

## Pelatihan Multimedia Pembelajaran al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) berbasis website pada MGMP ISMUBA SMP/MTs Kabupaten Banyumas

### *Website-based al-Islam and Kemuhammadiyah (AIK) Learning Multimedia Training at MGMP ISMUBA SMP/MTs Banyumas*

<sup>1\*</sup>Havidz Cahya Pratama, <sup>2</sup>A. Sulaeman, <sup>3</sup>Irham Muhammad Azama,

<sup>4</sup>Riko Adi Viantoro, <sup>5</sup>Fikri Awang Royani

<sup>1,2,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam

<sup>3</sup>Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

\*Penulis korespondensi

<sup>1</sup>[havidz.cahya@gmail.com](mailto:havidz.cahya@gmail.com)

Riwayat Artikel: Dikirim 28 Juli 2022; Diterima 7 November 2022; Diterbitkan 30 November 2022

### Abstrak

Pendidik selalu berupaya dalam menyajikan materi pembelajaran secara optimal dan didukung dengan sumber belajar yang memadai sehingga dapat dikuasai siswa secara tuntas. Hal ini dimaksudkan untuk membekali mitra dengan a) menanamkan kesadaran kepada peserta pelatihan tentang pentingnya pengembangan multimedia pembelajaran; b) memberikan pemahaman dan wawasan konsep multimedia pembelajaran AIK bagi pendidik sebagai ciri khusus sekolah Muhammadiyah; c) memberikan kemampuan dan ketrampilan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran. Mitra yang dilibatkan dalam kegiatan pelatihan ini adalah guru Ismuba SMP/MTs Muhammadiyah Kab. Banyumas dengan perwakilan masing-masing sekolah sebanyak 20 orang. Metode pelaksanaan dengan metode ceramah, Drill, dan demonstrasi. Langkah-langkah kegiatan pelatihan ini terbagi atas dua sesi teori dan praktik yakni: teori pertama, urgensi media pembelajaran PAI (analisis kurikulum). Teori kedua, konsep multimedia pembelajaran AIK. Dan sesi praktek, pembuatan multimedia pembelajaran AIK berbasis website menggunakan platform *Canva for Education*. Hasil pengabdian, a) pemahaman terhadap media pembelajaran menunjukkan nilai pretest 88,9 % meningkat menjadi 94,4 % untuk nilai posttest. Pelatihan tersebut menanamkan kesadaran bersama bahwasanya antusiasme guru untuk menemukan ide-ide kreatif tentang rancangan atau rencana media berkenaan dengan materi perlu dilatih secara berkelanjutan. b) penguasaan kemampuan peserta dalam multimedia pembelajaran berbasis website menggunakan platform *Canva for Education* memiliki kecenderungan peningkatan keaktifan dan keseriusan menjadikan 22,2 % menjadi sering dalam penggunaannya. Didukung dengan keberhasilan pelatihan multimedia tersebut, juga dibuktikan dengan bertambahnya pengetahuan dan keterampilan sebanyak 94,4 %.

**Kata kunci:** Multimedia, pembelajaran AIK, website.

### Abstract

Educators always strive to present learning materials optimally and are supported by adequate learning resources so students can master them completely. This is intended to equip partners by a) instilling awareness in training participants about the importance of developing learning multimedia; b) providing an understanding and insight into the multimedia concept of AIK learning for educators as a special feature of Muhammadiyah schools; 3) providing capabilities and skills in developing web-based learning multimedia to improve the quality of learning and teaching. Partners involved in this training activity are Ismuba teachers of SMP/MTs Muhammadiyah Kab. Banyumas with representatives of each school as many as 20 people. Implementation method with lecture, practice, and assignment methods. The steps of this training activity are divided into two theoretical, drill and demonstration sessions, namely: the first theory, the urgency of PAI learning media (curriculum analysis). The second is the concept of AIK learning multimedia. And practice sessions, making website-based AIK learning multimedia using the *Canva for Education* platform. The results of the service, a) understanding of the learning media showed the pretest value of 88.9% increased to 94.4% for the post-test value. The training instills a common awareness that teachers' enthusiasm to find creative ideas about media designs or plans regarding the material needs to be trained on an ongoing basis. b) Mastering participants' abilities in website-

*based learning media using the Canva for Education platform has a tendency to increase activity and seriousness, making 22.2% more frequent in use. Supported by the success of the multimedia training, it is also proven by the increase in knowledge and skills by as much as 94.4%.*

**Keywords:** *Multimedia, AIK learning, website*

## PENDAHULUAN

Pendidik selalu berupaya dalam menyajikan materi pembelajaran secara optimal dan didukung dengan sumber belajar yang memadai sehingga dapat dikuasai siswa secara tuntas. Hal ini diperlukan dalam meningkatkan aktivitas produktivitas pembelajaran optimal dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuan dan kapasitasnya. Pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagaimana paradigma *student centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa, ketika tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai mediator dan fasilitator (Abi Hamid et al., 2020).

Pembelajaran interaktif senantiasa menekankan pada penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Selanjutnya penekanan ini didorong atas munculnya permasalahan yang diketahui karena siswa termasuk individu dengan semua keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan kondisi latar belakang yang berbeda-beda. Adapun tiga aspek yang unik terhadap perilaku siswa yaitu aspek intelektual, aspek psikologis, dan aspek biologis (Turhusna & Solatun, 2020). Dengan demikian guru atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Lingkungan pendidikan menciptakan keunikan individual anak didik yang cukup beragam, dengan ciri kepribadian anak didik sebagai individu. Ciri khas keunikan individu mestinya perlu disikapi oleh pendidik secara bijaksana. Artinya, pendidik perlu bersikap sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta memberikan perhatian khusus dalam upaya peningkatan suasana belajar di sekolah. Hal ini supaya

setiap siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Selanjutnya pembelajaran dapat ditempuh dengan cara menerapkan *mastery learning*, yaitu siswa dan guru bersama-sama menuntaskan belajar secara komprehensif (Wahyuningsih, 2020). Hal tersebut perlu dipahami oleh pendidik dalam menuntaskan kompetensi penguasaan pembelajaran.

Menurut Haidir, belajar tuntas disebut juga dengan *mastery learning* yang pada mulanya diperkenalkan oleh Bloom dan Carrol (Haidir dan Salim, 2014). Penekanan belajar tuntas ini melandaskan pada bagaimana sistem pengajaran yang tepat dilakukan guru sehingga dengan ketetapan tersebut siswa dapat belajar dengan baik. Selanjutnya suatu pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswanya dengan menampilkan multimedia pembelajaran dalam mata pelajaran al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK), mencakup pembelajaran Akidah, Akhlak, Alquran dan Hadis, Ibadah, dan Kemuhammadiyah.

Seiring dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi atau ICT (*Information and Communication Technology*) yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan di sekolah mampu menghadirkan suasana Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM), maka penggunaan alat-alat atau media pembelajaran dalam mata pelajaran AIK juga harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi tersebut (Sulaeman et al., 2020). Potensi pemanfaatan ICT dalam pendidikan sangat banyak diantaranya adalah untuk meningkatkan akses pendidikan, meningkatkan efisiensi, serta kualitas pembelajaran. Dan pengajaran sistem ini interaksi antara pendidik dan peserta didik tidak harus saling bertatap muka (bertemu)

secara fisik seperti halnya dalam sistem pendidikan konvensional. Mereka bertemu dengan berkolaborasi dalam ruang teknologi informasi (internet) dengan memanfaatkan suatu media melalui *website* (Jane Johnston, 2007). Di samping itu, dengan kreativitas para guru, ICT juga berpotensi untuk digunakan dalam mengajarkan berbagai materi pembelajaran yang abstrak, dinamis, sulit, serta skill melalui animasi dan simulasi dalam bentuk multimedia pembelajaran.

Pelatihan multimedia ini mampu memberikan solusi terhadap permasalahan mitra dan dapat mempunyai kesadaran tentang pentingnya pengembangan multimedia pembelajaran. Selain itu, kebutuhan mitra terhadap pelatihan ini akan menjadi analisa awal dalam upaya meningkatkan wawasan Al-Islam dan Kemuhammadiyah bagi pendidik sebagai ciri khusus sekolah Muhammadiyah dari berbagai media pembelajaran. Selanjutnya mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* bagi pendidik AIK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran.

Pendidik mata pelajaran ISMUBA (al-Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab) SMP/MTs Muhammadiyah Kabupaten Banyumas terdiri dari 26 sekolah di bawah naungan Majelis Dikdasmen Pimpinan Daerah Muhammadiyah Banyumas tergabung pada MGMP ISMUBA SMP/MTs Muhammadiyah Kabupaten Banyumas.

Berdasarkan hasil survey awal bersama pengurus MGMP, diperoleh informasi bahwa gaya guru dalam pembelajaran belum mengoptimalkan pengembangan media-media pembelajaran yang memanfaatkan TIK. Setelah dilakukan analisis mendalam melalui wawancara, ternyata kendala yang dihadapi guru adalah belum optimalnya penggunaan TIK sebagai proses dinamisasi pemahaman dan keterampilan yang diwujudkan pada media pembelajaran. Tentunya keadaan ini harus segera dicarikan solusinya, agar proses pembelajaran berjalan efektif dan maksimal.

Setelah berdiskusi dengan ketua MGMP ISMUBA, maka ditentukan solusi berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *website*. Pemilihan teknik penyelesaian masalah berbentuk “Pelatihan” dikarenakan melalui teknik tersebut, guru dapat belajar sekaligus mempraktikkan atau *learning by doing*. Tentunya dengan teknik seperti itu guru akan paham sekaligus terampil dalam mengembangkan media pembelajaran. Kemudian pemilihan *website* alat bantu dalam mengembangkan media dikarenakan lebih praktis, murah, dan memiliki fitur-fitur menarik.

## METODE

Mitra pengabdian masyarakat kegiatan ini merupakan perkumpulan guru Ismuba MGMP PAI SMP/MTs di lingkungan Majelis Dikdasmen PDM Muhammadiyah Kabupaten Banyumas. Ismuba sebagai ciri khusus sekolah Muhammadiyah, yang nantinya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran dengan berbagai media pembelajaran. Guru Ismuba menginginkan dan mengharapkan terdapat kegiatan pelatihan seperti ini dan sejenisnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode pelatihan ini mempunyai karakteristik antara lain, yaitu: pertama, adaptif yakni menyesuaikan kebutuhan dengan berbagai hal yang tersedia. Kedua, fleksibel yakni pemilihan *website* alat bantu dalam mengembangkan media dikarenakan lebih praktis, murah, dan memiliki fitur-fitur menarik.

MGMP Ismuba SMP/MTs sudah terorganisir dengan baik mempunyai struktur kepengurusan dan memiliki program kerja yang jelas dan terarah dengan anggota guru Ismuba di daerah kabupaten Banyumas sebanyak 26 sekolah dan setiap sekolah terdapat beberapa guru di sekolah tersebut. Para guru Ismuba mempunyai kegiatan rutin sebulan sekali dengan kegiatan variatif diantaranya dengan mendatangkan tokoh-tokoh dan

narasumber Pendidikan untuk berbagi dan memberikan wawasan serta keilmuannya terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran Ismuba. Adapun kegiatan pelatihan ini mengambil perwakilan peserta tiap sekolah dan pengurus MGMP Ismuba. Maka kepesertaan yang hadir sejumlah 20 orang yang terdiri dari anggota dan pengurus MGMP Ismuba.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan beberapa metode, antara lain:

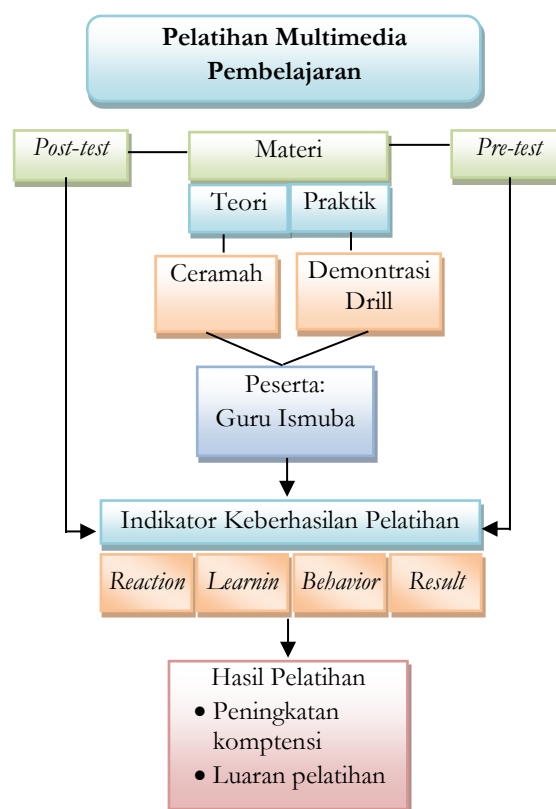
- Metode Ceramah yakni untuk memberikan penyegaran atau pengayaan persoalan yang menyangkut sisi teoritis yang harus dikuasai terlebih dahulu antara lain: Pertama, urgensi Media Pembelajaran PAI (Analisis Kurikulum); Kedua, konsep multimedia Pembelajaran AIK; Ketiga, aplikasi Multimedia Pembelajaran AIK.
- Metode Drill yakni ditujukan agar para peserta IBM yang berasal dari pendidik Ismuba SMP/MTs dapat menerapkan pembuatan multimedia pembelajaran. Dengan pendekatan praktek dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas pendidik. Adapun praktik penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran AIK berbasis *website* menggunakan platform *Canva for Education* diantaranya menggunakan aplikasi *Canva* yang mempunyai luaran produk berupa: Pertama, slide presentasi menggunakan aplikasi *Canva*; Kedua, video pembelajaran AIK; Ketiga, e-Modul pembelajaran AIK.
- Metode Demonstrasi yakni memperagakan langkah-langkah secara langsung kepada peserta, mereka melakukan *step by step* peragaan pembuatan multimedia yang relevan dengan isi kerangka materi yang disajikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan multimedia pembelajaran AIK berbasis *website* pada MGMP Ismuba SMP/MTs dilakukan secara bertahap untuk kemampuan pengetahuan dan keterampilan para peserta. Dengan disertai indikator keberhasilan dan luaran

kegiatan dalam mencapai tujuan pelatihan tersebut. Kegiatan ini dilakukan dengan 4 tahap yakni: 1) kajian atau analisis situasi terhadap permasalahan mitra guru Ismuba yang tergabung pada MGMP, 2) pelatihan dan pendampingan, 3) evaluasi dan tindak lanjut. Adapun bagan alur pelatihan dapat digambarkan seperti gambar 1 sebagai berikut:

Gambar 1:  
Bagan Alur Pelatihan Multimedia



### 1. Hasil kajian atau analisis situasi terhadap permasalahan mitra guru Ismuba

Kajian atau analisis situasi yang dialami oleh mitra antara lain: *pertama*, gaya guru dalam pembelajaran belum mengoptimalkan pengembangan media-media pembelajaran yang memanfaatkan TIK. Setelah dilakukan analisis melalui wawancara, ternyata kendala yang dihadapi guru adalah belum optimalnya penggunaan TIK sebagai proses dinamisasi pemahaman dan keterampilan yang diwujudkan pada

media pembelajaran. Pengembangan multimedia dilakukan sebagai alat bantu atau komunikasi pendidik dalam menyajikan dan melaksanakan proses pembelajaran kepada peserta didik di kelas dan sepenuhnya tidak untuk menggantikan peran pendidik secara keseluruhan. Sebab mengembangkan media-media pembelajaran yang memanfaatkan TIK pada keadaan ini menjadikan proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan maksimal. Adapun media pembelajaran yang diolah berbentuk teks, bentuk, gambar, suara, video menjadikan sebuah multimedia pembelajaran (Limbong & Simarmata, 2020)

Kedua, guru jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini karena masih memilih menyesuaikan materi pembelajaran maupun media sederhana. Penggunaan media pembelajaran perlunya disesuaikan dengan tujuan, materi dan metode pembelajaran. Gaya guru dalam mengajar AIK belum sepenuhnya memaksimalkan variasi model pembelajaran. Maka perlunya menghadirkan suasana model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM), maka penggunaan alat-alat atau media pembelajaran dalam mata pelajaran AIK juga harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi tersebut (Sulaeman et al., 2020).

Ketiga, kebutuhan mitra untuk mengadakan pelaksanaan pelatihan penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *website*. Potensi kemajuan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan akses pendidikan, meningkatkan efisiensi, serta kualitas pembelajaran dan pengajaran. Pemanfaatan suatu media melalui *website*, juga berpotensi untuk digunakan dalam mengajarkan berbagai materi pembelajaran yang abstrak, dinamis, sulit, serta skill melalui animasi dan simulasi dalam bentuk multimedia pembelajaran. Sehingga ketepatan sistem pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa- siswanya dengan menampilkan multimedia pembelajaran

dalam mata pelajaran AIK, mata pelajaran AIK mencakup pembelajaran Akidah, Akhlak, Alquran dan Hadis, Ibadah, dan Kemuhammadiyah.

## 2. Pelatihan dan pendampingan

Dalam pelatihan ini mengadakan *assessment* atau penilaian dengan prosedur *pre-test*, peserta pelatihan diminta memilih salahsatu jawaban sesuai presepsi pilihan yang ditawarkan tentang pemahaman dan keterampilan multimedia pembelajaran. Dengan cara penilaian tersebut untuk mengetahui informasi pemahaman dan kemampuan awal para peserta terkait pelatihan multimedia, selanjutnya data tersebut dapat dipakai acuan dalam penentuan materi pelatihan sesuai khalayak sasaran.

Gambar 2:  
Peserta melakukan pengisian *Pre-test*



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan hasil *pre-test* pada awal kegiatan pelatihan diperoleh nilai pemahaman media pembelajaran sebesar 88,9%. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa pada umumnya para peserta yang akan mengikuti pelatihan tersebut menunjukkan kesiapan yang cukup baik mengenai urgensi media pembelajaran terhadap peningkatan kualitas belajar dengan penggunaan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Mereka tengah sebagian besar mengetahui pedoman umum penggunaan media, seperti: pengertian, fungsi, manfaat, dan sebagainya.

Namun hampir belum memahami terkait multimedia sebagai suatu sistem pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran.

Tahap pelatihan multimedia pembelajaran AIK berbasis *website* pada MGMP Ismuba SMP/MTs terbagi menjadi dua sesi, yakni teori dan praktik.

#### a. Bagian Teori

Bagian ini peserta pelatihan diberikan pengetahuan dan penyegaran atau pengayaan persoalan yang menyangkut sisi teoritis. Penyampaian ini berguna sebagai dasar dalam melakukan praktik. Materi tersebut diberikan harus dikuasai terlebih dahulu antara lain:



Sumber: Dokumentasi Pribadi

- 1) Urgensi Media Pembelajaran PAI (Analisis Kurikulum) mencakup tentang:
  - a) Hakikat media pembelajaran
  - b) Klasifikasi media pembelajaran
  - c) Teknik pemilihan media
  - d) Tinjauan analisis kurikulum
- 2) Konsep multimedia Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) mencakup tentang:
  - a) Pengertian multimedia AIK
  - b) Fungsi multimedia AIK
  - c) Macam multimedia AIK
  - d) Penggunaan multimedia AIK
- 3) Aplikasi Multimedia Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah

(AIK) mencakup tentang:

- a) Esensi multimedia berbasis web
- b) Macam aplikasi multimedia AIK
- c) Prosedur pembuatan akun
- d) Perancangan multimedia pembelajaran AIK berbasis web

Materi pelatihan dipresentasikan dengan metode ceramah dan tanya jawab oleh narasumber menggunakan program presentasi berbasis web menggunakan platform *Canva for education*. Peserta menyimak paparan narasumber dan nantinya dapat menindaklanjuti dengan membuat media pada sesi praktik.

Gambar 4.  
Penyampaian materi Konsep multimedia Pembelajaran AIK



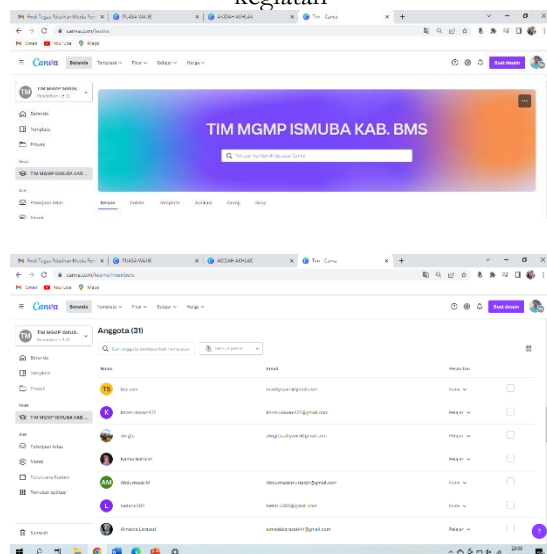
Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### b. Bagian Praktik

Bagian praktik juga dilakukan pembahasan materi terkait aplikasi multimedia pembelajaran AIK. Peserta menggali informasi pengetahuan lanjutan dari konsep menuju praktis. Prosedur pembuatan akun dimulai dengan bergabung pada grup TIM MGMP ISMUBA melalui platform *Canva for Education* secara versi Pro. Implementasi aplikasi multimedia ini nantinya diwujudkan dalam sebuah produk video pembelajaran AIK.

Tujuannya adalah untuk melatih dan mengembangkan rancangan multimedia pembelajaran pada bentuk multimedia presentasi. Awalnya peserta diminta untuk mendaftarkan akun pada *website Canva*. Lalu melakukan peninputan data akun.

Gambar 5.  
Pembuatan akun dan bergabung pada lembar kegiatan



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah bergabung pada tim MGMP Ismuba yang nantinya dapat dibubuhkan grup lembar kerja masing-masing peserta. Tujuannya supaya lebih terkumpul dan memudahkan bagi peserta dari pengelompokan guru yang melakukan praktik. Maka peserta dikenalkan menggunakan fitur-fitur menarik pada *Canva*. Penyajian materi pelatihan ini menggunakan metode demonstrasi dan metode drill (latihan). Pembuatan lembar kerja dimulai dengan menyusun tujuan pembelajaran, merancang kerangka isi materi Ismuba, dan penilaian dengan *tool-tool* yang ada pada platform *Canva*. Kemudian dilanjutkan dengan merecord pemaparan materi pada slide.

Dengan pendekatan praktek pembuatan multimedia dapat memiliki kemampuan keterampilan dan kreativitas pendidik. Adapun praktik penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran AIK berbasis *website* diantaranya mempunyai luaran produk berupa:

- 1) Slide Presentasi aplikasi *Canva*
- 2) Video pembelajaran AIK
- 3) e-Modul pembelajaran AIK

## C. Hasil Pelatihan

Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat dalam pelatihan multimedia dibuktikan dengan capaian peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta, dapat diketahui dari berjalannya kegiatan mendapatkan tanggapan dan respon baik. Dan hasil karya berupa video pembelajaran.

Kelanjutan dari progress kegiatan, tentunya perlu diketahui keberhasilan pelaksanaan pelatihan tersebut dengan ditakar secara kuantitatif dan kualitatif mengacu pada beberapa indikator keberhasilan berdasarkan data hasil Post-test dan observasi pada pelatihan multimedia ini.

Pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan ini antara lain: pertama, pemahaman dan pengetahuan peserta berupaya untuk menanamkan kesadaran kepada peserta pelatihan tentang pentingnya pengembangan multimedia pembelajaran. Dengan media pembelajaran, maka kualitas belajar tentunya akan lebih meningkat. Karena umumnya tidak hanya guru yang aktif dalam memberikan materi kepada siswa, akan tetapi siswa juga dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun hasil pemahaman terhadap media pembelajaran menunjukkan nilai pretest 88,9 % meningkat menjadi 94,4% untuk nilai posttest dari jumlah total 20 orang.

Peran seorang guru untuk mengetahui teori penggunaan media pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah bagi pendidik sebagai ciri khusus sekolah Muhammadiyah menjadi bagian inovatif dan kreatif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada siswa di kelas. Adapun hasil pemahaman teori penggunaan media pembelajaran menunjukkan nilai pretest 55,6 % meningkat menjadi 61,1 % untuk nilai posttest dari jumlah total 20 orang. Terkait penguasaan teori penggunaan media pembelajaran menunjukkan nilai pretest 27,8 % meningkat 33,3 % dan terdapat penurunan ketidakpahaman teori penggunaan media pembelajaran semula 16,7 % menurun 5,6 %. Maka hasil penilaian

mampu menunjukan perubahan lebih baik atau bertambah menguasai pemahaman terkait teori penggunaan media pembelajaran setelah melaksanakan pelatihan multimedia pembelajaran.

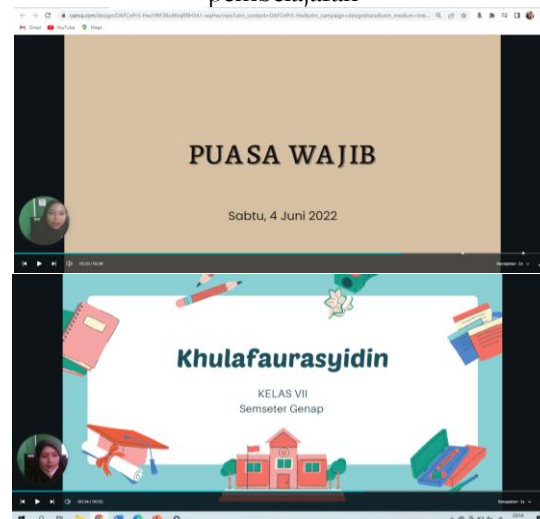
Kedua, Peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta dengan melakukan praktik pembuatan multimedia pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyah berbasis *website* menggunakan platform *Canva for Education* secara bersungguh-sungguh dan penuh perhatian, hal tersebut dibuktikan dari keaktifan dan keseriusan peserta dalam mengikuti pelatihan, peserta aktif bertanya dan merespon terhadap materi yang disampaikan narasumber serta bertanya jawab dengan narasumber secara komunikatif.

Penguasaan` kemampuan peserta dalam media pembelajaran berbasis *website* menggunakan platform *Canva for Education* memiliki kecenderungan peningkatan keaktifan dan keseriusan dalam mengembangkan pembuatan multimedia pembelajaran. Hal ini terdapat respon tingkat penggunaan belum pernah 38,9 % menjadi 77,8 % pernah menggunakan platform *Canva for Education*. Maka keterlibatan peserta untuk meningkatkan daya kreativitas pembuatan media memacu peserta untuk terus berlatih dan keseriusannya menjadikan 22,2 % menjadi sering dalam penggunaannya.

Peserta pelatihan mengatakan akan mempraktikkan pembuatan multimedia pembelajaran di sekolah masing-masing dan mendesiminasikan kepada rekan guru lain sesama guru Ismuba di sekolah tersebut, harapannya imbas dari pelaksanaan kegiatan dapat respon baik sehingga berdampak pada keberhasilan pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran al-Islam dan Kemuhammadiyah. Dengan demikian pelatihan ini dikatakan berhasil karena memberikan peningkatan pengetahuan dan wawasan kepada peserta akan sesuatu yang dibutuhkan peserta dalam menjalankan tugasnya sebagai guru di SMP/MTs. Hal ini

dibuktikan dengan bertambahnya pengetahuan dan keterampilan sebanyak 94,4 %.

Gambar 6:  
Luaran produk kegiatan berupa video pembelajaran



Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 3. Evaluasi dan tindak lanjut

Berdasarkan hasil pelatihan secara umum, antara lain: pertama, diamati dari indikator reaksi atau *reaction* yakni respon peserta pelatihan terhadap materi dan teknik penyampaian oleh narasumber. Berdasarkan hasil observasi, mereka menampilkan antusias dalam materi praktik pelatihan yang disampaikan dengan teknik penyampaian secara lugas dan efisien, sehingga dapat dipahami dengan mudah.

Kedua, indikator belajar atau *learning*, yakni pemahaman materi (ide, konsep, teori) pada saat pelatihan. Berdasarkan hasil observasi, mereka menampilkan sikap kreatif dan tekun. Tentu ketika mendapatkan pemahaman materi, banyak menambah wawasan dan pengalaman baru tentang pelatihan multimedia pembelajaran sehingga akan sangat bermanfaat. Mereka dapat memahami dan mempraktikkan membuat materi sinkron dan asinkron sesuai dengan petunjuk teori yang disampaikan. Hal ini beberapa guru berusaha menjadikan multimedia sebagai sumber belajar. Ketika

nantinya memasuki pasca pandemic, siswa dapat memperoleh materi dengan mudah.

Ketiga, indikator perilaku atau *behavior*, yakni ukuran keberhasilan pelatihan dilihat dari perubahan perilaku yang terjadi antara sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Terkait indikator tersebut mereka sebelumnya berusaha mempelajari dan menggunakan fitur-fitur yang ada pada platform *Canva*. Dan selanjutnya dapat mempraktikkan dengan kreatifitas membuat multimedia pembelajaran.

Keempat, indikator hasil atau *result*, perlu penyelarasan atas dampak pelaksanaan dengan keberlanjutan kegiatan. Para peserta telah mempunyai tim MGMP yang bisa menjadi ruang kerja membuat multimedia secara gratis. Tentunya pelatihan ini dapat dikatakan berhasil dan bermakna bagi peserta yang terus berlatih pantang menyerah dan mengaplikasikan hasil pelatihan tersebut. Luaran produk pelatihan diwujudkan dengan video pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar di kelas.

Menindaklanjuti penyelarasan atas dampak terlaksanakannya dengan keberlanjutan kegiatan secara umum, yakni: pertama, peserta mendapatkan pemahaman dan penyegaran dalam pengembangan materi multimedia pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil *post-test* terlihat dari pemahaman peserta meningkat. Kedua, menumbuhkan motivasi dan keterampilan dalam mengaplikasikan multimedia pembelajaran. Tentu kondisi baik ini perlu diteruskan dengan saling mendesiminasikan pada teman guru di sekolah masing-masing. Mereka pun antusias selalu bertanya dan berdiskusi dengan tim pengabdian masyarakat Fakultas Agama Islam UMP.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Hasil pengabdian masyarakat dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain: pertama, pelatihan multimedia pembelajaran AIK sangat

relevan sebagai pemahaman dan penyegaran materi serta peningkatan keterampilan khususnya mengembangkan media-media pembelajaran yang memanfaatkan TIK dalam pembuatannya dari mulai pembuatan lembar kerja dengan menyusun tujuan pembelajaran, merancang kerangka isi materi Ismuba, dan penilaian. Selajutnya recording pengajaran hingga memproduksi video pembelajaran. Kedua, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan kompetensi para peserta dalam menumbuhkan variasi pengajaran, tercermin mereka antusias selalu bertanya dan berdiskusi dengan tim pengabdian masyarakat Fakultas Agama Islam UMP.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Dwi Nurani, dkk. (2022). *Serba-serbi kurikulum merdeka*. Puskurjar Kemendikbudristek.
- Haidir dan Salim. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Perdana Publishing.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Jane Johnston. (2007). *Developing Teaching Skills in the Primary School*. Open University Press.
- Kyriacou, C. (2007). *Essential Teaching Skills (III)*. Nelson Thornes Ltd.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Sulaeman, A., Darodjat, D., & Makhrus, M. (2020). Information and Communication Technology dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam*, 81–95.

- Turhusna, D., & Solatun, S. (2020). Perbedaan Individu dalam Proses Pembelajaran. *AS-SABIQUN*, 2(1), 18–42.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Yuniastuti. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial* (Issue April). Scopindo Media Pustaka.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20