

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTER-AKTIF MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8

Windra Irdianto^{*1}, Taufik Ikhsan Slamet², Andika Bagus N. R. P.³, Yoto⁴

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang 65145, telp/fax: +62341-588077

^{1,3,4}Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang

²Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang

e-mail: ¹windra.irdianto.ft@um.ac.id, ²taufik.ikhsan.tep@um.ac.id, ³andika.bagus.ft@um.ac.id,

⁴yoto.1718@yahoo.com

Abstrak

Guru profesional adalah guru yang mampu menguasai kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian. Kompetensi pedagogik merupakan kompetensi utama yang harus dikuasai guru dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu merancang pembelajaran yang mampu mentransfer ilmu dan informasi dengan baik kepada peserta didik. Agar peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan baik, maka diperlukan inovasi-inovasi dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat diterapkan dalam metode belajar maupun media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang menarik tak lepas dari dukungan IT. Banyak aplikasi-aplikasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah Autoplay Media Studio 8. Autoplay Media Studio 8 adalah suatu perangkat lunak untuk membuat multimedia interaktif dengan mengintegrasikan berbagai tipe media seperti gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam suatu tampilan, dengan harapan tampilan materi yang di sampaikan lebih menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik. Metode yang dipakai dalam pelatihan ini berupa ceramah, tanya jawab, demonstrasi, pendampingan, dan latihan praktek. Dan harapannya di akhir kegiatan guru-guru dapat menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Evaluasi pelatihan dilakukan dengan menggunakan instrumen evaluasi media dari media yang telah tersedia, dan hasil evaluasi pelatihan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pelatihan.

Kata kunci—media pembelajaran interaktif, autoplay media studio 8.

Abstract

Professional teachers are teachers who are able to master pedagogical, professional, social and personality competencies. Pedagogic competence is the main competency that must be mastered by the teacher in the learning process. Teachers must be able to design learning that is able to transfer knowledge and information to students well. So that students can receive the material delivered by the teacher well, it requires innovations in learning activities, which can be applied in learning methods and learning media used. Attractive learning media can not be separated from IT support. Many applications that support the creation of interesting learning media, one of which is Autoplay Media Studio 8. Autoplay Media Studio 8 is a software for creating interactive multimedia by integrating various types of media such as images, sounds, videos, text and flash into a display, with the hope that the presentation of the material conveyed is more interesting and easy to understand for students. The method used in this training is in the form of lectures, question and answer, demonstrations, assistance, and practical training. And hopefully at the end of the activity the teachers can use the Autoplay Media Studio application to develop the learning media used. Training evaluations are carried out using media evaluation instruments from the available media, and the results of training evaluations show effectiveness that is indicated by a significant increase between before and after training.

Keywords — interactive learning media, autoplay media studio 8.

1. PENDAHULUAN

Kebijakan Kementerian Pendidikan Nasional tentang pemberlakuan proporsi siswa SMK : SMA = 70 : 30 memiliki implikasi terhadap jumlah SMK dan SMA. Salah satu realisasi kebijakan tersebut adalah bentuk alih fungsi oleh Pemerintah Kota Malang terhadap SMA Negeri 11 Malang menjadi SMK Negeri 11 Malang. SMK Negeri 11 Malang didirikan tahun 2007 berdasarkan Surat Keputusan Pendirian No. 45 tanggal 1 Mei 2007. SMK Negeri 11 Malang beralamat di Jalan Pelabuhan Bakahuni No. 1, Kelurahan Bakalan Krajan, Kecamatan Sukun Kota Malang.

Pada awal setelah terbentuknya SMK Negeri 11 Malang, pembelajaran dan sarana praktik masih sangat minim. Pertengahan tahun pelajaran 2007-2008 sarana praktek sudah tercukupi meskipun dengan spesifikasi minimalis dan dari segi kuantitas tidak sebanding dengan jumlah siswa. Tahun 2008-2009 kepercayaan masyarakat akan keberadaan SMK Negeri 11 Malang mulai menampakkan hasil, yang mana jumlah pendaftar mencapai 500 siswa. Pada tahun pelajaran 2008-2009 ini, program keahlian yang dibuka lebih banyak dari sebelumnya, sehingga rombongan belajar dan jumlah siswa meningkat dari 4 kelas menjadi 10 kelas dengan jumlah siswa 420. [1]

Pada tahun pelajaran 2018-2019, jumlah peminat yang mendaftar di SMK Negeri 11 Malang pada saat PPDB (Pendaftaran Peserta Didik Baru) mencapai ribuan siswa. Setelah diadakan proses penjurangan melalui jalur mandiri dan *on line*, siswa yang diterima ± sebanyak 800 siswa yang terbagi atas 24 kelas ke dalam tujuh kompetensi keahlian yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Sepeda Motor (TSM), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Multimedia (MM), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Animasi (ANM) dan Keperawatan (KPR).

Meningkatnya jumlah siswa SMK N 11 Malang dari tahun ketahun tentunya akan berbanding lurus dengan peningkatan akan kebutuhan sarana prasarana pembelajaran yang mendukung. Salah satu contoh kebutuhan tersebut adalah media pembelajaran. Selain sekolah, guru juga dituntut untuk menyediakan/ membuat media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Peran guru tersebut jelas tertulis di dalam Undang-undang Guru dan Dosen No 14 tahun 2005, yang mana mendefinisikan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Di samping itu guru profesional harus menguasai kompetensi (pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian), serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. [2]

Kompetensi pedagogik merupakan salah satu kompetensi yang menuntut guru untuk dapat menata latar pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif. Selain itu guru juga diharapkan dapat merancang dan melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar dengan berbagai metode, menerapkan teori belajar dan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi ajar, serta menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih. Di samping kompetensi pedagogik, guru juga harus menguasai kompetensi profesional yang merupakan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam.

Kegiatan pengabdian yang direncanakan ini dilakukan di lingkungan SMK Negeri 11 Kota Malang. SMK N 11 Malang menjadi sasaran dikarenakan, media pembelajaran yang sering digunakan untuk praktik sifatnya terbatas terutama pada jurusan yang menggunakan media-media pembelajaran yang harganya relatif mahal, sehingga memungkinkan bahwa suatu materi pembelajaran praktik tidak dilengkapi dengan media pembelajaran yang mendukung. Kondisi ini tentunya menuntut kreatifitas dan inovasi guru agar mampu memanfaatkan peralatan yang ada di sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan media yang murah dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. [3]

SMK N 11 Malang, telah memanfaatkan IT dengan baik ini terbukti dengan sudah terupdatenya laman SMK N 11 Malang di Internet. Dalam laman tersebut, SMKN 11 Malang secara rinci menampilkan tentang profil, jurusan, ekstra kulikuler, berita-berita terupdate, modul, dan kontak sekolah. Akan tetapi ada sedikit permasalahan dalam laman tersebut, mengenai konten e-learning. Dalam tab e-learning tidak dapat diakses mengenai e-learning yang dibuat atau digunakan. Hal ini dikarenakan belum adanya produk e-learning yang layak tampil dalam web tersebut. Oleh karena itu, guru perlu membuka wawasan mengenai aplikasi-aplikasi apa saja yang dapat mendukung dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar.

Dalam perkembangan IT hingga saat ini, tidak menutup kemungkinan bahwa banyak aplikasi-aplikasi yang mendukung dalam proses pengembangan suatu media pembelajaran. Salah satu aplikasi/ software yang menjadi pilihan dalam mendukung pembuatan media pembelajaran adalah Autoplay Media Studio. Autoplay Media Studio merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara profesional. [4]

Autoplay Media Studio adalah perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat, dengan harapan tampilan materi ajar yang di sampaikan akan lebih menarik bagi siswa, dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga kekurangan akan media pembelajaran dapat diatasi melalui aplikasi ini.

2. METODE

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Autoplay Media Studio 8 dilaksanakan di Laboratorium SMK Negeri 11 Malang. Peserta pelatihan adalah para guru dari berbagai macam bidang studi diantaranya Otomotif, Multimedia, Sejarah, Prakarya dan Kewirausahaan, Matematika, Gambar Konstruksi Bangunan, Bahasa Inggris, dan Keperawatan. Total guru yang mengikuti kegiatan pelatihan sebanyak 20 peserta.

Berbagai langkah tahapan telah dilakukan dalam upaya untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan pelatihan diantaranya dijabarkan sebagai berikut. (1) Menentukan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis IT yang ada di pasaran dan mudah untuk di aplikasikan, salah satunya yaitu Autoplay Media Studio 8. (2) Melakukan uji coba dan pengembangan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio 8. (3) Membuat modul berupa langkah-langkah dalam pembuatan media interaktif dengan aplikasi Autoplay Media Studio 8. (4) Menentukan sekolah yang akan diberikan pelatihan, dalam hal ini sekolah yang ditentukan adalah SMK Negeri 11 Kota Malang. (5) Membuat kesepakatan jadwal pelaksanaan kegiatan dengan SMK Negeri 11 Kota Malang. (6) Mendata para guru yang berkenan untuk ikut kegiatan, sekaligus memberikan informasi tentang persyaratan yang perlu di bawa dalam pelaksanaan kegiatan. (7) Menyiapkan berkas-berkas dan komponen pendukung pelatihan, berupa buku penunjang dan seminar kit yang telah dilengkapi dengan ATK yang diperlukan. (8) Mengundang para guru agar berkumpul di sekolah atau tempat yang telah disepakati, untuk diberikan pelatihan selama dua hari. (9) Menyampaikan materi pelatihan secara bertahap mengenai Autoplay Media Studio 8. (10) Melakukan evaluasi kegiatan pelatihan.

Proses penyampaian materi pelatihan dilakukan dengan berbagai metode. Adapun metode pelatihan dalam penyampaian materi Autoplay Media Studio 8 yang digunakan di SMK Negeri 11 Kota Malang adalah sebagai berikut.

Metode ceramah dan tanya jawab

Metode ceramah dan tanya jawab, metode ini digunakan untuk menyampaikan materi mengenai macam-macam media yang dapat dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan IT yang ada di sekolah. Fokus materi yang disajikan berisi tentang tentang jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dalam software Autoplay Media Studio 8. Metode ceramah dan tanya jawab perlu dilakukan dikarenakan mayoritas guru yang mengikuti pelatihan belum mengenal program Autoplay Media Studio 8, dengan metode ini diharapkan para guru dapat menerima gambaran umum program Autoplay Media Studio 8 dengan baik dan juga memberi kesempatan kepada guru untuk bertanya berkaitan dengan program Autoplay Media Studio 8.



Gambar 1 Penyampaian materi pengembangan media pembelajaran

2.1 Metode demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode lanjutan yang diterapkan untuk mendukung metode sebelumnya. Melalui metode demonstrasi, diharapkan dapat menarik minat para guru untuk mempelajari lebih lanjut mengenai pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Autoplay Media Studio 8. Dalam metode ini disajikan langkah-langkah secara bertahap mengenai aplikasi Autoplay Media Studio 8. Langkah-langkah disajikan dengan tutorial yang disusun dalam modul pelatihan yang telah disiapkan. Dalam metode ini, para peserta pelatihan dapat langsung mengikuti langkah-langkah menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio 8 sesuai dengan demonstrasi yang diberikan oleh pemateri.

2.2 Metode bimbingan

Metode bimbingan dilakukan secara langsung selama kegiatan pelatihan, selain bimbingan secara langsung, pembimbingan juga dilakukan secara online melalui whatsapp, dengan harapan kesulitan yang terjadi di luar kegiatan pelatihan dapat segera terselesaikan.



Gambar 2 Peserta mendapatkan pendampingan selama pelatihan

Dalam pelaksanaan metode ini melibatkan empat mahasiswa terpilih untuk mendampingi dan membimbing secara intensif kepada masing-masing peserta, dengan harapan berbagai kendala atau kesulitan yang dialami oleh peserta selama mengikuti pelatihan dapat segera terselesaikan dengan singkat dan cepat.

2.3 Metode latihan

Metode latihan dengan praktik secara langsung merupakan salah satu metode yang efektif bagi peserta pelatihan guna mempercepat penguasaan materi Autoplay Media Studio 8. Dalam metode ini para peserta pelatihan dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran sesuai dengan bidang studi yang dikuasai.



Gambar 3 Pelibatan peran serta mahasiswa dalam pelaksanaan teknis



Gambar 4 Peserta melakukan latihan secara mandiri

2.4 Evaluasi

Proses evaluasi dalam kegiatan pelatihan Autoplay Media Studio 8 dilakukan pada tahap akhir setelah keseluruhan kegiatan selesai berjalan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian hasil pelatihan. Penilaian hasil pelatihan mencakup aspek sikap terutama kepuasan dan keterampilan. Angket digunakan untuk menilai hasil pelatihan dari aspek sikap peserta terhadap kepuasan kegiatan pelatihan. Sedangkan penilaian kinerja atau *performance assesment* merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta pelatihan dalam melakukan sesuatu. Penilaian kinerja dilakukan dengan mengamati kinerja peserta pelatihan, teknik ini dapat dikategorikan sebagai teknik observasi dengan pedoman penilaian menggunakan rubrik penilaian (*assessment rubric*). Rubrik yang digunakan dalam evaluasi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Autoplay Media Studio 8 adalah rubrik holistik. [5]

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen pedoman telaah produk yang dilengkapi dengan rubrik penilaian, sedangkan mengenai tingkat kepuasan peserta pelatihan diperoleh melalui angket dengan menggunakan skala likert berskala 1 – 4. Deskripsi yang dijabarkan dalam aspek penilaian rubrik penilaian ini bersifat umum. Penskoran dilakukan secara menyeluruh dengan *product assesment* dari hasil pengamatan produk yang telah dibuat oleh peserta pelatihan.

Pedoman telaah produk media pembelajaran hasil dari pelatihan dinilai dari empat aspek, yaitu (1) perancangan, (2) konten materi, (3) desain, dan (4) kemudahan penggunaan. Masing-masing aspek memiliki indikator sebagai dasar penilaian produk media pembelajaran yang dihasilkan dari kegiatan pelatihan. Indikator yang dirumuskan untuk menilai aspek perancangan adalah sebagai berikut. (1) Kreatifitas dalam penuangan ide atau gagasan, (2) kualitas gambar yang digunakan dalam media, (3) kualitas video yang

digunakan dalam media, (4) topik pembelajaran sesuai dengan kompetensi bidang yang diampu, dan (5) petunjuk penggunaan media jelas. Sedangkan dari aspek konten materi menggunakan indikator, (1) Kejelasan kompetensi pengajaran dalam media pembelajaran, (2) kelengkapan isi materi pembelajaran, (3) kemudahan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan, (4) kesesuaian latihan yang diberikan dengan materi yang disampaikan, (5) bentuk penyajian soal latihan dan evaluasi, dan (6) penulisan kalimat (teks) pada media pembelajaran yang digunakan sesuai EYD.

Indikator yang dirumuskan untuk menilai aspek desain media pembelajaran adalah sebagai berikut. (1) Konsistensi tata letak halaman media, (2) elemen warna, font, tombol, tipografi dan layout memiliki komposisi yang baik, (3) keseimbangan animasi dan tulisan tiap halaman, (4) keseimbangan gambar dan tulisan tiap halaman, (5) urutan antar halaman jelas, (6) tombol yang digunakan pada media pembelajaran mudah dikenal, (7) Media mempunyai cabang (*link*) ke bagian lain, (8) latihan yang disajikan menarik, dan (9) kemampuan media pembelajaran untuk mendorong peserta didik belajar secara mandiri. Sedangkan aspek kemudahan penggunaan menggunakan indikator, (1) kecepatan respon media terhadap perintah pengguna, (2) pengguna mudah menemukan informasi yang diperlukan, (3) bahasa dan tulisan yang digunakan dalam media mudah dipahami, (4) program mudah dioperasikan, dan (5) kemudahan penyimpanan program media pembelajaran.

Selain penilaian dari produk hasil pelatihan, evaluasi pelatihan juga dilakukan dengan menggunakan angket. Angket digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kepuasan peserta pelatihan terhadap kegiatan pelatihan. Aspek kepuasan yang dinilai diantaranya adalah dari aspek instruktur, materi, fasilitas dan konsumsi selama pelatihan. Analisis data menggunakan analisis univariat untuk mendeskripsikan karakteristik dari variabel yang ditentukan. Variabel dihitung melalui distribusi frekuensi dari masing-masing variabel. Variabel data jenis numerik disajikan dalam bentuk statistik deskriptif yang terdiri dari nilai rata-rata, nilai tengah, nilai minimum dan nilai maksimum. Interpretasi untuk hasil penilaian produk media pembelajaran dan tingkat kepuasan peserta pelatihan selama mengikuti pelatihan disajikan pada Tabel 1, sebagai berikut.

Tabel 1. Interpretasi nilai hasil produk dan tingkat kepuasan

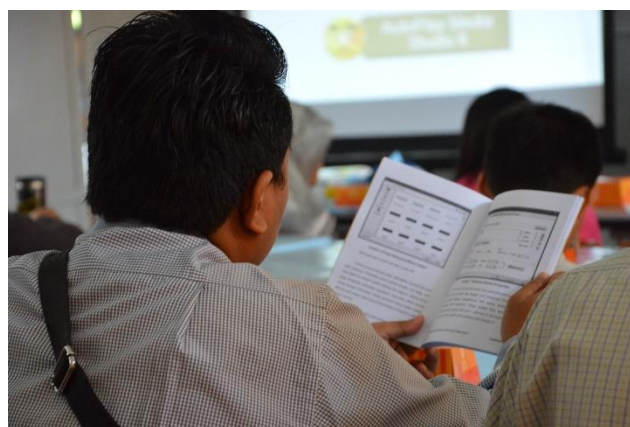
Skor	Kategori Produk	Tingkat Kepuasan
> 3,25 – 4,00	Sangat Baik	Sangat Puas
> 2,50 – 3,25	Baik	Puas
> 1,75 – 2,50	Kurang Baik	Kurang Puas
1,00 – 1,75	Tidak Baik	Tidak Puas

Pedoman perhitungan skor akhir peserta pelatihan didapatkan dari jumlah perolehan seluruh skor dibagi skor maksimal ideal seluruh aspek kemudian dikalikan dengan skala penilaian, yang dirumuskan sebagai berikut.

$$Skor\ akhir = \frac{Perolehan\ skor}{Skor\ maksimal\ ideal \times Skala\ Penilaian}$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan Autoplay Media Studio 8 kepada para guru SMK N 11 Kota Malang telah dilaksanakan selama dua hari. Kegiatan diselenggarakan mulai tanggal 4 Agustus hingga 5 Agustus 2018. Selama dua hari pelaksanaan kegiatan pelatihan diperoleh hasil sebagai berikut. (1) Media pembelajaran berbasis software Autoplay Media Studio 8. Media pembelajaran ini berisikan materi pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru peserta pelatihan. (2) Guru peserta pelatihan memperoleh sertifikat yang dikeluarkan oleh LP2 UM. (3) Dokumentasi kegiatan pelatihan mulai dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan pelatihan. Adapun luaran yang telah diperoleh selama kegiatan pelatihan Autoplay Media Studio 8 adalah sebagai berikut. (1) Modul tutorial tentang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio 8. (2) Media pembelajaran berbasis *software* Autoplay Media Studio 8 hasil kreasi para guru peserta pelatihan, dan (3) artikel termuat di Radar Malang *online*.



Gambar 5 Peserta membaca modul pelatihan

Luaran berupa media pembelajaran diperoleh dari masing-masing peserta pelatihan, dimana setiap peserta dituntut untuk membuat dua produk media. Produk pertama adalah media pembelajaran yang dibuat selama kegiatan pelatihan berlangsung, sedangkan produk kedua adalah media pembelajaran

yang dibuat setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan. Maksud dari pengumpulan dua produk adalah untuk melihat pengaruh pelatihan terhadap kemampuan peserta dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Autoplay Media Studio 8. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pelatihan terhadap kemampuan peserta diklat dalam membuat media pembelajaran menggunakan Autoplay Media Studio 8, maka dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan instrumen pedoman telaah produk yang menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 2. Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 ProdukAwal	2.0880	20	.09322	.02085
ProdukAkhir	2.5240	20	.23891	.05342

Pada Tabel 3 menunjukkan responden yang dianalisis sebanyak 20 peserta dan perbedaan antara rata-rata nilai produk media yang dibuat selama pelati-

han sebesar 2,088 dan rata-rata nilai produk media yang dibuat setelah pelatihan sebesar 2,524.

Tabel 3. Paired Samples Correlations

Pair	N	Correlation	Sig.
1 ProdukAwal & ProdukAkhir	20	.456	.043

Pada Tabel 4 menunjukkan besarnya korelasi antara produk selama pelatihan dengan produk setelah pelatihan sebesar 0,456, dengan taraf signifikansi 0,043. Karena nilai taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka diartikan bahwa ada peningkatan nilai produk media setelah dilakukannya pelatihan. Sedangkan pada Tabel 4 menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 9,145 dengan tingkat Sig. (2-tailed) 0,000 dengan df 19, sehingga nilai t_{tabel} 2,093. Karena nilai $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} , maka ada peningkatan yang signifikan antara rata-rata nilai produk selama pelatihan dan setelah pelatihan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa produk selama dan sesudah pelatihan ada peningkatan.

Tabel 4. Paired Samples Test

Pair	ProdukAwal - ProdukAkhir	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
1		-.43600	.21321	.04767	-.53578	-.33622	9.145	19	.000

Dari hasil pengumpulan data melalui angket diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Statistik Deskriptif

	N	Min.	Max.	Mean	SD
Kepuasan	20	3.00	4.00	3.6935	.33317
Valid N (listwise)	20				

Dari sajian Tabel 2, menunjukkan bahwa seluruh responden mengisi dan mengembalikan angket tentang tingkat kepuasan peserta selama mengikuti pelatihan. Peserta pelatihan menilai secara keseluruhan aspek yang disajikan selama pelatihan, baik dari aspek instruktur, materi, fasilitas dan konsumsi, rata-rata peserta menyatakan sangat puas selama mengikuti kegiatan pelatihan. Nilai kepuasan ini terlihat dari hasil perhitungan statistik deskriptif pada Tabel 2 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 3,6935, dimana nilai ini termasuk dalam kategori sangat puas.



Gambar 6 Antusiasme peserta pelatihan

Kepuasan peserta pelatihan ini didukung dengan sikap peserta yang sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan yang dibuktikan dengan banyaknya peserta yang bertanya karena rasa keingintahuan mengenai materi yang disajikan. Selain itu, pihak sekolah juga sangat mendukung kegiatan pelati-

han pembuatan media ini yang dibuktikan dengan penyediaan fasilitas berupa laboratorium komputer sebagai peralatan pendukung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio 8, seperti yang terlihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Fasilitas Laboratorium Komputer SMK N 11 Malang

4. KESIMPULAN

Pelatihan Autoplay Media Studio 8 untuk pembuatan media pembelajaran bagi guru di SMK Negeri 11 kota Malang dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 4 Agustus 2018 sampai dengan 5 Agustus 2018. Kegiatan tersebut diikuti oleh 20 guru SMK 11 N Kota Malang. Dari hasil pelatihan didapatkan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan software Autoplay Media Studio 8. Media pembelajaran yang dihasilkan sejumlah delapan jenis mata pelajaran dengan 20 topik pembelajaran yang isi materinya sesuai dengan bidang studi peserta pelatihan.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan AutoPlay Media Studio 8 berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan para peserta. Hal ini dibuktikan dari adanya perbedaan produk yang dihasilkan selama kegiatan pelatihan dengan produk yang dihasilkan setelah kegiatan pelatihan. Dengan menggunakan instrumen pedoman telaah produk yang menggunakan rubrik penilaian diperoleh data yang menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan setelah mengikuti pelatihan lebih baik dibandingkan dengan produk yang dihasilkan selama pelatihan, sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan produk media pembelajaran antara selama pelatihan dengan sesudah

pelatihan. Selain itu, peserta pelatihan menyatakan sangat puas dengan diselenggarakannya kegiatan pelatihan baik dari aspek instruktur, materi, dan fasilitas yang digunakan

5. SARAN

Guna keberlanjutan hasil dari pelatihan disarankan bagi peserta pelatihan untuk meningkatkan intensitas latihan menggunakan software AutoPlay Media Studio 8, dengan harapan dapat mengenali lebih dalam tentang software AutoPlay Media Studio 8 sehingga peserta mampu membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Peserta pelatihan juga perlu mempersiapkan konten media yang akan dibuat, seperti materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum, penggunaan media pendukung baik berupa video, gambar, maupun audio. Peserta pelatihan perlu membuat story board guna merancang suatu media pembelajaran, dan disarankan untuk telaten dan teliti dalam membuat script pada AutoPlay Media Studio 8, karena kesalahan kecil pada script akan mengakibatkan program tidak berjalan sebagaimana mestinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada LP2UM yang telah memberi dukungan moral dan dana terhadap program pengabdian masyarakat ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada SMK Negeri 11 Malang, atas partisipasi dan keramahatamahannya dalam menerima tim pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] SMK N 11 Malang, Profil Sekolah, (Online), (<http://www.smkn11malang.sch.id/profil-sekolah>), diakses 12 Juli 2018.
- [2] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Bandung: Citra Umbara, 2006.
- [3] Kustandi, Cecep; Sutjipto, Bambang, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- [4] Masruri, Hilmi; Java Creativity, *Presentasi Interaktif dengan AutoPlay Media Studio*, Jakarta: PT. Gramedia, 2011.
- [5] Widoyoko, Eko Putro, *Evaluasi Program Pelatihan*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2017.