hanya perwakilan saja yaitu berjumlah 10 orang guru pondok pesantren dari beberapa mata pelajaran yaitu kimia, matematika, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan oleh tim pengabdian berjumlah 3 orang dan pelaksanaan kegiatan meliputi pembukaan, pendahuluan, pengenalan aplikasi, dan demo penggunaan aplikasi serta evaluasi. Pada

proses sosialisasi ini, diawali dengan pembukaan lalu diikuti dengan pengantar tentang media pembelajaran interaktif melalui metode ceramah. Berdasarkan tanya jawab saat pendahuluan, semua guru belum pernah menggunakan aplikasi *iSpring Suite 9*, sehingga pengenalan terlebih dahulu mengenai aplikasi tersebut. Setelah dilakukan pengenalan, para guru menginstal aplikasi *iSpring Suite 9* di komputer masing-masing, sekaligus membuka dan praktek menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada *iSpring Suite 9* (Gambar 2).



Gambar 2. Pengenalan dan Praktek Media Pembelajaran Interaktif

Para guru juga dibagikan modul petunjuk penggunaan aplikasi yang telah tim pengabdian susun sebelumnya untuk memudahkan guru dalam praktek. Pada kegiatan ini, dengan aplikasi *iSpring Suite 9* tersebut semua guru melakukan praktek antara lain yaitu melakukan perekaman suara, perekaman layar, menyisipkan video dan audio, membuat kuis interaktif dari mulai pembuatan soal, jenis-jenis soal, hingga membuat kunci jawaban sekaligus skoring, membuat glosarium dan diagram, simulasi chat interaktif, penyisipan *link* URL video, memasukkan *template slide*, memilih dan cara menyisipkan karakter dalam *slide* yang dibuat, serta cara menambahkan *background*, *icon* dan juga logo yang tersedia pada aplikasi *iSpring Suite 9*.

Saat kegiatan berlangsung, metode yang digunakan adalah diskusi dan tanya jawab, sehingga ketika ada permasalahan ketika mengaplikasikan *software* dapat langsung dibahas. Karena terbatasnya waktu pada kegiatan tersebut, sehingga yang disampaikan hanya hal yang penting, sedangkan hal lainnya dapat dibaca pada modul petunjuk penggunaan aplikasi *iSpring Suite 9*.

Setelah praktek menggunakan aplikasi tersebut, maka tahap kegiatan berikutnya adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dari hasil analisis kuesioner, peserta merasakan manfaat diselenggarakan kegiatan ini untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Dengan aplikasi *iSpring Suite 9*, guru menganggap bahwa dapat membuat media pembelajaran lebih menarik, terutama pada beberapa bidang mata pelajaran yang membutuhkan media untuk memudahkan proses dalam menyampaikan ke siswa. Peserta sangat antusias dan

berminat mendapatkan pengenalan dan pelatihan mengenai media pembelajaran interaktif yang lain. Hasil evaluasi menggunakan kuesioner dengan skala likert 1-5 (1=sangat kurang, 2=kurang, 3=cukup, 4=baik, 5=sangat baik) dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan hasil evaluasi dari peserta yang telah mengisi kuesioner, menunjukkan bahwa dengan adanya sosialisasi mengenai media pembelajaran interaktif ini sangat bermanfaat untuk guru dalam membantu meningkatkan ketrampilan dan juga pengetahuan tentang teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegiatan

No	Pernyataan	Skor (1-5)	Keterangan
1.	Kesesuaian judul sosialisasi dengan tujuan	4,86	Baik
2.	Pemaparan materi oleh narasumber	4,57	Baik
3.	Kejelasan suara dan intonasi saat melakukan sosialisasi	4,72	Baik
4.	Manfaat yang didapatkan dari sosialisasi media pembelajaran	5	Sangat Baik
5.	Teknik penyajian materi	4,86	Baik
6.	Pemberian panduan dan contoh media pembelajaran	4,86	Baik
7.	Sistematika (urutan) dan kejelasan pada panduan penggunaan aplikasi <i>iSpring suite 9</i>	4,72	Baik
8.	Upaya membantu meningkatkan keterampilan guru mengenai media pembelajaran interaktif	5	Sangat Baik
9.	Upaya membantu meningkatkan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran interaktif	5	Sangat Baik

Berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi pengembangan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite 9* untuk guru-guru Pondok Pesantren Darussalam ini secara keseluruhan bersifat baik. Berdasarkan hasil evaluasi, guru sangat terbantu dan mendapatkan banyak manfaat dengan adanya praktek penggunaan *iSpring* ini. Program kegiatan pengabdian pada masyarakat seperti ini oleh para guru diharapkan dapat menambah keterampilan dan pengetahuan, semangat dan termotivasi dalam pengembangan diri serta dalam menjalankan profesinya lebih percaya diri.

Hasil kegiatan pengabdian ini dapat bermanfaat bagi sekolah, guru dan juga peserta didik karena akan lebih menarik dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang berbeda dan lebih bervariasi. Selain itu, dengan adanya pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif ini akan menambah keterampilan guru dalam menyiapkan perangkat pembelajarannya. Menurut Nuraini dkk, (2019) dengan penggunaan aplikasi *iSpring Suite 8* di SDN Pucangan 4 Kecamatan Kartasura terhadap hasil belajar peserta didik dikatakan efektif, selain itu media pembelajaran dengan *iSpring Suite 8* memiliki nilai kepraktisan yang baik dan bersifat valid. Meskipun jika dilihat dari penguasaan materi setiap peserta dari guru Pondok Pesantren Darussalam masih kurang karena ada keterbatasan waktu dalam penjelasan materi, selain itu kecepatan para peserta yang

berbeda-beda serta jumlah materi yang banyak hanya sehingga tidak cukup waktu bagi para peserta untuk memahami dan mempraktekkan secara lengkap semua materi yang diberikan, namun peserta dapat menggunakan panduan yang telah dibagikan kepada peserta. Namun secara keseluruhan, menurut semua guru, mereka mendapatkan ilmu baru yang dapat mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Pada akhir kegiatan, dilaksanakan foto bersama tim pengabdian dengan peserta kegiatan (Gambar 3).



Gambar 3. Foto bersama dengan peserta kegiatan

KESIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring Suite 9* ini telah berhasil diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Hasil evaluasi dari peserta terhadap pelaksanaan kegiatan juga dinilai baik. Peserta sangat antusias dan mendapatkan ilmu baru mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif.

Saran yang perlu dilakukan pada pengabdian masyarakat di Pondok Pesantren Darussalam Kepahiang selanjutnya yaitu pengenalan dan praktek penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif yang dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggawirya E. (2011). *Microsoft Powerpoint 2010*. Jakarta: PT. Ercontara Rajawali.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hakim I. dan Assegaff S. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem E-Learning Berbasis Web pada SMA Negeri 4 Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3 (4), 1255-1261.
- Irawan, Dedi. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Office Powerpoint Mendeskripsikan Gambar Teknik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Irtawaty, A.S., Ulfah, M., Hadiyanto dan Suhaedi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi I-Spring Untuk Peningkatan Kualitas Teaching Method Bagi Guru SMK Di Balikpapan. *Logista*, 2 (2), 66-74.
- Mulyanto, Leong, M. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Ninawati, M. Burhendi F.C.A., Wulandari. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal educatio*, 7 (1), 47-54.
- Nuraini, M., Utama, Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 31 (2) : 62-71
- Sari, M.P, Ridwan. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan. *Jurnal Penelitian Ipteks*, 5 (2), 216-223.
- Wijayanto P. A., Utaya S. and Astina I, K. (2017). Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Methode Assisted by Ispring Suite. *International Journal of Social Sciences and Management*, 4 (4), 240-247.