

## Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis *Community-Based Research* untuk Guru SD IT Cendekia di Takengon, Aceh Tengah, Aceh

Bettri Yustinaningrum<sup>\*1</sup>, Nurul Qomariyah Ahmad<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah, Indonesia

<sup>2</sup>PPG, Fakultas Tarbiyah, IAIN Takengon, Aceh Tengah, Aceh, Indonesia

\*e-mail: [bettri.yustinaningrum@yahoo.com](mailto:bettri.yustinaningrum@yahoo.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Guru-guru SD IT Cendekia belum terbiasa menggunakan aplikasi multimedia interaktif karena keterbatasan perangkat dan keterampilan. Solusi untuk permasalahan tersebut adalah akan diadakannya pengabdian yang bertujuan memberikan pelatihan pembuatan multimedia interaktif untuk guru SD IT Cendekia Takengon. Metode pengabdian yang diterapkan adalah CBR. Berdasarkan hasil pengabdian diketahui adanya peningkatan pemahaman mengenai multimedia interaktif melalui kegiatan pretes dan postes. Selain itu tanggapan positif dari peserta yang meminta adanya pendampingan yang lebih intensif untuk pelatihan selanjutnya menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dapat dikatakan berjalan dengan baik dan lancar. Dampak langsung yang dirasakan oleh guru-guru SD IT Cendekia yaitu meningkatnya keterampilan digital, motivasi guru, serta kesiapan dalam mengintegrasikan multimedia ke dalam pembelajaran di kelas

**Kata Kunci:** *Community Based Research, Guru Sekolah Dasar, Multimedia Interaktif, Takengon Aceh*

### Abstract

Due to limited devices and skills, teachers at SD IT Cendekia have not yet become accustomed to using interactive multimedia applications. The solution to this problem will be a community service program aimed at providing training in creating interactive multimedia for teachers at SD IT Cendekia Takengon. The community service method applied is CBR. Based on the results of the community service, it is known that there is an increase in understanding of interactive multimedia through pre-test and post-test activities. In addition, positive responses from participants who requested more intensive mentoring for further training indicate that the training activities can be said to be running well and smoothly. The direct impact felt by teachers at SD IT Cendekia is an increase in digital skills, teacher motivation, and readiness to integrate multimedia into classroom learning.

**Keywords:** *Community-Based Research, Elementary School Teachers, Interactive Multimedia, Takengon Aceh*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas guru tidak dapat lepas dari alat bantu yang dapat memudahkan penyampaian materi yang disebut dengan media (Yanti et al., 2023). Media pembelajaran adalah alat yang memberi bantuan proses belajar mengajar dengan fungsi memperjelas makna pesan sehingga tujuan dapat tercapai (Hamzari et al., 2024). Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai benda untuk penyampaian pesan kepada siswa melalui media yang bisa didengar, dibaca, maupun dilihat untuk mencapai tujuan yang sudah direncanakan (H. Sujono AR, 2022). Media interaktif sering disebut juga sebagai multimedia.

Multimedia dibagi menjadi dua yaitu multimedia interaktif yang ada alat pengontrol yang bisa dioperasikan sesuai kehendak seperti aplikasi game serta multimedia linier yang tidak ada alat pengontrol yang dioperasikan pengguna seperti TV dan film (Amatullah & AB, 2022). Ada beberapa software atau aplikasi multimedia pembelajaran interaktif seperti macromedia flash dan canva. Macromedia flash adalah satu dari berbagai macam teknologi digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan keunggulan sebagai berikut dapat (1)menghasilkan file untuk presentasi, (2), (3) ukuran file kecil membuat pembelajaran menarik, (4) diunggah ke berbagai bentuk file, (5) animasi, dan (6) sebagai media pembelajaran

(Ayunda & Fitria, 2022). Sedangkan canva merupakan aplikasi online yang bisa dipakai untuk berbagai kebutuhan seperti pembuatan desain grafis, editing, dan tools lain yang bisa digunakan dengan mudah (Supradaka, 2022). Canva dapat diakses secara mudah dan gratis dengan banyak template yang bisa digunakan untuk mendesain materi pelajaran dengan menarik (Purba & Harahap, 2022; Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan kepala sekolah serta guru SD IT Cendekia Takengon diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berbasis barang bekas. Multimedia pembelajaran interaktif sendiri belum pernah digunakan dalam pembelajaran selain keterbatasan perangkat seperti infocus dan proyektor di setiap kelas, juga dikarenakan guru-guru SD IT Cendekia Takengon masih awam dengan software dan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif seperti canva dan macromedia flash. Padahal ketrampilan menggunakan media multimedia interaktif penting dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan aktif, motivasi belajar, memperkaya pengalaman belajar, efisiensi ruang dan waktu serta meningkatkan kualitas belajar (Chandra Ramadhan et al., 2025; Hasani et al., 2025; Indar Sawitri et al., 2024; Widiasanti et al., 2023; Yuningsih & Haeruddin, 2021). Melihat begitu pentingnya ketrampilan menggunakan media multimedia interaktif sehingga perlu diadakannya pelatihan tersebut.

Berdasarkan pentingnya menguasai ketrampilan multimedia baik cara pembuatan sampai penggunaan maka disepakati akan dilaksanakan pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan macromedia flash dan canva untuk guru-guru di SD IT Cendekia Takengon dengan metode CBR. Pemilihan metode CBR di sebabkan karena pengabdian ingin komunitas dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pengabdian sehingga mendorong aksi dan perubahan, relevansi dan manfaat langsung, serta berkeadilan social. CBR merupakan pendekatan yang sesuai untuk guru-guru karena berbasis kebutuhan riil, kolaboratif, kontekstual dan berkelanjutan serta memberdayakan guru. Sehingga tujuan dari pengabdian ini yaitu memberikan pelatihan pembuatan multimedia interaktif untuk guru SD IT Cendekia Takengon, Aceh Tengah, Aceh.

## **2. METODE**

CBR (Community Based Research) digunakan sebagai pendekatan pengabdian. Menurut (Strand et al., 2003), CBR merupakan pendekatan pengabdian yang didasarkan pada komitmen dalam berbagi sumber daya, kekuatan, serta bekerja dengan tujuan mempunyai manfaat untuk anggota komunitas. Komunitas pada pengabdian ini adalah guru-guru SD IT Cendekia Takengon. Tahapan kegiatan pengabdian ini antara lain:

### **2.1. Tahap Persiapan**

Pada tahapan persiapan kegiatan yang dilaksanakan seperti:

- a. Survey awal  
Survey awal dilakukan terhadap guru untuk mengetahui kebutuhan mereka dalam pembelajaran multimedia interaktif serta melakukan koordinasi dengan kepala sekolah mengenai tempat dan waktu pelaksanaan. Dari survey awal disepakati waktu pelaksanaan pada bulan Desember 2023, Lokasi SD IT Cendekia Takengon, alamat Jl.Pertamina-Kebet Dusun Pediwi Kelurahan Kebet, Takengon, Aceh Tengah, Aceh. Dengan jumlah peserta sebanyak 17 guru.
- b. Persiapan materi dan perangkat:  
Kegiatan yang dilakukan berupa penyusunan modul pelatihan dan menyiapkan perangkat lunak canva dan macromedia flash.

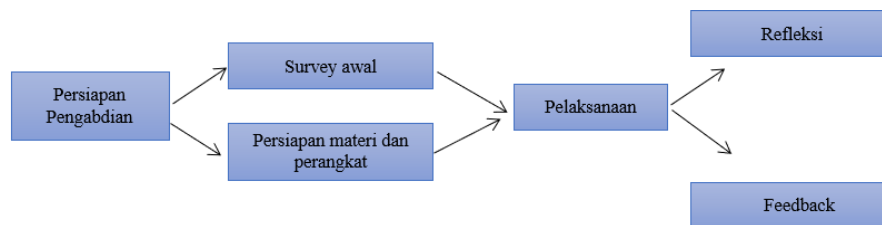
### **2.2. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan seperti:

- Pembukaan, Pretes, dan Pengenalan Konsep Multimedia Interaktif: pada pengenalan konsep diberikan pemahaman tentang apa itu multimedia interaktif dan manfaatnya dalam pembelajaran.
- Pengenalan Tools atau Aplikasi: Mengenalkan beberapa tools dan aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat multimedia interaktif.
- Pelatihan Pembuatan Konten Interaktif Sederhana: Melatih guru membuat konten sederhana, seperti quiz interaktif, animasi, dan video sederhana.
- Diskusi Tanya Jawab
- Postes

### 2.3. Tahap Evaluasi

Refleksi dan Feedback: Mengadakan sesi refleksi untuk mengukur pemahaman peserta dengan memberi soal pretes dan postes. Soal berisi 20 butir soal pilihan ganda. Indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini dilihat dari (1) peserta yang mendapat nilai  $\geq 65$  lebih dari 80%, (2) rata-rata nilai postes > rata-rata nilai pretes. Selain itu, proses refleksi ini juga dilakukan dengan membahas mengenai rencana pembelajaran dan multimedia yang sudah dibuat. Pada bagian feedback dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.



Gambar 1. Alur Diagram Untuk Mempermudah Memahami Urutan Kegiatan

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilaksanakan tim pengabdian pada tahap persiapan antara lain

- Survey awal  
Survey awal dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan guru melalui wawancara terutama mengenai penggunaan multimedia interaktif di kelas. Identifikasi dilakukan untuk memahami pengalaman dasar dan ketrampilan yang dimiliki guru terkait multimedia. Selain itu dilakukan koordinasi penjadwalan pelatihan dengan sekolah dan disepakati pelaksanaan pelatihan tanggal dan lokasi SD IT Cendekia Takengon.
- Persiapan materi dan perangkat  
Pada kegiatan ini yang dilakukan tim pengabdian adalah menyusun materi pelatihan yang mencakup pengenalan tentang multimedia interaktif, software yang digunakan dan cara mengintegrasikan ke dalam pembelajaran. Materi yang disusun oleh tim pengabdian adalah aspek teknis (pembuatan multimedia dan aspek pedagogis (penerapan pada konteks pembelajaran). Pada kegiatan persiapan sarana dan prasarana yang dilakukan adalah mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti modul pelatihan, software/aplikasi Canva dan Macromedia Flash, laptop, proyektor.

### 3.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan mengikuti rencana yang telah disusun. Berikut kegiatan pada tahapan pelaksanaan:

### 3.2.1. Sesi pembukaan, Pretes, dan Pengenalan Konsep Multimedia Interaktif

Sebelum tim pengabdian memperkenalkan konsep multimedia interaktif kepada guru, termasuk tujuan dan manfaat penggunaannya dalam proses pembelajaran di SD, para peserta diberikan pretes untuk mengetahui pemahaman awal mereka terkait multimedia interaktif.



Gambar 2. Pembukaan dan Pengenalan Multimedia



Gambar 3. Peserta mengerjakan Pretes

### 3.2.2. Pengenalan Tools atau Aplikasi

Para peserta diperkenalkan dengan perangkat lunak atau tools yang mudah digunakan untuk membuat konten kreatif seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, dan animasi sederhana. Tim pengabdian memberikan panduan langkah demi langkah dalam membuat multimedia.

### 3.2.3. Pelatihan Pembuatan Konten Interaktif Sederhana

Setelah semua materi disampaikan, para peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan langsung cara pembuatan multimedia interaktif. Pada sesi ini peserta diberikan tugas membuat satu contoh produk yang dapat langsung digunakan dalam pembelajaran di kelas.

a. Diskusi dan tanya jawab

Di akhir pelatihan, dilaksanakan sesi tanya jawab dan diskusi dimana peserta dapat bertanya mengenai kesulitan yang dihadapi, berbagi pengalaman, dan mendapat masukan serta saran dan tim pengabdian dari pelatih dan rekan guru.

b. Postes

Sesi terakhir sebelum dilakukan penutupan pelatihan adalah kegiatan postes untuk mengetahui pemahaman peserta setelah dilakukannya pelatihan.

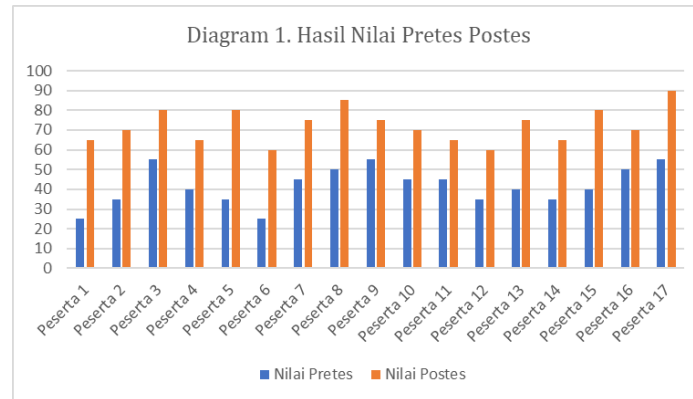
### 3.3. Tahap Evaluasi

Berdasarkan kegiatan refleksi yang dilakukan setelah pelatihan antara lain

a. Peningkatan pemahaman guru terhadap multimedia interaktif

Sebelum dilakukan pelatihan peserta belum mengenal dan memahami yang dimaksud multimedia interaktif baik jenis, cara membuat dan menggunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Hal ini berbeda setelah dilakukan pelatihan, guru menunjukkan peningkatan pemahaman dalam konsep multimedia interaktif. Sebagian besar guru,

berdasarkan hasil pretes dan postes, menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya multimedia interaktif dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian Raibowo et al (2024) yang menerangkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman mengenai media pembelajaran interaktif setelah di beri pelatihan sebesar 80%. Setelah pelatihan guru dapat menjelaskan komponen dasar multimedia interaktif dan manfaatnya bagi pengguna pembelajaran. Hasil pretes dan postes ditunjukkan pada diagram 1.

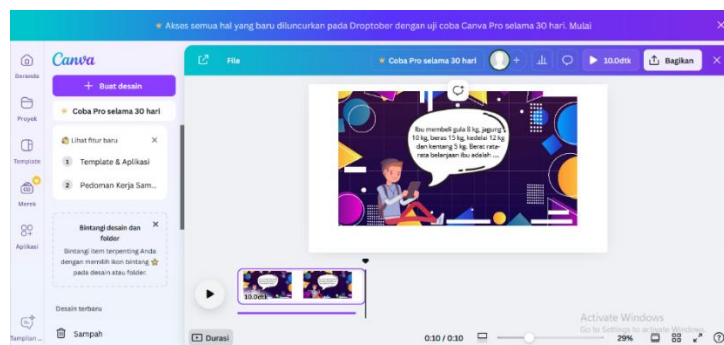


Gambar 4. Diagram Nilai Pretes dan postes

Berdasarkan rata-rata nilai pretes dan postes diketahui bahwa nilai pretes  $<$  postes  $= 42,35 < 72,65$ . Selain itu, jumlah peserta yang mendapat nilai  $\geq 65$  ada 15 orang atau 88, 23 % dari seluruh peserta yang mengikuti pelatihan. Dari kedua indikator tersebut dapat diambil Kesimpulan bahwa ada perbedaan ketrampilan sebelum dan sesudah diberikan pelatihan.

b. Keterampilan guru dalam mengembangkan konten multimedia interaktif

Melalui sesi praktik yang diadakan dalam pelatihan, para guru berhasil menghasilkan beberapa prototipe konten pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Hal ini selaras dengan (Effendi et al., 2024) yang menyatakan bahwa melalui pelatihan multimedia interaktif mampu meningkatkan ketrampilan digital peserta. Pelatihan multimedia interaktif berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan diri guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi (Ginting et al., 2023). Pembuatan multimedia interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa serta meningkatkan motivasi belajar di kelas (Munawir et al., 2024). Dalam pelaksanaan pelatihan ada beberapa kendala yang ditemukan terutama bagi guru yang masih awam dengan teknologi, adalah pemahaman terhadap perangkat lunak yang digunakan. Hal ini sesuai pendapat (Raibowo et al., 2024) yang menyatakan bahwa ada perbedaan pemahaman mengenai pelatihan multimedia interaktif sebelum dan sesudah diberikan. Namun dengan bimbingan lebih lanjut, sebagian besar guru berhasil menyelesaikan proyeknya.



Gambar 3. Hasil Media Animasi Yang Dibuat Salah Satu Peserta

c. Penerapan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan wawancara beberapa guru mulai ingin merancang rencana pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif dari hasil pelatihan. Namun, ada beberapa tantangan teknis yang dihadapi oleh peserta seperti keterbatasan perangkat di sekolah.

Feedback dari guru terhadap pelatihan ini secara keseluruhan tanggapannya sangat positif. Mereka merasa bahwa pelatihan ini relevan dan mampu menjawab kebutuhan untuk meningkatkan ketrampilan mereka di era digital. Beberapa dari guru meminta untuk pelatihan di masa depan perlu pendampingan lanjutan dan sesi pelatihan yang lebih intensif mengenai pemanfaatan aplikasi multimedia yang lebih kompleks.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan multimedia interaktif bagi guru di SD IT Cendekia dapat dikatakan berjalan lancar. Berdasarkan hasil pretes dan postes terlihat peningkatan pemahaman terkait multimedia interaktif sebesar > 80%. Nilai rata-rata postes > nilai pretes yaitu (42,35;72,65). Dari hasil pelatihan tersebut guru-guru dapat menghasilkan produk yang siap digunakan di kelas. Respon peserta tergolong baik dan meminta ada pelatihan dan Kerjasama lanjutan. Berdasarkan tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi ada yang masih perlu diperhatikan seperti terbatasnya perangkat teknologi untuk penggunaan media multimedia interaktif dan perlu adanya pendampingan lebih lanjut serta materi yang mendalam untuk pelatihan selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah, D. C., & AB, J. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 15(1), 243–250.
- Ayunda, Y. S., & Fitria, Y. (2022). Desain Multimedia Interaktif Berbantu Macromedia Flash 8 untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3086–3092. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Chandra Ramadhan, Mamok Andri Senubekti, & Nurdiansyah Nurdiansyah. (2025). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Media Interaktif Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika*, 4(2), 41–46. <https://doi.org/10.55606/jtmei.v4i2.5010>
- Effendi, M. I., Dewi, R. S. I., Nurjanah, L., Dibtasari, B. A., & Amaliya, F. N. (2024). Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Aplikasi Sederhana Berbasis Canva Web Prototype. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2256–2266. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5300>
- Ginting, D., Abda, M. I., Karina, M., Sari, I., Maq, M. M., & Sari, N. I. (2023). Pelatihan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru. *Journal of Human And Education*, 3(3), 124. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/329>
- H. Sujono AR. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JT'dib:Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42.
- Hamzari, S., S.Anwar, W., & Suchyadi, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Pelajaran Matematika Materi Sudut. *Didaktik:Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 556–567.
- Hasani, B., Yasin, F. N., Jannah, A. U., Aprilia, D. N., & Sirojil, N. (2025). STUDI LITERATURE : PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 14(2), 252–259.

<https://doi.org/10.26418/jppk.v14i2.89870>

- Indar Sawitri, J., Novita Br Karo Sekali, T., Mutiara Br Barus, C., Adinda Sahara, R., & Cantika Budi, V. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–102. <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Raibowo, S., Restu Ilahi, B., Wijanarko, A., & Hiasa, F. (2024). Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva, Figma, Wordwall Di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 286–294. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v4i2.30328>
- Strand, K., Marullo, S., Cutforth, N., Stoecker, R., & Donohue, P. (2003). Principles of Best Practice for Community-Based Research. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 5–15. <http://eric.ed.gov/?id=EJ671675>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Ikraith-Teknologi*, 6(1), 62–68.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1365–1375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>
- Yanti, F., Ridoh, A., & Susanti, D. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Simulasi Komunikasi Digital. *JIPTI (Journal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi)*, 4(2), 173–183.
- Yuningsih, H., & Haeruddin, H. (2021). Peran Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PAI di SDN 018 Balikpapan Barat. *Journal of Educational Research and Practice*, 2(2), 96–104.

## **Halaman Ini Dikosongkan**