

LAPORAN
KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

**PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN MELALUI PELATIHAN
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DI RA.
AL-KHAIRIYAH MELATI DESA MELATI KECAMATAN WARINGIN
KURUNG KABUPATEN SERANG**



Tim Pelaksana:

Ketua Tim

Rulin Swastika, M.Kom

Anggota

Ridhoyanti

Abdurrauf

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AL-KHAIRIYAH
TAHUN 2021**

**PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN MELALUI PELATIHAN
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
DI RA. AL-KHAIRIYAH MELATI DESA MELATI KECAMATAN
WARINGINKURUNG KABUPATEN SERANG**

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan kegiatan dalam rangka merealisasikan satu dari tiga Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Melati ini, maka akan terjadi hubungan yang saling bersinergi antara perguruan tinggi dan masyarakat. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan sekaligus keterampilan bagi guru khususnya di RA. Al-Khairiyah Melati mengenai pembuatan media pembelajaran menarik berbasis multimedia interaktif dalam bentuk video dan games menggunakan aplikasi Canva dan Smart Apps Creator. Hasil kegiatan ini memberikan gambaran yaitu naiknya pengetahuan serta keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam bentuk video pembelajaran dan games.

Kata Kunci: Pengabdian masyarakat; Pendidikan; Media pembelajaran; Multimedia interaktif.

Abstract: Community service activities are activities in the context of realizing one of the three Tri Dharmas of Higher Education, namely education, research and community service. Through community service activities in Melati Village, there will be a synergistic relationship between universities and the community. The purpose of this activity is to provide knowledge as well as skills for teachers, especially in RA. Al Khairiyah Melati regarding the creation of interesting learning media based on interactive multimedia in the form of videos and games using the Canva application and Smart Apps Creator. The results of this activity provide an overview, namely the increase in teacher knowledge and skills in making interesting and interactive learning media in the form of learning videos and games.

Keywords: Community dedication; Education; Learning Media; Interactive multimedia.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi pembangunan manusia seutuhnya guna mencerdaskan dan meningkatkan kehidupan bangsa (I Wayan Cong Sujana, 2019). Tingkat kemajuan suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh Sumber Daya Manusia (SDM) yang

berkualitas. Hal ini sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi penduduk dalam hal pendidikan, penyedia sarana dan prasarana yang memadai (Handitya, 2018).

Tantangan yang saat ini dihadapi pembangunan pendidikan adalah menyediakan pelayanan pendidikan yang berkualitas untuk meningkatkan jumlah proporsi penduduk yang menyelesaikan pendidikan dasar sampai ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, jumlah penduduk yang buta aksara, serta menurunkan kesenjangan tingkat pendidikan yang cukup tinggi antar kelompok masyarakat termasuk antara penduduk kaya dan penduduk miskin, antara penduduk perkotaan dan pedesaan, antara penduduk di wilayah maju dan tertinggal, dan antar jenis kelamin. Tantangan lainnya yaitu meningkatkan kualitas dan relevansi termasuk mengurangi kesenjangan kualitas pendidikan antar daerah, antar jenis kelamin, dan antara penduduk kaya dan miskin (Mohammad Ali, 2009).

Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan SDM yang berkualitas juga. Kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan menurut pandangan Ki Hajar Dewantara (1889 - 1959) yaitu daya upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter, kekuatan batin), pikiran (*intellect*), dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakatnya. Edgar Dalle menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tetap untuk masa yang akan datang (Dedy Mulyasana, 2015).

Adapun mutu atau kualitas itu sendiri adalah gambaran dan karakteristik menyeluruh dari barang atau jasa yang menunjukkan kemampuannya dalam memuaskan kebutuhan yang diharapkan atau yang tersirat, karena mutu pendidikan yang diinginkan tidak akan terjadi begitu saja. Mutu yang diinginkan tersebut harus direncanakan. (Rohiat dalam Muhandis Azzuhri, 2009)

Pendidikan yang berkualitas merupakan harapan dan tuntutan seluruh *stakeholder* pendidikan. Maka dari itu setiap sekolah atau lembaga pendidikan harus dapat memberikan pelayanan dan mutu yang baik serta meningkatkannya secara terus-menerus.

Dalam hal peningkatan kualitas proses pendidikan, ada sejumlah komponen yang perlu diperhatikan, yaitu komponen input, proses, output, dan komponen feed back. Komponen input menyangkut siswa; komponen proses menyangkut guru, bahan pelajaran, metode mengajar, sistem evaluasi, sarana penunjang, sistem administrasi dan sebagainya; komponen output berkenaan dengan bagaimana keadaan pebelajar setelah mengalami proses; dan komponen feedback terkait dengan bagaimana langkah atau upaya yang harus dilakukan setelah melihat kelemahan output. (Munirah, 2015)

Salah satu komponen yang sering menjadi sorotan dalam proses peningkatan kualitas pendidikan adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang samasama menjadi subjek pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses penyampaian pesan (materi pembelajaran) dari sumber pesan (buku, dll) melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan (peserta didik). Pembelajaran ini erat kaitannya dengan penggunaan media saat

proses pembelajaran.

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Dina Indriana, 2011). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan dan sudah barang tentu akan mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran (Usep Kustiawan, 2016).

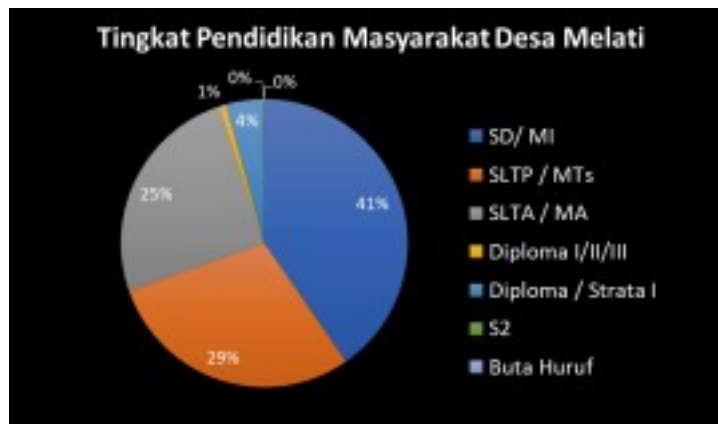
Perkembangan era informasi saat ini memungkinkan tersedianya informasi dalam berbagai bentuk tanpa batas yang dapat diakses dengan mudah dan cepat. Dalam usaha pengumpulan dan penyajian informasi tersebut diperlukan media sebagai alat bantu atau perantara. Kehidupan pada zaman ini tidak lepas dari media. Menurut Miarso (2011) dampak dari perkembangan media berpotensi untuk tumbuh dan berkembangnya masyarakat belajar sehingga dalam setiap kegiatan belajar-mengajar potensi media tidak mungkin diabaikan. Adanya potensi media dan teknologi yang meningkat pada saat ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang baik bagi siswa. Dalam perkembangannya, media dapat digabung dengan media lain atau yang disebut dengan multimedia. Selanjutnya, multimedia dapat menimbulkan interaksi yang disebut dengan multimedia interaktif. (Linda Lia, 2015)

Multimedia adalah salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam media komputer. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrolan yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif yaitu multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain sebagainya. (Khusnul Fikri & Bagas Tri Ramadana, 2021)

RA Al-Khairiyah Melati merupakan salah satu satuan pendidikan untuk anak usia dini yang berada di Desa Melati, tepatnya di Kampung Gurait Desa Melati Kecamatan Waringinkurung Kabupaten Serang Provinsi Banten. RA Al-Khairiyah Melati ini merupakan salah satu dari tiga sekolah yang menjadi sekolah binaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertempat di Desa Melati Kecamatan Waringinkurung Kabupaten Serang. Sekolah ini memiliki 4 guru dan siswa sebanyak 21 anak. Kegiatan belajar mengajarnya dipisah menjadi dua ruang kelas yaitu kelas A dan B yang berdekatan, sehingga setiap ruang kelas berisi 10-11 anak saja. RA Al-Khairiyah Melati ini menempati gedung yang sama dengan MDTA Al Khairiyah Gurait, hanya saja untuk kegiatan pembelajaran RA dilakukan pagi hari sedangkan kegiatan pembelajaran MDTA dilakukan pada siang harinya. Desa Melati sendiri merupakan salah satu desa di Kecamatan Waringinkurung Kabupaten Serang, Provinsi Banten, yang memiliki luas \pm 333,1 Ha. Secara geografis, Desa Melati berbatasan dengan wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : Desa Sambilawang
- b. Sebelah Selatan : Desa Sasahan
- c. Sebelah Timur : Desa Binangun
- d. Sebelah Barat : Kelurahan Cikerai

Wilayah desa ini terdiri dari 4 RW, dan 10 RT yang terbagi menjadi 10 Kampung, diantaranya kampung Nagreg 1, Nagreg 2, Kubang, Pedali, Gurait, Cilua, Cakar 1, Cakar 2,



Ciputri dan Kalimaya. Dari total 2.613 jiwa penduduk desa Melati, berikut tingkat pendidikan yang ditempuh masyarakat Desa Melati.

Gambar 1. Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Melati

Secara umum tipologi Desa Melati termasuk daerah dataran rendah yang terdiri dari persawahan dan hutan. Lokasinya berbatasan langsung dengan Kota Cilegon yang mana sangat berpengaruh pada perkembangan ekonomi, sosial dan kualitas SDM disana. (Desa Melati, 2020)

Sesuai uraian diatas bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Media pembelajaran yang menarik dan variatif akan meningkatkan minat belajar anak terutama dalam proses belajar mengajar di kelas. Kemudahan mengakses informasi dalam era kemajuan teknologi seperti sekarang memungkinkan setiap guru untuk mencari semua informasi atau bahan pelajaran yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran. Tidak hanya materi pembelajaran saja, kemajuan teknologi memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang ia gunakan agar dapat menarik minat siswa di kelas. Media tersebut mestilah menarik, variatif, dan interaktif. Namun, realita yang terjadi sekarang masih banyak guru yang belum mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi yang ada dalam menunjang kegiatan pembelajarannya di kelas. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan perangkat teknologi yang ada untuk mengembangkan media pembelajaran ditambah sarana prasarana yang belum memadai.

Di RA Al-Khairiyah Melati sendiri proses pembelajarannya masih belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dan menarik. Guru disana cenderung menggunakan majalah anak (sejenis Lembar Kerja Siswa) sebagai satu-satunya bahan sekaligus media ajar. Hal ini tentu menyebabkan anak-anak sering cepat merasa bosan dan tidak ingin melanjutkan belajar karena penggunaan media yang monoton. Penggunaan media pembelajaran yang itu-itu saja tersebut selain disebabkan karena sarana dan prasarana yang kurang memadai, pengetahuan guru tentang ragam media pembelajaran serta keterampilan untuk mengembangkan media tersebut juga masih kurang. Uraian tersebut diatas menjadi salah satu pertimbangan utama perlu diadakannya kegiatan yang dapat membantu guru dalam meningkatkan pengetahuan dan

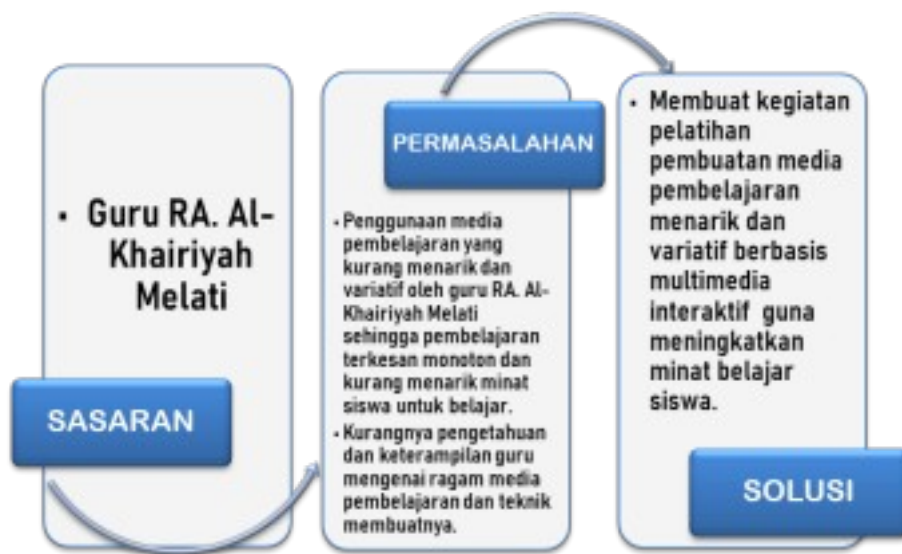
keterampilannya dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, khususnya dalam proses pembelajaran di RA Al-Khairiyah Melati.

Pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi adalah pengamalan IPTEKS yang dilakukan oleh perguruan tinggi secara melembaga melalui metode ilmiah langsung kepada masyarakat yang membutuhkannya, dalam upaya mensukseskan pembangunan dan mengembangkan manusia pembangunan menuju tercapainya manusia Indonesia yang maju, adil dan sejahtera. (Koswara dalam Akhmad Riduan, 2016)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan wujud realisasi dari salah satu Tri Dharma perguruan tinggi yang meliputi pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Adapun tujuan dari dilaksanakannya kegiatan ini selain sebagai bentuk implementasi terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi, juga memberikan kesempatan bagi dosen untuk dapat mengaplikasikan keilmuan yang telah dipelajari selama proses perkuliahan di kampus.

B. METODE PELAKSANAAN

Program peningkatan kualitas pendidikan ini terdiri atas dua kegiatan pelatihan, yakni kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbentuk video dengan aplikasi editing Canva dan pelatihan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk games dengan Smart Apps Creator. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada hari yang berbeda yakni 9 September 2020 untuk pelatihan pembuatan media pembelajaran video dengan Canva dan 13 September 2020 untuk pelatihan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif dengan Smart Apps Creator. Kegiatan ini dilakukan oleh para dosen kegiatan pengabdian masyarakat yang di tempatkan di Desa Melati Kecamatan Waringinkurung Kabupaten Serang Provinsi Banten dan merupakan salah satu program di bidang pendidikan dan pengajaran serta teknologi terapan dari kegiatan tersebut. Jumlah dosen yang melakukan kegiatan ini yaitu 3 orang yang berasal dari Fakultas Agama Islam dan Ilmu Komputer Universitas Al-Khairiyah Cilegon. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan kepada guru khususnya di RA Al-Khairiyah Melati dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sasaran utama kegiatan ini tentu ialah para guru dan siswa-siswi satuan pendidikan RA Al-Khairiyah Melati. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah metode ceramah, diskusi dan demonstrasi. Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan cara penggunaan aplikasi Canva dan Smart Apps Creator untuk membuat media pembelajaran tersebut yang meliputi cara download aplikasi (kecuali Canva yang bisa digunakan melalui website resminya tanpa harus download), fitur-fitur yang ada beserta fungsinya, serta cara pembuatan media pembelajaran berbentuk video dan games dengan kedua aplikasi tersebut. Metode diskusi digunakan untuk melakukan tanya jawab antara pemateri dan peserta seputar media pembelajaran tersebut. Metode terakhir yakni demonstrasi digunakan untuk mendemonstrasikan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk video dan games menggunakan aplikasi Canva dan Smart Apps Creator mulai dari cara mendownload kedua aplikasi tersebut, cara log in, mencoba beberapa fiturnya, cara membuat slide video, memasukkan audio, transisi dan lainnya. Evaluasi dilakukan dengan melihat penerapan penggunaan kedua media pembelajaran tersebut pada proses pembelajaran. Secara garis besar metode pelaksanaan kegiatan ini digambarkan dalam gambar 2 berikut.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh dosen Universitas Al-Khairiyah yang bertempat di Desa Melati Kecamatan Waringinkurung khususnya di RA Al-Khairiyah Melati merupakan salah satu bentuk pengabdian dosen untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan dibangku perkuliahan. Salah satu program bidang pendidikan yang diusung adalah melakukan

pengenalan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik berbasis multimedia interaktif kepada guru di RA Al-Khairiyah Melati guna menunjang proses pembelajaran disana sekaligus dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Marlina, Dwijayanti, & Edwar, Media pembelajaran sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, menstimulasi siswa untuk belajar, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut ini tahapan pelatihan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk video dan games menggunakan aplikasi Canva dan Smart Apps Creator yang dibagi menjadi tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap evaluasi. Adapun uraiannya ialah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap awal yakni perencanaan, kami melakukan observasi di lingkungan sekolah untuk melihat kegiatan pembelajaran di RA Al-Khairiyah Melati. Selama proses observasi kami menemukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di satuan pendidikan tersebut masih dilakukan secara tradisional dengan media ajar majalah anak (seperti LKS) yang menjadi satu satunya bahan ajar. Proses pembelajaran menjadi membosankan dan terkesan monoton. Anak anak lebih cepat merasa bosan dan tidak fokus pada materi yang diajarkan. Melihat hal tersebut, kami selaku dosen yang ditugaskan untuk mengabdikan di Desa Melati berinisiatif untuk memberikan sedikit pengetahuan yang kami miliki tentang pengembangan media pembelajaran

agar lebih variatif dengan mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang variatif dan menarik berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Canva dan Smart Apps Creator. Kami memilih aplikasi editing Canva karena fitur-fitur di dalamnya yang lengkap dan tampilan yang sederhana supaya memudahkan para guru dalam menggunakannya. Selain itu aplikasi editing ini juga bisa diakses menggunakan web tanpa harus download aplikasinya terlebih dahulu. Sedangkan Smart Apps Creator sendiri merupakan aplikasi yang cukup lengkap dan mudah untuk membuat media pembelajaran multimedia interaktif.

Setelah melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan mendapatkan persetujuan, kami pun menyusun perencanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif tersebut. Perencanaan pelatihan ini awalnya dilaksanakan pada tanggal 7 September 2020 namun karena ada beberapa kendala sehingga diundur dan dijadikan dua hari yakni tanggal 9 dan 13 September 2020.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah melakukan observasi dan merencanakan kegiatan yang akan dilakukan, tahapan selanjutnya yakni pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilakukan dalam dua hari yakni pada tanggal 9 September 2020 dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk video menggunakan aplikasi Canva yang dimulai pada pukul 09.00 dan berakhir pada pukul 10.30 WIB. Kegiatan ini dilakukan di RA. Al-Khairiyah Melati dengan sasaran para guru di satuan pendidikan tersebut yang berjumlah 4 orang.

Awalnya kami menunjukkan terlebih dahulu video pembelajaran tersebut sebagai media pembelajaran yang digunakan hari itu. Tema video tersebut disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari hari itu yakni tema diriku subtema anggota tubuh. Respon yang didapatkan dari para siswa disana pun sangat baik. Semua siswa duduk dengan tenang menonton video tersebut dan sangat antusias ketika video dimulai, terutama ketika tampilan atau gambar macam-macam anggota tubuh tersebut di tampilkan. Selanjutnya setelah kami menampilkan video pembelajaran tersebut, kami memberikan pelatihan atau workshop tentang cara membuat video tersebut dengan aplikasi Canva kepada para guru di satuan pendidikan tersebut.

Respon yang didapat dari para guru cukup baik, mereka terlihat sangat antusias mendengarkan cara membuat media pembelajaran tersebut sembari mencoba mempraktikkannya di *handphone* mereka.

Kegiatan di hari kedua yakni pelatihan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif berbentuk games menggunakan aplikasi Smart Apps Creator yang dilakukan pada 13 September 2020 dan dimulai pada pukul 09.00 sampai 11.00 WIB. Seperti halnya kegiatan di hari pertama, sasaran kegiatan ini adalah para guru RA. Al-Khairiyah Melati.

Kegiatan ini dimulai dengan menjadikan media pembelajaran multimedia interaktif berbentuk games ini sebagai media ajar pada hari itu. Tema games tersebut disesuaikan dengan materi pada hari itu yakni tema binatang subtema binatang darat. Anak-anak belajar sambil bermain dengan mencoba games tersebut. Di dalam games tersebut terdiri dari beberapa menu yakni menu materi, games dan kuis.

Awalnya anak-anak masuk ke menu materi dan menonton penjelasan mengenai materi hari itu yakni mengenal jenis-jenis binatang darat. Kemudian, anak-anak berpindah ke menu games dan diarahkan untuk menyelesaikan games yang sudah disiapkan dan disesuaikan dengan tema tersebut. Setelah menyelesaikan games, mereka diarahkan ke menu yang terakhir yakni menu kuis. Di menu tersebut anak-anak diminta untuk mengisi kuis yang diberikan untuk mengevaluasi hasil belajar mereka mengenai materi hari itu dengan media games tersebut. Selain itu media pembelajaran berbentuk games ini juga dilengkapi dengan petunjuk permainan, tema materi dan rangkuman materi yang semuanya dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pendidik.

Respon anak-anak selama kegiatan pembelajaran menggunakan games ini sangat baik. Mereka sangat antusias dan gembira selama proses pembelajaran terutama ketika memasuki menu games, dimana mereka dapat bermain games yang sudah disediakan sembari belajar materi hari itu.

Selanjutnya setelah kami mencoba media pembelajaran tersebut kepada anak-anak disana sebagai media ajar hari itu, kami memberikan pelatihan atau workshop tentang cara membuat media pembelajaran games tersebut dengan aplikasi Smart Apps Creator kepada para guru di satuan pendidikan tersebut. Mulai dari cara mendownload aplikasinya, mengenali fitur-fitur yang tersedia beserta fungsinya dan praktik membuatnya. Kegiatan terakhir yaitu sesi tanya jawab dimana para guru dapat bertanya kepada pemateri mengenai proses pembuatan media pembelajaran games tersebut.

Respon dari para guru selama kegiatan berlangsung pun cukup baik, mereka sangat antusias mendengarkan penjelasan mengenai cara membuat media pembelajaran tersebut sembari mempraktikkannya di *handphone* dan laptop mereka.

Dengan dilakukannya dua kegiatan ini diharapkan para guru tersebut mampu membuat ragam media pembelajaran yang variatif dan menarik lain semisal video, games ataupun lainnya baik dengan aplikasi yang sama ataupun alat bantu lain.

3. Tahap Evaluasi

Secara garis besar kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif ini berjalan dengan lancar tanpa kendala dan hambatan yang berarti. Dari total 4 guru yang menjadi sasaran kegiatan, dua diantaranya berhasil membuat media pembelajaran tersebut, sedangkan dua lainnya terdapat kendala pada *handphone* yang mereka gunakan (memori penuh dan tidak bisa download aplikasi). Namun secara umum mereka dapat memahami bagaimana proses ataupun pembuatan media pembelajaran tersebut.

Tujuan kegiatan ini dapat tercapai yaitu 1) Guru memperoleh pengetahuan baru tentang pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Canva dan Smart Apps Creator. 2) Guru mampu membuat media pembelajaran multimedia interaktif sendiri sebagai media ajar menggunakan kedua aplikasi tersebut ataupun alat bantu lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan dan keterampilan guru tersebut dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik berbasis multimedia interaktif guna

mendukung proses pembelajaran di satuan pendidikan tersebut. Dengan kondisi tersebut maka seharusnya mendukung terjadinya peningkatan kualitas dan efektifitas kegiatan pembelajaran secara umum disana.

Gambar 3. Gedung Sekolah RA. Al-Khairiyah Melati



Gambar 4. Kegiatan Observasi



Gambar 5. Siswa-siswi menonton video pembelajaran tentang macam-macam anggota tubuh yang menjadi bahan ajar kegiatan pembelajaran hari itu



Gambar 6. Penjelasan mengenai cara membuat media pembelajaran tersebut sembari dipraktikkan langsung



Gambar 7. Tampilan media pembelajaran dalam bentuk video menggunakan Canva



Gambar 8. Tampilan media pembelajaran dalam bentuk games tentang mengenal binatang menggunakan Smart Apps Creator

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk video dan games menggunakan aplikasi Canva dan Smart Apps Creator ini memberikan pengetahuan sekaligus melatih keterampilan guru khususnya di RA Al-Khairiyah Melati tentang cara pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif berbentuk video dan games dengan aplikasi Canva dan Smart Apps Creator guna menarik minat belajar siswa dan menunjang proses pembelajaran di satuan pendidikan tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Halusi selaku Kepala Desa Melati dan seluruh perangkat desa yang telah memberikan bimbingan, arahan serta dukungannya kepada kami, sehingga seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Melati Kecamatan Waringinkurung dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Kepada Bapak Wawan selaku ketua RT 05 Desa Melati yang senantiasa selalu mendukung semua kegiatan yang kami susun dan memahami akan kesulitan maupun hambatan yang dihadapi selama pelaksanaan program kerja kegiatan pengabdian ini. Serta tak lupa kepada seluruh perangkat sekolah di 3 sekolah binaan kami yakni RA Al-Khairiyah Melati, MDTA Al-Khairiyah Gurait dan MDTA Al-Khairiyah Setu yang sudah memberikan kesempatan, bimbingan, arahan, nasehat dan pembelajarannya sehingga menjadikan kenangan yang indah bagi kami, wabil khusus kepada ibu kepala sekolah, dewan guru, anak-anak dan para wali murid RA Al-Khairiyah Melati yang sering kami repotkan dan ganggu waktunya untuk mengadakan program kegiatan kami termasuk kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional: Menuju Bangsa Indonesia yang Mandiri dan Berdaya Saing Tinggi*. Bandung: Imperial Bhakti Utama, 2009. Azzuhri, Muhandis. "Pendidikan Berkualitas (Upaya Menuju Perwujudan Civil Society)". *Forum Tarbiyah* Vol. 7. No. 2. pp. 143-156. 2009.
- Desa Melati. *Profil Desa Melati Kecamatan Waringinkurung Kabupaten Serang*. 2020. Fikri, Khusnul, Bagas Tri Ramadana. "Implementasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Handitya, Binov. "Peran pendidikan dalam membangun moral bangsa di Era Disrupsi." *Seminar Nasional PKn UNNES*. Vol. 2. No. 1. 2018.
- Indriana, Dina. "Media Pembelajaran: Manual dan Digital." 2011.
- Kustiawan Usep. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera, 2016.
- Lia, Linda. "Multimedia Interaktif sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran dalam Bidang Pendidikan Sains" *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, Vol 2, No 2, pp. 132-140. 2015.
- Mulyasana, Dedy. *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Munirah. "Sistem Pendidikan di Indonesia : Antara keinginan dan Realita". *Auladuna*, Vol 2. No 2 Desember 2015. pp. 233-245. 2015.
- Octavianthy, Resma dkk. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi KineMaster guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang

Palakka” Jurnal Lepa-lepa Open, Vol 1, No 2, pp. 280-286, 2021.

Riduwan, A. “Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi.

Ekuitas (Jurnal Ekonomi dan Keuangan), Vol 2, No 2, pp. 95. 2016 Sujana, I. Wayan Cong.

"Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 4. No. 1. pp. 29-39, 2019.