

Pembuatan Media Pembelajaran Digital Pada Sma Negeri 1 Kecamatan Toba Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat

Tommi Suryanto¹, Sarah Bibi², Lindung Siswanto³, Tri Bowo Atmojo⁴, M.Diponegoro⁵, M.Hasbi⁶, Neny Firdayanti⁷, Syafri Adam⁸, Abdullah Avif⁹.

^{1,2,3,..,9} Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak ,
Jl. Jenderal Ahmad Yani – Pontianak 78124
e-mail: *1tommisuryanto@gmail.com

Abstrak

Inovasi di era digital menuntut transformasi model pembelajaran dari konvensional menjadi berorientasi pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis multimedia untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode presentasi statis di SMA Negeri 1 Kecamatan Toba. Metode penelitian mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan modul multimedia, hingga uji coba implementasi terhadap 14 tenaga pendidik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen grafik, animasi, video, dan audio dalam pembelajaran digital mampu menciptakan visualisasi yang dinamis dan meningkatkan interaktivitas. Produk berupa tiga modul pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer sekolah. Implementasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas instruksional dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Kata kunci : Media Pembelajaran Digital, Multimedia, Blended Learning, Inovasi Pendidikan

Abstract

Innovation in the digital era demands a transformation of learning models from conventional to student-oriented. This study aims to develop multimedia-based digital learning media to overcome student boredom with static presentation methods at SMA Negeri 1, Toba District. The research method includes the stages of needs analysis, multimedia module design, and implementation trials on 14 educators. The results of the study indicate that the integration of graphic, animation, video, and audio elements in digital learning can create dynamic

visualizations and increase interactivity. The product in the form of three digital learning modules has proven effective in improving teacher competency in utilizing school computer laboratory facilities. This implementation is expected to improve instructional quality and student learning motivation in a sustainable manner.

Keywords : *Digital Learning Media, Multimedia, Blended Learning, Educational Innovation..*

1. PENDAHULUAN

Era digital membawa perkembangan pesat pada konten multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas instruksional. Model pembelajaran saat ini bergeser menuju pendekatan yang berorientasi pada siswa, di mana visualisasi dan contoh langsung menjadi aspek yang sangat diminati. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi presentasi konvensional seperti Microsoft PowerPoint seringkali belum maksimal karena kurangnya interaksi, sehingga memicu kebosanan pada peserta didik. Teknologi multimedia, yang menggabungkan perangkat keras dan lunak untuk menciptakan visual dinamis melalui grafik, teks, animasi, video, dan audio, menawarkan solusi atas permasalahan tersebut.

Dalam ekosistem blended learning, media pembelajaran digital memiliki peran krusial dalam memodifikasi pembelajaran tatap muka (face-to-face), belajar mandiri, dan e-learning. SMA Negeri 1 Kecamatan Toba di Kabupaten Sanggau memiliki visi untuk menghasilkan lulusan yang terampil, kreatif, dan inovatif. Meskipun sekolah telah dilengkapi fasilitas laboratorium komputer terbaru, hasil wawancara menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital.

Kegiatan ini penting dilakukan karena pengembangan kemampuan guru dalam membuat media digital terbukti secara empiris dapat meningkatkan capaian pembelajaran siswa pada aspek pengetahuan, kreativitas, dan motivasi belajar.

2. METODE

Kegiatan ini menggunakan Diagram alir penelitian ditunjukkan pada gambar 1 berikut.

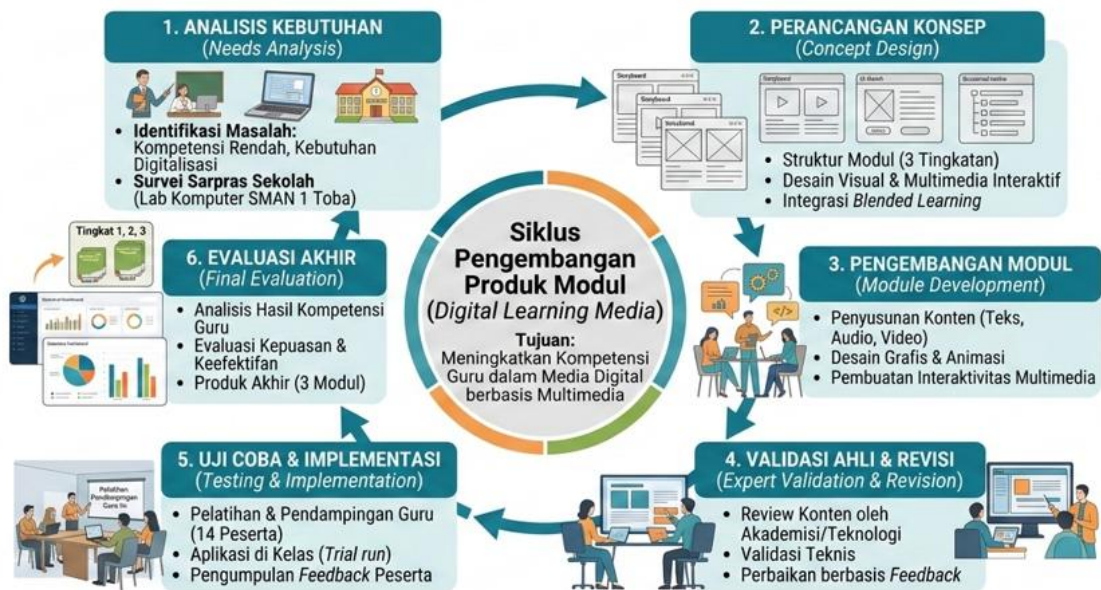
1. Tahap Koordinasi: Melakukan sinkronisasi dengan pihak sekolah untuk menyelaraskan jadwal dan kebutuhan spesifik guru.
2. Tahap Perancangan: Menyusun dan memvalidasi modul pelatihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi infrastruktur di lapangan.

3. Tahap Implementasi: Melakukan uji coba modul melalui sesi pemaparan materi dan pendampingan teknis secara langsung

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk Modul

Kegiatan ini menghasilkan produk berupa tiga modul utama sebagai panduan digitalisasi pembelajaran:



Gambar 1. Siklus kegiatan

1. Modul 1: Dasar-dasar media pembelajaran digital dan konsep blended learning.



Gambar 2. Dasar-dasar media pembelajaran

2. Modul 3: Implementasi dan integrasi media ke dalam platform pembelajaran digital.



Gambar 3. Implementasi dan integrasi media

B. Implementasi dan Respon Peserta

Implementasi produk dilakukan melalui pelatihan intensif yang mencakup penyampaian materi teoretis dan praktik mandiri. Selama sesi pendampingan, tim peneliti memberikan bimbingan teknis kepada para guru dalam merancang konten multimedia menggunakan perangkat di laboratorium. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan berjalan lancar tanpa hambatan berarti. Hal ini didukung oleh koordinasi yang efektif dengan pihak sekolah dan tingginya antusiasme dari seluruh peserta pelatihan. Guru-guru mampu memahami langkah-langkah pembuatan media digital yang lebih variatif dibandingkan metode presentasi sebelumnya.

C. Dampak Produk

Pengembangan modul ini memberikan akses yang lebih cepat terhadap sumber belajar yang bervariasi, seperti perpustakaan dan diskusi daring. Secara jangka panjang, peningkatan kompetensi guru dalam memproduksi media digital ini akan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan teknologi di lingkungan sekolah sesuai dengan tujuan institusi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengembangan ini telah berhasil menghasilkan modul dan media pembelajaran digital yang relevan dengan kebutuhan guru di SMA Negeri 1 Kecamatan Toba. Implementasi produk menunjukkan bahwa penguasaan teknologi multimedia dapat meningkatkan kualitas interaksi dalam proses belajar mengajar. Dukungan infrastruktur laboratorium komputer dan antusiasme tenaga pendidik menjadi faktor kunci keberhasilan adopsi teknologi ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Kahfi, M., Srirahayu, E., & Nurparida. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal PETIK*, 7(1).

Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah*.

Darmawan, D. (2014). *Pengembangan eLearning: Teori dan Desain*. Remaja Rosdakarya.

Hanafi, H. F., et al. (2021). A Systematic Review of Augmented Reality in Multimedia Learning Outcomes in Education. *Lecture Notes in Computer Science*, vol. 12616.

Yao, Y., & Ma, C. (2021). A multimedia network English listening teaching model based on confidence learning algorithm of speech recognition. *The International Journal of Electrical Engineering & Education*.

Alpizar, D., Adesope, O. O., & Wong, R. M. (2020). A meta-analysis of signaling principle in multimedia learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 68(5).

Bakhtiar, F. A. (2018). Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(1).