

**SOSIALISASI BELAJAR BUKU DIGITAL INTERAKTIF
(STUDI KASUS : SMK SATRIA BANGSA)**

Saprudin^{1*}, Indra Cahya firdaus², Munaldi³, Agung Wijoyo⁴, Sofyan Mufti Prasetyo⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Pamulang

*E-mail: dosen00845@unpam.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat mempunyai dampak yang sangat besar pada semua sektor, di dalam dunia pendidikan misalnya para guru atau pengajar mau tidak mau harus mampu membarui cara atau teknik mengajarnya baik keilmuan ataupun media yang digunakan. Para guru atau pengajar harus mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik agar siswa-siswi lebih fokus dalam belajar.

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu strategi menentukan dalam mencapai kesuksesan untuk berbagi pengetahuan sehingga siswa-siswi dapat lebih memahami dengan mudah. Buku Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembuatan media interaktif adalah program perangkat lunak Macromedia Flash MX 2004, Macromedia Flash Professional 2004, Adobe Flash CS3 Professional.

Metode pembelajaran yang ada pada SMK Satria Bangsa masih menggunakan buku dan penjelasan langsung yang dianggap kurang efektif dan menarik, dengan pemanfaatan media interaktif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan memberikan informasi dengan lebih menarik.

Kata kunci: Belajar, Buku digital, Interaktif

ABSTRACT

The rapid development of technology and science has a huge impact on all sectors, in the world of education, for example, teachers or instructors must be able to update their teaching methods or techniques, whether scientific or the media used. Teachers or teaching must be able to make the teaching and learning process more interesting so that students are more focused on learning.

The selection of learning media is one of the strategies to determine success in sharing knowledge so that students can understand more easily. Interactive multimedia books can be used in learning activities because they are quite effective in improving student learning outcomes. One of the software that can be used in making interactive media is Macromedia Flash MX 2004, Macromedia Flash Professional 2004, Adobe Flash CS3 Professional software programs.

The existing learning methods at SMK Satria Bangsa still use books and direct explanations which are considered less effective and interesting, with the use of interactive media it is expected to be able to improve learning outcomes and provide more interesting information.

Keywords: Learning, Digital Books, Interactive

PENDAHULUAN

Perubahan perkembangan Zaman yang terjadi saat ini menyebabkan terjadinya perubahan besar pada trend metode pembelajaran. Media mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar sebagai sarana komunikasi dan interaktif antara siswa dengan pengajar,

Satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembuatan media interaktif adalah program perangkat lunak Macromedia Flash MX 2004, Macromedia Flash Professional 2004, Adobe Flash CS3 Professional. Menurut Rosch Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996). Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002).

Metode pembelajaran yang ada pada SMK Satria Bangsa masih menggunakan buku dan penjelasan langsung yang dianggap kurang efektif dan menarik, dengan pemanfaatan media interaktif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan memberikan informasi dengan lebih menarik.

METODE

Metode kegiatan yang digunakan kepada peserta merupakan metode pendidikan pedagogi karena peserta sebagian besar sudah mempunyai pengetahuan mengenai topik yang dibahas. Khalayak sasaran adalah siswa dan siswi serta jajarannya tenaga pengajar di SMK Satria Bangsa. Karena kondisi saat ini yang masih dalam keadaan Pandemi maka Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berlangsung secara online pada tanggal 7 Juni 2021 dimulai pukul 13.00 WIB s.d selesai, dengan dihadiri 95 orang peserta, yang terdiri dari siswa-siswi dan guru-guru SMK Satria Bangsa .

a. Tahap Sebelum Kegiatan

Tahapan-tahapan awal yang dilakukan dalam kegiatan ini meliputi:

- 1) Survei awal, pada tahapan ini dilakukan survei ke lokasi penyuluhan yang berlokasi di SMK Satria Bangsa Bogor .
- 2) Setelah survei, ditetapkan sasaran peserta kegiatan dan menentukan judul materi yang dinilai sesuai, sehingga pengabdian kepada masyarakat ini menjadi efektif.
- 3) Penyusunan bahan dan juga materi pelatihan yang meliputi *softcopy slide* untuk peserta kegiatan.

b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahapan ini akan diberikan pemahaman terhadap peserta kegiatan tentang pemahaman terkait UU ITE dan hoax dalam perspektif hukum di Indonesia sebagai pembuka, dan dilanjutkan ke materi utama terkait materi pembelajaran menggunakan buku digital interaktif.

Penyuluhan dilaksanakan dengan metode sebagai berikut :

- 1) Ceramah

Metode ini dipilih guna memberikan penjelasan terkait materi-materi yang dibahas.

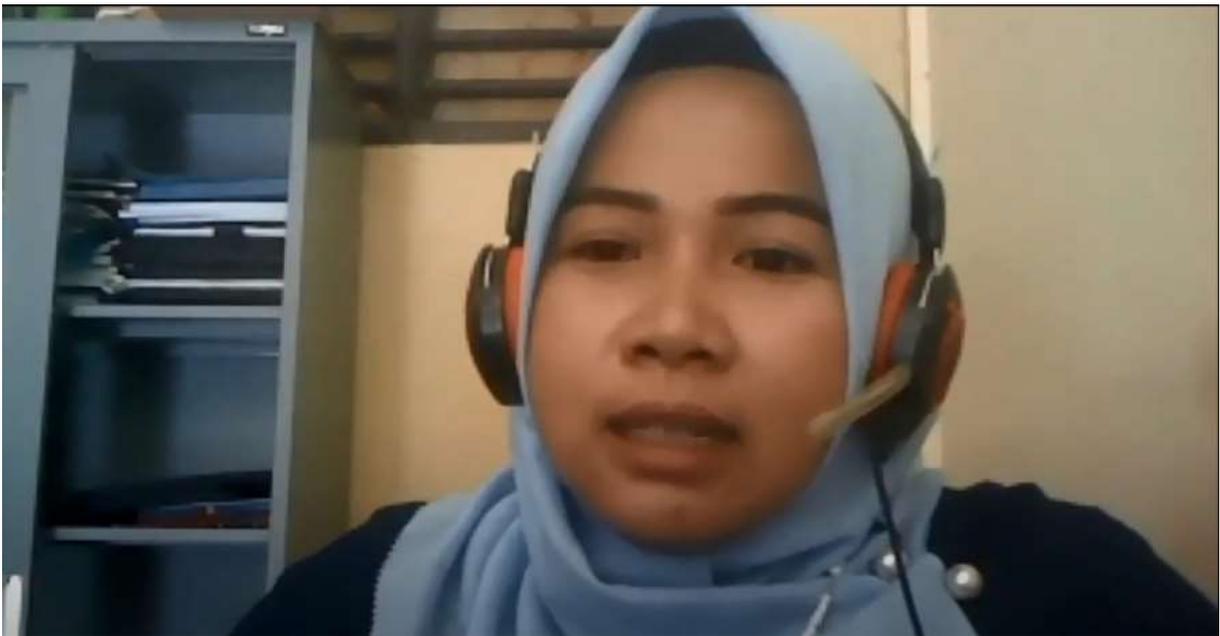
2) Diskusi dan Tanya Jawab

Metode ini digunakan agar merangsang daya pikir peserta untuk menceritakan pengalaman dan pengetahuannya. Metode ini memungkinkan para peserta menggali pengetahuan mengenai materi yang diberikan.

HASIL

Media belajar buku interaktif dinilai sangat membantu dalam proses belajar mengajar dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional, dengan menggunakan multimedia pembelajaran ini mengajar dinilai lebih efektif dan mampu menarik perhatian dari peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

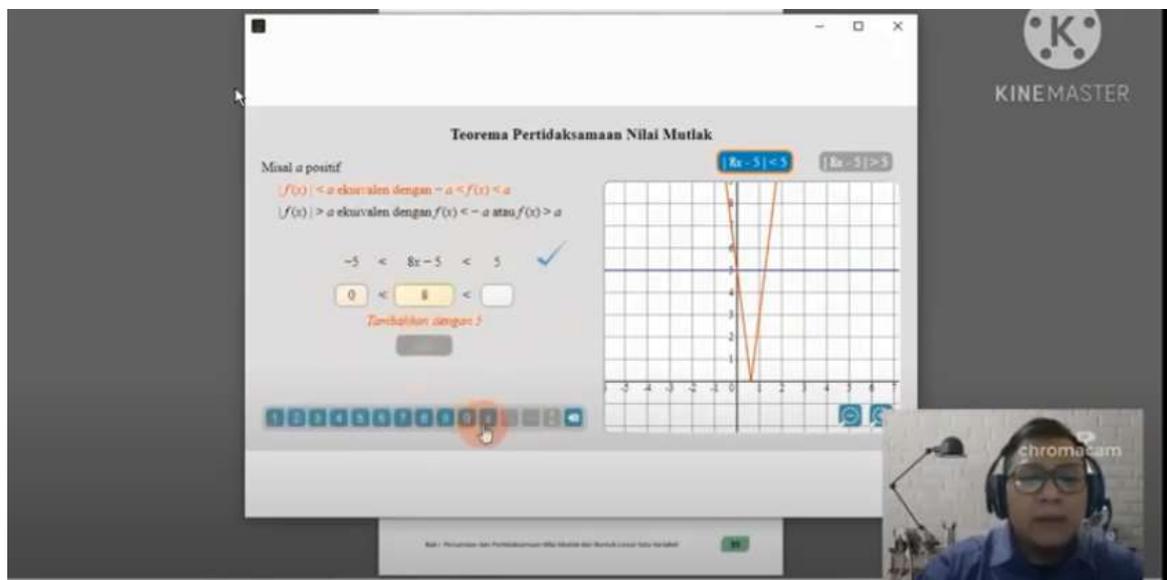
Dokumentasinya adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Pembukaan dan sambutan dari Kepala Sekolah



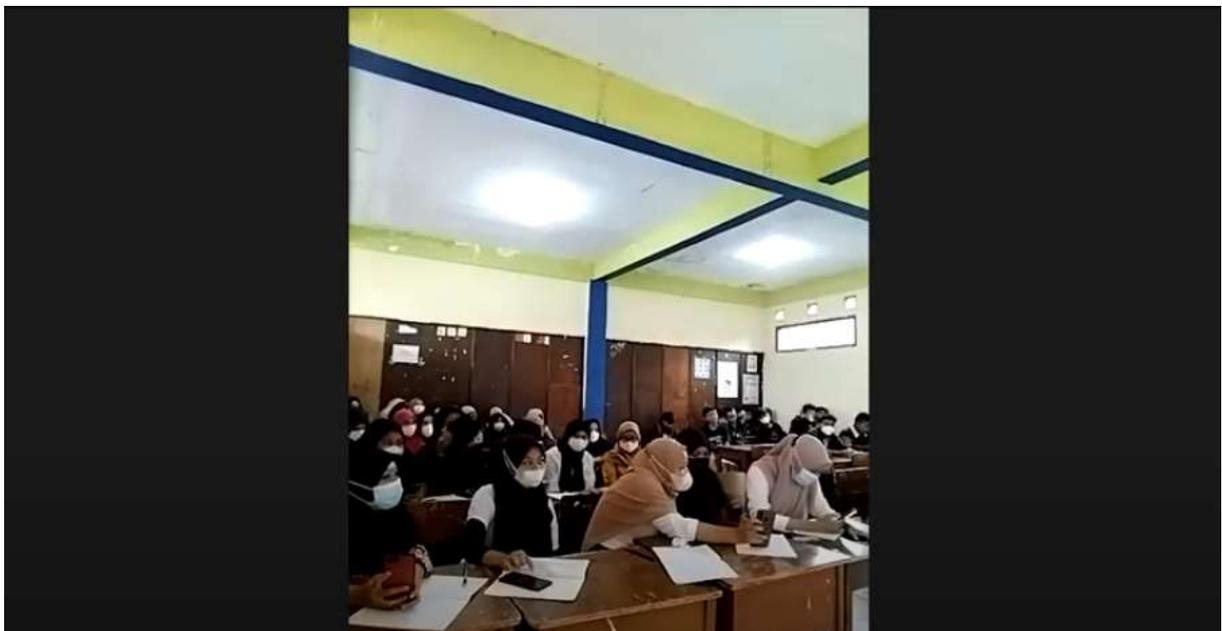
Gambar 2. Pemaparan Materi 1



Gambar 3. Pemaparan Materi 2



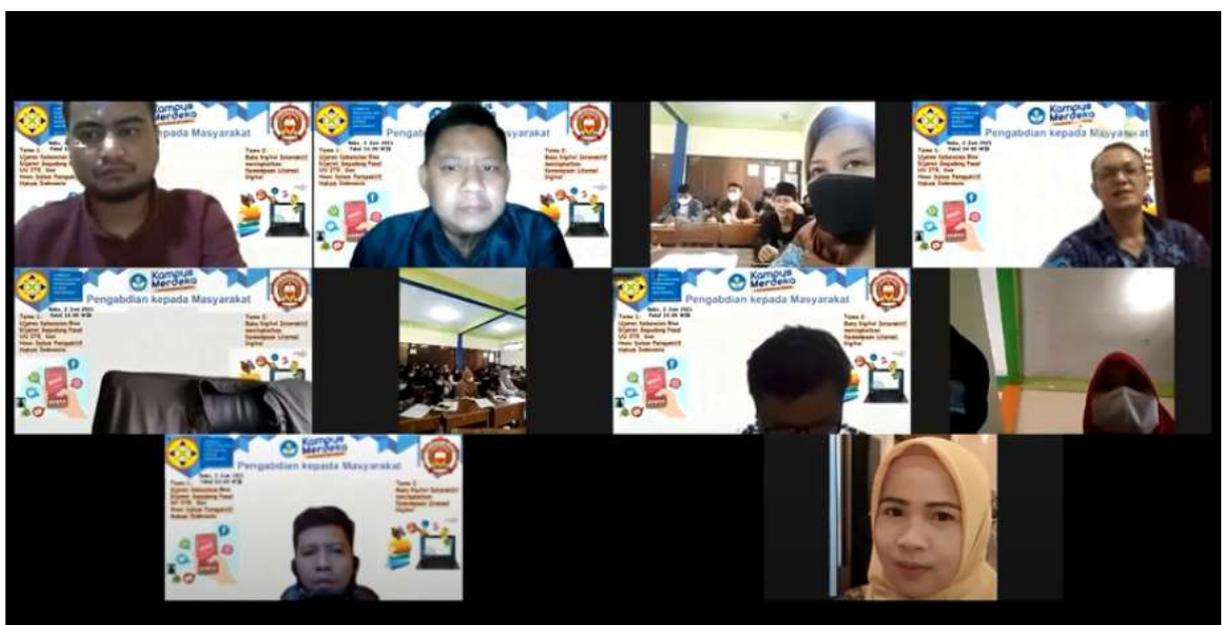
Gambar 4. Pemaparan Materi 3



Gambar 5. Peserta



Gambar 6. Peserta



Gambar 7. Tim PKM dan Peserta

PEMBAHASAN

Dunia pendidikan di masa pandemik seperti sekarang ini menuntut inovasi secara terstruktur dan sistematis, harus ada jaminan inovasi digital berupa pendidikan secara *online* yang efektif .

Efektifitas pembelajaran *online* menggunakan buku digital interaktif akan sangat bermanfaat bagi SMK Satria Bangsa, pemanfaatan buku digital interaktif dinilai lebih efektif dan lebih sesuai dengan kondisi saat ini, karena selain menjelaskan terkait pemahaman materi yang ada, metode ini pun langsung bisa memberikan simulasi interaktif sehingga siswa-siswi dapat lebih mudah untuk memahami.

Pada PKM ini tim dosen memberikan pemahaman terkait buku digital interaktif, memberikan cara bagaimana membuat media belajar yang lebih menarik dan efektif yang bisa menjadi solusi dari keadaan seperti sekarang ini.

Kepala SMK Satria Bangsa, Ibu Heni Maryana, SE. mengapresiasi kegiatan ini, beliau menilai perlunya dilakukan inovasi di dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa-siswi dapat lebih memahami materi pelajaran yang ada.

SIMPULAN

SMK Satria Bangsa masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang dulu disampaikan melalui buku dan penjelasan langsung tanpa contoh dianggap kurang mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga diharapkan pemanfaatan media interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan dari pada harus mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik. Manfaat dalam pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut: Bagi Murid, dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran akan Kompetensi Minat Siswa Melalui Aktivitas Literasi Digital Bagi civitas dan dosen nya.

Dalam era global seperti sekarang ini, mau atau tidak mau, kita harus berhubungan dengan teknologi, khususnya teknologi informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi tersebut mempengaruhi kehidupan kitasehari-hari. Oleh karena itu, sebaiknya kita tidak ketinggalan dalam teknologi. Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa siapa yang terlambat menguasai informasi, maka terlambat pulalah dalam memperoleh kesempatan-kesempatan untuk maju. Perkembangan ilmu dan teknologi menuntut adanya perbaikan dalam sistem pengajaran. Metode-metode dalam pembelajaran dengan menggunakan media sudah wajib digunakan, baik media yang sederhana, konvensional yang mudah dan relatif murah hingga media pembelajaran yang kompleks, rumit dan membutuhkan tenaga skill yang tinggi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh Tim PKM juga keluarga, SMK Satria Bangsa, Mahasiswa Universitas Pamulang Jurusan Teknik Informatika, LPPM Universitas Pamulang, Program Studi Teknik Informatika dan jajarannya, dan yang utama adalah kepada Universitas Pamulang yang telah mendukung kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Vaughan, T, *Multimedia: "Making It Work, Sixth Edition Appleton"*: McGraw-Hill Companies, inc , 2004, ch. 1, pp. 5–15
- Marshall, D, "Introduction to Multimedia", Retrieved 7 12, 2009, from www.cs.cf.ac.uk: <http://www.cs.cf.ac.uk/Dave/Multimedia/node1.html> .2001, 7, 12
- Jenkinson, J, "Measuring the Effectiveness of Educational Techology", *Electronic Journal of e-Learning* Volume 7 Issue 3 , 273. 2009.
- Binanto, I, "Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya", Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010, pp – 2 – 18.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Efrina, Nelly., Rachman, Fuad Abd., dan Aisyah AR. 2012. "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Kimia untuk Madrasah Aliyah". (Online), Vol. 2, No. 1, (eprints.unsri.ac.id/3537/1/6)