

# PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BELAJAR INTERAKTIF DENGAN APLIKASI THINGLINK BERBASIS WEB DI SMKN 3 MAKASSAR

**Chairunnisa Ar Lamasitudju<sup>1</sup>, Muhammad Akil<sup>2</sup>, Mustari Lamada<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

<sup>3</sup>Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar  
nisalamasitudju2@gmail.com

## ABSTRAK

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini menunjuk salah satu sekolah di Kota Makassar yaitu SMKN 3 Makassar sebagai tempat kegiatan dengan pertimbangan bahwa melalui pelatihan guru-guru akan semakin terupdate dalam membuat media pembelajaran interaktif dan masa kini. Permasalahan mitra ialah (1) Dimasa pemulihan pasca pandemi banyak guru dituntut harus tetap kreatif dalam membuat bahan ajar yang dapat digunakan dalam dua kondisi yaitu pada saat luring dan pada saat daring, (2) Guru belum mengenal media *Thinglink* (3) Guru masih berkuat dengan aplikasi konvensional saja seperti *ms power point* dalam memberikan materi sehingga terkesan biasa saja (4) Siswa terkadang memilih untuk pasif dalam belajar membuat suasana kelas menjadi membosankan (5) Informasi mengenai media-media yang menarik siswa untuk turut berinteraksi selama jam pelajaran masih kurang. Sasaran eksternal ialah melalui pelatihan ini sekolah semakin mempersiapkan mutu pembelajaran dikelas melalui guru-guru yang baru saja selesai mengikuti pelatihan, dengan begitu sekolah sudah mulai menerapkan dimasing-masing mata pelajaran agar kegiatan belajar mengajar semakin kondusif serta lebih modern. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini ceramah, teori, praktek, diskusi, demonstrasi, tanya jawab dan mitra pendamping. Hasil yang dicapai dalam kegiatan PKM ini ialah (1) Mitra memiliki pengetahuan tambahan dalam membuat bahan ajar interaktif berbasis web, (2) Sekolah mitra dapat dengan mudah mengkolaborasi pembelajaran baik secara daring maupun luring yang menyesuaikan kondisi pasca pandemi, (3) Guru-guru tidak lagi hanya menggunakan satu aplikasi presentasi saja tetapi mengkolaborasi beberapa aplikasi khususnya aplikasi *thinglink* (4) Guru dan Siswa terlihat lebih semangat dalam pembelajaran. Kata Kunci: *e-learning*, *website*, *thinglink*, bahan ajar, inovatif, kreatif

## ABSTRACT

*This Community Partnership Program (PKM) appoints a school in Makassar City namely SMKN 3 Makassar as a place of activity with the consideration that through training teachers will be increasingly upgraded in making interactive and contemporary learning media. Partner problems are (1) During the post-pandemic recovery period, many teachers are required to remain creative in making teaching materials that can be used in two conditions, namely offline and online, (2) Teachers are not familiar with thinglink Media (3) Teachers are still struggling with only conventional applications such as microsoft power point in providing material so that it seems ordinary (4) students sometimes choose to be passive in learning to make the classroom atmosphere boring (5) information about media that attracts students to participate in interacting during class hours is still lacking. The external target is that through this training, schools are increasingly preparing for the quality of classroom learning through teachers who have just finished training, so schools have started to apply in each subject so that teaching and learning activities are more conducive and more modern. The methods used in this training are lectures, theory, practice, discussions, demonstrations, questions and answers and companion partners. The results achieved in this PKM activity are (1) Partners have additional knowledge in making interactive web-based teaching materials, (2) Partner schools can easily collaborate online and offline learning that adapts to post-pandemic conditions, (3) Teachers no longer just using one presentation application but collaborating with several applications, especially the thinglink application (4) Teachers and students look more enthusiastic in learning.*

*Keywords: e-learning, website, thinglink, teaching materials, innovative, creative*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran dimulai dari bagaimana menerapkan model didalamnya, model pembelajaran. Model pembelajaran ialah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Definisi diatas senada dengan pendapat Suprihatiningrum (2013, hlm. 145) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan bisa tercapai.

Menurut Hamdayama (2016, hlm. 132-182) macam-macam model pembelajaran adalah sebagai berikut: Model Pembelajaran Inquiry, Model Pembelajaran Kontekstual, Berbasis Masalah, PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan). Sedangkan Menurut Arief S. Sadirman (2006), media itu sendiri secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan medium yang berarti perantara. Serta Iwan Falahudin (2014), AECT (*Assosiaciton o Education and Communication Technology*) mengatakan bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan seperti audio, gambar visual, video dan miniatur. Sedangkan menurut Gagne, mengartikan media sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik dan menarik minat belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Makassar ini merupakan sekolah yang letaknya strategis yang berada di jantung kota Makassar dan dapat di akses dengan berbagai transportasi. Sekolah ini memiliki kelebihan antara lain memiliki tenaga pengajar yang memiliki komitmen dan integritas yang tinggi ditambah lagi jumlah pendaftar untuk setiap tahunnya juga terbilang banyak, semangat dan motivasi belajar siswa yang tinggi. Serta didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai seperti laboratorium IPA dan Laboratorium Komputer dan Multimedia. Fasilitas internet yang cukup untuk melakukan kegiatan pelatihan ini.

Dalam kegiatan ini, pengabdian berkesempatan untuk mengenal lingkungan sekolah mulai dari peserta didiknya, guru-guru hingga tenaga kependidikan didalamnya yang dapat menambah relasi dan menjadi sebuah pengalaman. Dalam kegiatan pengabdian ini telah dilakukan survei awal didalam kelas pada saat pembelajaran di lakukan baik kelas tatap muka langsung maupun

kelas virtual. Sehingga sedikit banyak diketahui kondisi dan keadaan dalam kegiatan belajar mengajar.

## **METODE**

### **Permasalahan Mitra**

Berdasarkan uraian tersebut, telah diidentifikasi dan didapatkan beberapa permasalahan pada mitra yang harus segera diberikan solusi, permasalahan tersebut sebagai berikut: (1) Dimasa pemulihan pasca pandemi banyak guru dituntut harus tetap kreatif dalam membuat bahan ajar yang dapat digunakan dalam dua kondisi yaitu pada saat luring dan pada saat daring; (2) Guru belum mengenal Media aplikasi *Thinglink*; (3) Guru masih berkuat dengan aplikasi konvensional saja seperti ms *power point* dalam memberikan materi sehingga terkesan biasa saja; (4) Siswa terkadang memilih untuk pasif dalam belajar membuat suasana kelas menjadi membosankan; (5) Informasi mengenai media-media yang menarik siswa untuk turut berinteraksi selama jam pelajaran masih kurang.

Berdasarkan permasalahan dan situasi yang telah di uraikan diatas maka, pengabdian memberikan solusi yaitu untuk melakukan kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan aplikasi *Thinglink* berbasis web yang dapat digunakan didalam pembelajaran langsung maupun daring atau yang sering di sebut PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dimasa situasi Pandemi Covid 19 yang sedang mewabah di Indonesia bahkan seluruh dunia.

Media ini ada metode pembelajaran interaktif yang memungkinkan untk diterapkan disemua sekolah sebagai salah satu metode pembelajaran selain pembelajaran konvensional. Metode ini juga di kategorikan dengan *e-learning* sebab kasesnya berbasis web dimana sistem pembelajaran ini merupakan pembelajaran elektronik yang memanfaatkan sarana internet dalam prosesnya. Dimana guru dan siswa dapat berinteraksi dikelas secara *online*. Dengan pengembangan model pembelajaran menggunakan media interaktif ini diharapkan guru dan siswa dapat mengoptimalkan sarana pembelajaran berbasis ICT dalam proses belajar mengajar dikelas.

Tujuan dari kegiatan ini diharapkan (1) Pembelajaran dapat berjalan efektif walaupun masih dalam kondisi blended learning yaitu menggabungkan pembelajaran tatap muka langsung dengan PJJ dimana agar siswa yang berada dirumah tetap dapat belajar dengan maksimal dan dapat berinteraksi langsung; (2) Membantu guru dalam mengelola materi yang akan diajarkan,

dengan pemanfaatan aplikasi thinglink membuat suasana kelas lebih aktif oleh siswa-siswa yang berintersksi didalamnya; (3) Guru menambah kompetensi profesionalnya; (4) Dengan aplikasi ini guru dapat menambah referensi media ajar yang tidak biasa seperti sebelumnya dan juga dapat lebih berkreasi dalam pembuatan materi; (5) Pelatihan ini memberi dampak positif kepada peserta kegiatan dalam hal pembuatan media pembelajaran interaktif.

### **Manfaat**

Manfaat kegiatan ini adalah sebagai berikut: (1) Menambah kajian tentang pengembangan model pembelajaran dengan pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Thinglink*; (2) Guru-guru dapat mengembangkan proses pembelajarannya dengan mendesain media pembelajarannya sendiri; (3) Guru-guru meningkatkan kompetensi profesionalnya; (4) Pembelajaran lebih efektif dan efisien dimana pembelajaran berbasis digital yakni dapat menyelaraskan pembelajaran dengan zamannya atau dengan mengikuti evolusi teknologi yang sedang berkembang; (5) Serta memperkaya sumber belajar dan daya saing.

### **Luaran**

Target luaran yang dihasilkan sesuai dengan rencana kegiatan adalah sebagai berikut: (1) Guru memahami tentang *software* komputer, perangkat jaringan internet, cara mengkoneksikan perangkat komputer dengan jaringan internet. Memahami prinsip-prinsip pemanfaatan internet sebagai sarana pembelajaran *online*; (2) Guru mampu membuat dan mengelola media pembelajaran interaktif dengan lebih kreatif dan inovatif; (3) Guru memiliki kelas *e-learning* untuk setiap mata pelajaran yang diampuh yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolahnya masing-masing; (4) Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru, baik terlibat secara langsung dengan *workshop* ini maupun yang tidak terlibat secara langsung; (5) Siswa akan semakin mudah mendapatkan materi belajar dari guru di kelas *e-learning*; (6) Guru siap menjadi pelopor masa depan dengan melakukan pembelajaran berbasis digital dengan media pembelajaran interaktif berbasis web; (7) Pembelajaran akan terlihat lebih aktif dan dapat menarik minat belajar siswa dikelas pada saat tatap muka langsung maupun pada saat belajar dikelas virtual.

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada SMK N 3 Makassar adalah memberikan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan aplikasi *Thinglink* berbasis web dimana guru-guru mata pelajaran 30 orang guru SMK N 3 Makassar

yang dilatih mendesain dan mengelola media pembelajaran berbasis web. Melalui *workshop* ini diperkenalkan, dilatih mendesain, dan mengelola media pembelajaran berbasis web.

Target luaran yang diharapkan sesuai dengan rencana kegiatan adalah 30 orang guru SMKN 3 Makassar mampu mendesain dan mengelola media pembelajaran berbasis web memahami prinsip-prinsip pemanfaatan internet sebagai sarana pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Thinglink* mengetahui sarana dan prasarana pendukung pembelajaran *online*, mampu mengelola sendiri media pembelajaran web.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Memperkenalkan Aplikasi *Thinglink*

Memulai kegiatan pengabdian sebelum mereka membuat bahan ajar sendiri terlebih dahulu diperkenalkan dulu apa itu aplikasi *Thinglink* yang akan menjadikan media atau sarana pembuatan media ajar interaktif berbasis web. Dimana diawali dengan memperkenalkan URL dari sistem tersebut linknya <https://www.thinglink.com/>.



Gambar 1. Memperkenalkan Aplikasi *Thinglink*



Gambar 2. Membuat Akun *Thinglink*



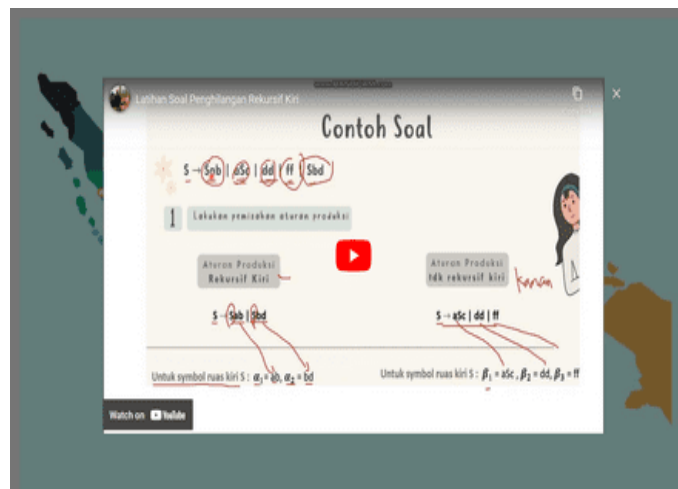
Gambar 3. Mendemonstrasikan Aplikasi *Thinglink*

### Mengerjakan Project

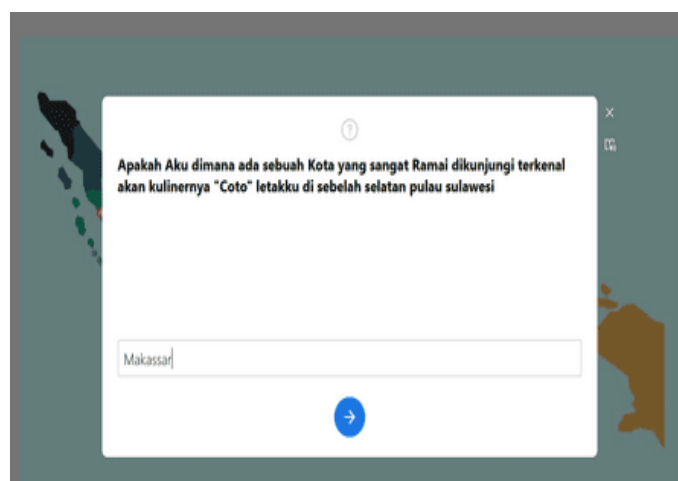
Dimana setiap guru akan mengerjakan *project* pembuatan bahan ajar interaktif yang akan di ajarkan dikelas contoh nya ada di Gambar 4 di bawah ini.



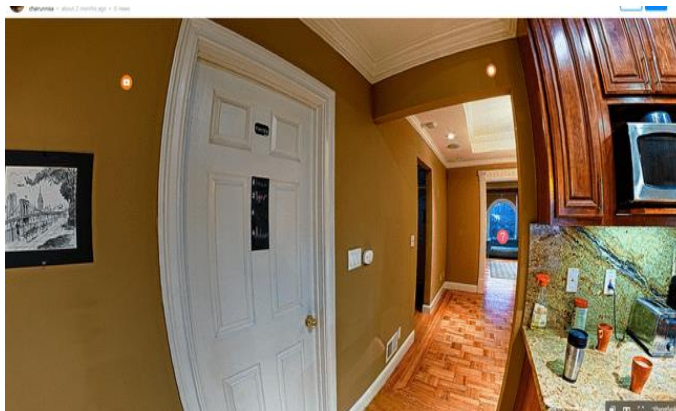
Gambar 4. Saat memunculkan *project* awal



Gambar 5. Saat memunculkan video



Gambar 6. Menampilkan Pertanyaan *Games* Yang Dapat Diisi Oleh Siswa



Gambar 7 Tampilan Gambar 360°

Setelah itu para guru-guru SMKN 3 Makassar bersiap untuk membagikan *project* mereka ke siswa masing-masing.

### **KESIMPULAN**

Hasil pelaksanaan kemitraan masyarakat dapat ditarik kesimpulan: (1) Mitra memiliki pengetahuan dan desain bahan ajar interaktif berbasis web; (2) Mitra dapat memanfaatkan aplikasi *Thinglink* dengan pada dua kondisi pada saat daring dan luring pasca pemulihan pandemi di sekolah; (3) Mitra memiliki kemampuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas mutu guru-guru sehingga lebih kreatif dan inovatif; (4) Aplikasi *Thinglink* merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh siapa saja sehingga memudahkan dalam menghidupkan suasana di dalam kelas.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan Pemerintah Kabupaten Wajo Provinsi Sulawesi Selatan, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan mengevaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.



*Artikel Luaran Abdimas*

- Jogianto, H. M., Komputer, P., & Komputer, D. I. (2000). *Pemrograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Kurniawan, Y. (2006). *Belajar sendiri macromedia flash 8*. PT. Elex Media Komputindo.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Riberu, T. (2003). *Perancangan web dengan macromedia Dreamweaver (Ultradev 4.0)*. Jakarta: Dinastindo.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Rajawali.
- Sudirman, (2003). *Perkembangan hardware komputer, (online)*, (<http://www.wiraekabhakti.co.id>).
- Tim Wahana Komputer. (2001). *Animatif pembuatan web dengan macromedia flash 5*. Semarang: Wahana Komputer.
- Usman, M. U. (2002). *Menjadi guru profesional*. PT Remaja Rosdakarya.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Kencana.