



## PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF INSPECT HISTORY DI SMA NEGERI 9 PALU

Hasan, Suyuti, Ismail

Universitas Tadulako, Kota Palu, Sulawesi Tengah

Artikel info	ABSTRAK
<p><b>Corresponding Author:</b></p> <p>Hasan untadhasan@gmail.com Universitas Tadulako</p>	<p>Media pembelajaran digital, khususnya permainan interaktif, sangat penting dalam pembelajaran di kelas. Guru sering kali kurang memiliki pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran. Program ini bertujuan untuk memberikan alternatif bagi guru untuk mengimplementasikan dalam proses pembelajaran mereka. Program ini menggunakan pengajaran multimedia interaktif di sekolah di SMA Negeri 9 Palu. Sesi pengajaran terdiri dari tiga bagian: memberikan panduan kepada guru tentang kondisi pembelajaran, memodifikasi kegiatan pembelajaran, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar digunakan, dengan beberapa kegiatan termasuk menyediakan materi pembelajaran interaktif di YouTube, menyediakan bahan ajar, menjelaskan materi kepada siswa, berpartisipasi dalam diskusi, memberikan umpan balik dan lingkungan dalam pembuatan materi, dan mengevaluasi pertanyaan dalam pertanyaan akhir. Program ini terdiri dari tiga bagian utama: 1) menyediakan materi pembelajaran interaktif di YouTube, 2) menyediakan bahan ajar, 3) melibatkan siswa dalam diskusi dengan guru, 4) melibatkan siswa dalam diskusi dengan guru, 5) memberikan panduan dan lingkungan dalam pembuatan materi, dan 6) mengevaluasi pertanyaan dalam pertanyaan akhir.</p>
	<p><b>Keywords:</b> <i>Media Pembelajaran, Insect History, Guru</i></p>

This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi di segala bidang kehidupan semakin berkembang pesat, dan terus menerus melakukan inovasi untuk meningkatkan kemampuan kinerja dalam segala aspek kehidupan. Teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang pesat saat ini. (Hermawan, 2017). Salah salah satu dampaknya dapat dilihat dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan teknologi berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan (Muhtasyam, 2018). Penerapan metode belajar yang cenderung monoton seperti metode ceramah yang cenderung membosankan, kemudian mencatat materi yang

dapat membuat peserta didik jenuh, tanya jawab yang kurang efektif dikarenakan hanya beberapa peserta didik yang aktif, dan penugasan (Wulandari dkk, 2019).

Situasi dan kondisi di SMA Negeri 9 Palu, pada umumnya kebanyakan siswa hanya mendengar penjelasan dari gurunya, tetapi tidak mampu menerima dan mengingat mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru. Berdasarkan situasi tersebut di atas, dibutuhkan media serta teknik tertentu untuk mendorong peserta didik agar mampu dalam memahami materi pembelajaran yang berkaitan, sehingga pelajaran tidak selalu monoton. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran yang berbasis pada multimedia *insect history* interaktif, guru mampu lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi ke peserta didik yang lebih menyenangkan.

Media pembelajaran digunakan untuk sebagai sarana yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Prasetyo dan Hardjono, 2020). Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti games, teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain-lain.

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran yang ada di *channel youtube* yaitu *insect history*, sebuah materi yang isinya adalah konten-konten yang

berbasis sejarah dengan analisis mendalam namun tetap mudah dipahami oleh siswa maupun guru. *Channel youtube* berbantuan *insect history* dapat memberikan stimulus kepada peserta didik dalam menerima pembelajaran, dan hal ini, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Media pembelajaran dalam bentuk permainan kartun ini, menjadi salah satu hal penting demi menunjang keberhasilan pendidikan. Berperannya media pembelajaran berbasis multimedia kartun interaktif *channel youtube* yaitu *insect history*, merupakan wadah sebagai penyampai pesan pembelajaran kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini di atur penuh oleh guru, guna menilai dan menimbang perkembangan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia *channel youtube* yaitu *insect history*, merupakan suatu multimedia yang dapat memberi interaksi berupa hubungan timbal balik (merangsang dan menanggapi) antara pengguna (peserta didik) dengan multimedia tersebut. Contoh penerapan multimedia interaktif pada media game tersebut adalah, adanya pilihan menu pelajaran dan menu evaluasi yang dapat memberi respon nilai yang didapat pengguna setelah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Tahapan Kegiatan Pelatihan**

Tahapan dalam Kegiatan Pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat di SMA Negeri 9 Palu dengan 3 (tiga) tahapan yaitu :

- 1) **Tahap Pertama**, merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini kelompok pengabdian melakukan *suvey* pendahuluan untuk melihat kondisi guru dalam pelaksanaan

pembelajaran di ruang kelas, terutama pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Dalam tahap ini dicari permasalahan- permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan kompetensinya atau kemampuannya dalam pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran.

- 2) **Tahap kedua**, tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Dalam tahap ini pengabdian melakukan kegiatan penyajian dan pengembangan materi yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia *insect history* interaktif terutama isi atau konten yang terdapat di channel tersebut. Pada tahap ini peserta (guru) melakukan aktivitas dengan memainkan dengan membuka channel youtube yang sudah dipersiapkan.
- 3) **Tahap ketiga**, tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan. Masukan dan perbaikan lebih lanjut dapat dilakukan pada tahap ini. Dalam tahap evaluasi ini, seluruh peserta akan menampilkan atau mempraktekkan materi *game* yang telah diberi sebelumnya, atas bimbingan dan arahan para pengabdian. Dalam tahap ini pula, para peserta akan mempraktekkan di dalam kelas sebagai bentuk aplikasi yang sebenarnya. Dengan demikian, maka peserta tetap dibawah bimbingan dan arahan para pengabdian. Proses evaluasi ini juga di lakukan diskusi dan tanya jawab terkait proses pemanfaatan media pembelajaran yang berbasiskan pada multimedia *game* kartun interaktif.

#### **Langkah Kegiatan Pelatihan**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yang dilakukan di SMA Negeri 9 Palu, dikemas dengan menggunakan pendekatan *workshop*. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan latihan. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- 1) **Langkah 1:** Peserta pelatihan diberikan materi di channel youtube yang berbantuan *game insect history* interaktif. Pada langkah ini semua peserta *download* kan atau diunggah materi tersebut sebagai bahan dasar yang akan di diskusikan dan dijelaskan kepada seluruh peserta.
- 2) **Langkah 2:** pada Langkah ini, peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan materi di *insect history* yang telah diberikan. Pada Langkah ini, kesempatan tanya jawab diberikan untuk memperjelas hal-hal yang masih menjadi keraguan peserta.
- 3) **Langkah 3:** seluruh pengabdian sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya akan mempresentasikan atau menjelaskan materi *insect history* kepada seluruh peserta (gurudan siswa).
- 4) **Langkah 4:** diberi kesempatan kepada seluruh peserta untuk tanya jawab dan diskusi dengan pemateri terkait apa yang belum dipahami sehingga melahirkan pemahaman secara *komprehenship*.
- 5) **Langkah 5:** Peserta diberikan bimbingan dan arahan serta pendampingan dalam mempraktekkan pada materi-materi yang terdapat di *insect history* yang telah dijelaskan oleh pemateri.

- 6) **Langkah 6** : peserta menuliskan jawaban di lembar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, sebagai bentuk evaluasi akhir.

### **Solusi Permasalahan Mitra**

Secara garis besar, solusi dalam hal pemecahan permasalahan mitra pada kegiatan pengabdian ini dapat diklasifikasi sebagai berikut:

- 1) **Pengembangan instrumen**, hal ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan mitra yakni belum dimanfaatkannya secara optimal media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi di channel yang berbantuan *insect history*, yang diawali dengan membagikan materi- materi kartun tersebut kepada seluruh peserta di SMA 9 Palu.
- 2) **Pelaksanaan Pelatihan**, hal ini dilakukan dengan cara setelah instrument selesai disajikan dan dikembangkan, maka dilakukan pelatihan presentase materi yang terdapat di *insect histroy* kepada seluruh peserta.
- 3) **Penyajian materi**, dalam hal ini kegiatan pelatihan mengikuti prosedur, sehingga dilakukan dengan beberapa kegiatan, yaitu:
  - a. Penyajian materi,
  - b. Membagi kelompok berpasangan,
  - c. Memfasilitasi kelompok berdiskusi,
  - d. Memfasilitasi kelompok untuk menyampaikan apa yang belum dimengerti terkait dengan pemanfaatan games yang telah dibagikan,
  - e. Memfasilitasi kelompok dalam hal presentase *insect histroy*,
  - f. Memfasilitasi kelompok menulis terkait dengan istilah istilah dalam materi *insect history* tersebut.

**Tindak Lanjut Kegiatan Pelatihan**, ada dua hal yang menjadi tidak lanjut dari kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia games kartun interaktif *insect history* ini, yakni: **pertama**, memantau peserta yang telah mengikuti pelatihan terutama pada saat mempelajari *games* kartun *insect history* yang telah disajikan, dan **kedua**, memantau peserta yang telah mengikuti pelatihan, terutama pemanfaatan media yang mengaplikasikan fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi tersebut.

### **Partisipasi Sasaran.**

Partisipasi sasaran pengabdian ini dapat dioptimalkan bukan saja pada saat mengikuti pelatihan melainkan juga setelah pelatihan. Olehnya itu, secara lengkap partisipasi sasaran sebagai berikut:

- 1) Secara institusi, sasaran pengabdian yakni SMA Negeri 9 Palu, menyiapkan peserta untuk mengikuti pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis pada multimedia interaktif *insect history*.
- 2) Partisipan mengikuti kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif *insect history* secara aktif.
- 3) Partisipan merumuskan, mengembangkan, dan mempresentasikan *game* kartun yang telah di berikan oleh pihak pemateri.

- 4) Setelah kegiatan pelatihan dalam pengabdian ini berakhir, maka partisipan atau peserta guru aktif memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *insect history*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif “Inspect History” di SMA Negeri 9 Palu Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif “Inspect History” di SMA Negeri 9 Palu diadakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, terutama pada materi tentang serangga. Pelatihan ini berfokus pada penggunaan teknologi multimedia interaktif untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang seringkali dianggap sulit dan abstrak.

### Hasil Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan ini menunjukkan beberapa hasil yang signifikan, di antaranya:

- 1) Peningkatan Pemahaman siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif “Inspect History” menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep Sejarah yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat lokal.**

Peningkatan pemahaman siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif “Insect History” terhadap konsep-konsep sejarah yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat lokal terlihat sangat signifikan. Melalui pendekatan multimedia ini, siswa tidak hanya sekedar membaca teks atau mendengarkan ceramah, tetapi juga mengalami pembelajaran yang lebih interaktif dan imersif. Media ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi sejarah lokal dengan cara yang lebih visual, di mana informasi mengenai kehidupan masyarakat lokal— seperti adat, budaya, dan tradisi—dihadirkan dalam bentuk gambar, video, dan simulasi.

Siswa dapat menyaksikan langsung rekonstruksi visual peristiwa sejarah lokal yang penting, seperti bagaimana masyarakat lokal dahulu hidup, bagaimana interaksi antar suku terjadi, hingga bagaimana mereka memanfaatkan sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya visualisasi ini, konsep-konsep sejarah yang sebelumnya mungkin terasa abstrak atau sulit dipahami kini menjadi lebih nyata dan mudah diingat. Contohnya, saat mempelajari tentang kehidupan masyarakat lokal di Sulawesi Tengah, media ini menghadirkan simulasi kehidupan masyarakat adat Kaili, memperlihatkan aktivitas mereka seperti pertanian, perdagangan, serta upacara adat. Siswa dapat melihat bagaimana rumah-rumah tradisional dibangun, bagaimana mereka bekerja sama dalam kehidupan sosial, dan bagaimana nilai-nilai lokal mempengaruhi cara hidup mereka.

Tidak hanya itu, interaksi yang dihadirkan melalui kuis atau simulasi yang melibatkan siswa dalam membuat keputusan berdasarkan situasi historis juga membantu memperdalam pemahaman mereka. Mereka dapat belajar dari berbagai sudut pandang, termasuk dampak dari keputusan yang diambil oleh pemimpin lokal pada masa lalu, yang memberikan wawasan tentang dinamika sosial, ekonomi, dan politik masyarakat.

Pada akhirnya, siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran ini menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep sejarah lokal. Pemahaman ini tidak hanya didasarkan pada hafalan fakta, tetapi juga pada penghayatan akan konteks dan pengalaman masyarakat lokal dalam sejarah. Ini tercermin dari kemampuan siswa untuk menganalisis, mengaitkan, dan menyampaikan kembali materi sejarah dengan lebih mendalam dan relevan.

**2) Antusiasme dan Partisipasi Aktif Siswa Selama pelatihan, siswa terlihat lebih antusias dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa merasa tertarik dengan visualisasi interaktif yang dihadirkan oleh media pembelajaran “Inspect History”.**

Dengan adanya animasi, simulasi, dan gambar visual, siswa merasa lebih mudah memahami berbagai jenis materi Sejarah serta peran mereka dalam kegiatan pembelajaran interaktif. Selama pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif "Inspect History," antusiasme dan partisipasi aktif siswa terlihat sangat menonjol. Siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi pelatihan, yang diiringi dengan rasa ingin tahu yang mendalam. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh daya tarik visual yang dihadirkan oleh media interaktif tersebut. Visualisasi melalui animasi, simulasi, dan gambar-gambar yang menarik membuat materi sejarah yang mungkin dianggap kering atau sulit, menjadi lebih hidup dan mudah dipahami.

Interaksi siswa dengan materi sejarah melalui "Inspect History" menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru atau membaca buku teks, tetapi juga bisa langsung berinteraksi dengan simulasi sejarah, menyaksikan peristiwa-peristiwa penting, serta mengikuti perkembangan kehidupan masyarakat pada masa lampau melalui visual yang jelas. Misalnya, ketika mempelajari peristiwa sejarah lokal, siswa dapat melihat langsung bagaimana masyarakat setempat menjalani kehidupan sehari-hari dalam konteks waktu yang berbeda, memahami perubahan sosial, budaya, dan ekonomi yang terjadi, serta mengenali tokoh-tokoh sejarah melalui representasi visual yang mendetail.

Keterlibatan siswa pun meningkat berkat fitur interaktif yang ditawarkan oleh media ini. Siswa diajak untuk mengambil peran dalam simulasi sejarah, seperti membuat keputusan berdasarkan situasi yang mereka pelajari, atau berkolaborasi dengan teman-teman sekelas dalam menyelesaikan tantangan sejarah yang disajikan. Aktivitas ini mendorong mereka untuk berpikir kritis dan reflektif, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi sejarah dengan cara yang menyenangkan dan edukatif.

Keaktifan siswa tidak hanya terlihat dari banyaknya pertanyaan yang mereka ajukan, tetapi juga dari partisipasi dalam diskusi kelompok dan kegiatan kuis interaktif yang diadakan selama pelatihan. Mereka lebih termotivasi untuk mengungkapkan pendapat, berbagi pemahaman, dan menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Dengan media interaktif ini, siswa merasa bahwa belajar sejarah bukan hanya tentang menghafal fakta, tetapi juga tentang memahami konteks dan dampak dari peristiwa sejarah dalam kehidupan mereka saat ini.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mengubah pandangan siswa terhadap pembelajaran sejarah, dari yang semula dianggap membosankan menjadi pengalaman yang lebih menarik dan penuh tantangan. Antusiasme dan partisipasi aktif mereka selama pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti "Insect History" mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan memotivasi siswa untuk terus mengembangkan minat mereka terhadap sejarah.

**3) Peningkatan Kompetensi Guru Pelatihan ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga memberikan dampak positif pada guru. Guru yang mengikuti pelatihan memperoleh pengetahuan baru dalam menggunakan media multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran.**

Guru dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan metode pengajaran mereka, menjadikannya lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif "Inspect History" tidak hanya memberikan manfaat besar bagi siswa, tetapi juga berdampak positif pada peningkatan kompetensi guru. Guru yang mengikuti pelatihan ini memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam menggunakan teknologi multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. Sebagai pendidik, mereka diajak untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memperbarui metode pengajaran mereka agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Melalui pelatihan ini, guru belajar bagaimana memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan efektif. Mereka tidak hanya diajarkan cara mengoperasikan perangkat multimedia, tetapi juga bagaimana menyusun strategi pembelajaran yang memaksimalkan penggunaan teknologi tersebut. Animasi, simulasi, serta elemen visual yang kaya dalam media "Inspect History" membuka peluang bagi guru untuk memperkaya pembelajaran, menjadikan materi lebih mudah dipahami dan lebih relevan dengan pengalaman siswa.

Pelatihan ini juga mengajarkan guru bagaimana merancang aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, di mana siswa bisa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dengan media ini, guru bisa memfasilitasi pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan *problem-based*, di mana siswa didorong untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memahami materi. Misalnya, melalui simulasi interaktif, guru bisa mengajak siswa untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah sejarah, menganalisis peristiwa, dan membuat keputusan berdasarkan situasi historis yang dihadirkan.

Selain itu, pelatihan ini membantu guru untuk lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi di kelas. Banyak guru yang awalnya merasa kurang nyaman atau kurang familiar dengan perangkat teknologi, kini mulai terbiasa dan bahkan antusias untuk mengeksplorasi berbagai media pembelajaran digital. Mereka menjadi lebih fleksibel dalam memilih metode pengajaran, sehingga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang beragam. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar siswa secara aktif.

Dengan meningkatnya kompetensi guru dalam menggunakan media multimedia interaktif, diharapkan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan dinamis. Guru dapat

mengurangi metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan cenderung pasif, menggantinya dengan pendekatan yang lebih modern dan partisipatif. Hal ini tentu akan berdampak positif pada kualitas pendidikan secara keseluruhan, karena pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi cenderung mampu menarik minat siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru, memungkinkan mereka untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan zaman. Guru yang terampil menggunakan teknologi tidak hanya lebih efisien dalam mengajar, tetapi juga mampu membangun lingkungan belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa di era digital ini.

#### **4) Efisiensi Waktu Pembelajaran Penggunaan media interaktif ini juga terbukti mempercepat proses pembelajaran.**

Siswa dapat mengakses informasi dengan lebih cepat dan efisien melalui perangkat multimedia yang tersedia. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada diskusi dan pendalaman materi yang lebih kompleks. Penggunaan media pembelajaran interaktif "Inspect History" terbukti meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya perangkat multimedia yang tersedia, siswa dapat mengakses informasi dengan lebih cepat dan mudah. Visualisasi materi yang ditampilkan dalam bentuk animasi, simulasi, dan gambar interaktif memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep pembelajaran tanpa harus melalui penjelasan panjang yang sering kali diperlukan dalam metode pengajaran konvensional.

Siswa dapat langsung terlibat dengan materi pembelajaran melalui interaksi digital, seperti memilih topik tertentu, mengikuti simulasi, atau menjelajahi berbagai aspek sejarah secara mandiri. Hal ini memotong waktu yang biasanya dihabiskan untuk proses penjelasan verbal atau penggunaan media cetak yang terbatas. Sebagai contoh, dalam mempelajari sejarah lokal, siswa bisa dengan cepat memahami kronologi peristiwa atau perubahan sosial yang terjadi hanya dengan melihat animasi dan simulasi yang disajikan, tanpa harus membaca teks panjang atau menunggu penjelasan rinci dari guru.

Selain itu, media interaktif ini juga menyediakan akses ke berbagai sumber informasi tambahan secara langsung, sehingga siswa tidak perlu mencari referensi lain secara manual. Fitur ini memungkinkan siswa mendapatkan informasi yang mereka butuhkan dalam waktu singkat, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien. Ketika siswa bisa memahami materi dengan cepat, guru memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada aspek-aspek pembelajaran yang lebih mendalam, seperti analisis kritis, diskusi, dan aplikasi konsep yang lebih kompleks.

Efisiensi waktu ini juga memberikan ruang bagi guru untuk memanfaatkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan dinamis. Waktu yang sebelumnya digunakan untuk memberikan penjelasan dasar kini dapat dialihkan ke kegiatan-kegiatan yang lebih menantang, seperti diskusi kelompok, debat, atau studi kasus. Guru juga dapat mengembangkan dialog yang lebih interaktif dengan siswa, di mana mereka bisa membahas topik-topik penting secara lebih mendalam dan reflektif.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif ini bukan hanya mempercepat proses transfer informasi, tetapi juga memungkinkan siswa dan guru untuk lebih memaksimalkan waktu yang ada. Pembelajaran menjadi lebih terfokus, dengan siswa mendapatkan akses langsung ke informasi inti, sementara guru dapat mengoptimalkan sisa waktu untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan kegiatan-kegiatan yang lebih mendalam dan bermakna



*Gambar 1 Dokumentasi Kegiatan*

## **Pembahasan**

### **1) Kelebihan Media Pembelajaran “Inspect History”**

Media pembelajaran interaktif seperti “Inspect History” memiliki kelebihan dalam hal visualisasi dan interaksi, yang mampu menggantikan metode ceramah konvensional yang cenderung monoton. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui simulasi yang ada di google room, sehingga mereka dapat melihat secara langsung bagaimana materi Sejarah, dapat dipelajari secara visual dan interaktif.

Media pembelajaran interaktif seperti “Inspect History” memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya unggul dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang sering kali dirasa monoton. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuan visualisasi dan interaksi yang disediakan oleh media ini. Dalam pembelajaran sejarah, yang kerap kali melibatkan konsep-konsep abstrak atau kejadian di masa lampau, media ini memungkinkan siswa untuk melihat dan merasakan peristiwa-peristiwa tersebut melalui tampilan visual yang menarik dan jelas.

Dengan "Inspect History," siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui simulasi yang terintegrasi dalam platform digital seperti Google Classroom. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat mengeksplorasi materi secara mandiri dengan menggunakan berbagai fitur interaktif. Simulasi ini memungkinkan siswa untuk menjelajahi berbagai peristiwa sejarah, tokoh penting, dan perkembangan masyarakat secara lebih mendalam. Sebagai contoh, siswa bisa mengikuti alur peristiwa sejarah lokal, menyaksikan rekonstruksi visual tentang kehidupan masyarakat pada masa tertentu, atau menganalisis hubungan antara peristiwa-peristiwa sejarah melalui diagram interaktif.

Kelebihan visualisasi ini sangat membantu dalam menyederhanakan materi yang kompleks, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingatnya. Animasi dan simulasi yang disediakan oleh “Inspect History” memberikan gambaran yang lebih nyata

tentang bagaimana kehidupan masyarakat di masa lalu, tanpa harus bergantung pada imajinasi semata. Siswa dapat melihat bagaimana sebuah peristiwa sejarah berdampak pada kehidupan sosial dan budaya, dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Selain itu, interaksi yang terjadi antara siswa dan media pembelajaran ini membuat proses belajar lebih dinamis dan partisipatif. Siswa didorong untuk aktif berinteraksi dengan materi, baik melalui simulasi, kuis, atau aktivitas kolaboratif di ruang digital. Mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta yang terlibat langsung dalam proses belajar. Hal ini mengubah peran guru dari pusat utama pembelajaran menjadi fasilitator yang membimbing dan mendukung proses eksplorasi siswa.

Dengan media seperti "Inspect History," proses pembelajaran sejarah menjadi lebih hidup, interaktif, dan menarik. Kelebihan ini membuat pembelajaran lebih bervariasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan secara visual, tanpa merasa terbebani oleh cara penyampaian yang monoton. Sebagai hasilnya, pengalaman belajar menjadi lebih bermakna, efektif, dan relevan bagi kebutuhan siswa di era digital ini

## **2) Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan**

Pelatihan ini menggarisbawahi pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, guru dan siswa dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk memperdalam pemahaman mereka tentang topik yang diajarkan. Penggunaan media multimedia interaktif ini juga sejalan dengan kurikulum 2013 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Pelatihan ini menyoroti pentingnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Seiring dengan kemajuan teknologi, baik guru maupun siswa kini dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap topik yang diajarkan. Penggunaan media multimedia interaktif, seperti "Insect History," menjadi contoh konkret bagaimana teknologi mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Teknologi memungkinkan siswa mengakses informasi secara lebih cepat dan mendalam melalui berbagai sumber yang terintegrasi dalam media digital. Mereka dapat mengeksplorasi materi secara mandiri, melihat visualisasi konsep-konsep abstrak, dan berpartisipasi dalam simulasi interaktif yang mengajak mereka untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks dan ceramah guru, tetapi menjadi lebih kaya dengan konten visual dan kegiatan kolaboratif yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

Bagi guru, teknologi memberikan fleksibilitas dalam menyajikan materi dengan berbagai cara yang kreatif. Mereka dapat menggunakan media interaktif untuk menyederhanakan konsep yang kompleks, memperkuat materi dengan video, simulasi, atau animasi, serta melibatkan siswa dalam diskusi yang lebih mendalam. Teknologi juga memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara real-time, memberikan

umpan balik yang lebih personal, dan menyesuaikan strategi pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

Penggunaan teknologi ini sejalan dengan kurikulum 2013, yang menekankan pada pentingnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Teknologi mendukung pendekatan ini dengan menyediakan berbagai alat dan platform yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam proyek kelompok, berkolaborasi secara daring, serta mengeksplorasi ide-ide baru melalui pendekatan berbasis masalah dan pemecahan kasus. Dalam lingkungan digital ini, siswa tidak hanya belajar untuk menghafal fakta, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menganalisis informasi, dan menemukan solusi secara kreatif.

Teknologi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan, di mana literasi digital dan kemampuan menggunakan teknologi informasi akan menjadi keterampilan esensial di dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya mempersiapkan guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan penting yang akan berguna di masa depan

### **3) Tantangan Implementasi**

Meskipun media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini memberikan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, terutama dalam hal infrastruktur. Di SMA Negeri 9 Palu, tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan fasilitas yang memadai seperti proyektor atau komputer. Selain itu, pelatihan lanjutan dan pendampingan kepada guru juga diperlukan agar pemanfaatan media ini bisa berkelanjutan.

Meskipun media pembelajaran berbasis multimedia interaktif seperti "Insect History" menawarkan banyak manfaat dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, terdapat sejumlah tantangan yang harus dihadapi dalam implementasinya, terutama terkait infrastruktur. Di SMA Negeri 9 Palu, salah satu kendala utama adalah tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan fasilitas yang memadai, seperti proyektor, komputer, atau akses internet yang stabil. Fasilitas teknologi yang terbatas ini membatasi kemampuan guru dan siswa untuk sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran interaktif tersebut.

Kurangnya perangkat yang mendukung, seperti proyektor untuk menampilkan simulasi atau komputer bagi siswa untuk melakukan aktivitas interaktif secara mandiri, menjadi hambatan signifikan dalam penerapan media berbasis teknologi ini secara merata di seluruh kelas. Siswa di kelas yang tidak memiliki akses ke perangkat yang memadai mungkin harus bergantung pada metode pengajaran konvensional, sehingga potensi penuh dari media interaktif tidak bisa dimaksimalkan. Selain itu, kendala infrastruktur ini juga membuat pengalaman belajar menjadi tidak merata antara satu kelas dengan kelas lainnya, sehingga terjadi ketimpangan dalam akses pembelajaran berbasis teknologi.

Selain masalah infrastruktur, tantangan lain yang dihadapi adalah perlunya pelatihan lanjutan dan pendampingan bagi guru. Meskipun pelatihan awal telah memberikan dasar-dasar penggunaan media multimedia interaktif, banyak guru yang masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut agar dapat menggunakan teknologi ini secara efektif dan kreatif dalam jangka panjang. Penguasaan teknologi memerlukan waktu, dan tanpa pelatihan

berkelanjutan, ada kemungkinan guru kembali menggunakan metode pengajaran yang lebih konvensional karena merasa kurang percaya diri atau tidak terbiasa dengan teknologi tersebut.

Pendampingan berkelanjutan juga penting agar guru tidak hanya memahami cara teknis menggunakan media, tetapi juga bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kurikulum dengan cara yang relevan dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Bimbingan dari ahli teknologi pendidikan atau praktisi yang berpengalaman akan membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif ini secara optimal. Dengan begitu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjadi upaya sesaat, tetapi bisa berlangsung secara berkelanjutan dan menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar.

Secara keseluruhan, tantangan-tantangan ini perlu diatasi melalui peningkatan investasi infrastruktur sekolah serta program pelatihan yang lebih komprehensif dan berkesinambungan bagi guru. Dengan dukungan yang memadai, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif seperti "Insect History" dapat digunakan secara maksimal, memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa dan guru, serta membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman

#### **4) Rekomendasi untuk Pengembangan**

Selanjutnya Untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran "Inspect History", perlu dilakukan beberapa langkah pengembangan, antara lain:

- a) Pelatihan Lanjutan: Guru perlu mengikuti pelatihan lanjutan untuk mendalami penggunaan media interaktif serta pengembangan materi yang relevan.
- b) Peningkatan Infrastruktur: Sekolah perlu memperhatikan peningkatan fasilitas teknologi di kelas untuk mendukung penggunaan media multimedia.
- c) Pengayaan Materi: Media "Inspect History" dapat dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan materi-materi interaktif lainnya, seperti quiz interaktif atau simulasi lebih mendalam mengenai materi pembelajaran sejarah.

#### **KESIMPULAN**

Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif "Insect History" di SMA Negeri 9 Palu memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar, baik bagi siswa maupun guru. Bagi siswa, penggunaan media ini memperkaya pengalaman belajar dengan menghadirkan materi sejarah yang lebih menarik, visual, dan interaktif. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memahami materi sejarah dengan lebih cepat dan efisien, serta terlibat dalam simulasi yang mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Bagi guru, pelatihan ini meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih inovatif. Guru menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan media multimedia interaktif ke dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Meskipun begitu, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan infrastruktur di sekolah dan kebutuhan akan pelatihan lanjutan untuk memastikan implementasi media pembelajaran ini dapat berlangsung secara efektif dan berkelanjutan.

### **Saran**

#### **Peningkatan Infrastruktur Teknologi.**

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif, sekolah perlu meningkatkan fasilitas teknologi seperti pengadaan proyektor, komputer, dan akses internet yang stabil di setiap kelas. Dengan infrastruktur yang memadai, seluruh siswa dan guru dapat memanfaatkan media ini secara merata dan efektif.

#### **Pelatihan dan Pendampingan Berkelanjutan untuk Guru**

Pelatihan lanjutan dan pendampingan secara berkala sangat diperlukan agar guru dapat terus mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media multimedia interaktif. Guru harus didukung dalam merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kurikulum, sehingga pembelajaran berbasis teknologi dapat terus berlanjut.

#### **Pengintegrasian ke Kurikulum**

Media pembelajaran interaktif seperti "Inspect History" sebaiknya diintegrasikan secara formal ke dalam kurikulum, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, penggunaan media ini dapat menjadi bagian rutin dalam proses belajar mengajar dan bukan hanya sekadar pelengkap.

#### **Evaluasi Berkala.**

Diperlukan evaluasi berkala untuk menilai efektivitas penggunaan media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pengajaran. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai acuan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, baik dari segi konten media maupun metode pengajarannya. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif yang lebih besar dalam proses pendidikan di SMA Negeri 9 Palu.

### **REFERENSI**

- Abdul Majid, 2017, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Abdul Mustakim, 2015, *Menjadi Orang Tua Bijak*, Bandung: Al-Bayan,
- Amal Abdussalam, 2005, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, Jakarta: Pustaka Al
- Azhar Arsyad, 2018, *Media Pengajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- E. Mulyasa, 2010, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, Jakarta: Bumi Aksara,  
[https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260\\_037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa](https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260_037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa) Diakses pada tanggal 26 Januari 2023 pukul 09.45 WITA.
- <https://tirto.id/pengguna-facebook-instagram-di-indonesia-terbanyak-ke-4-di-dunia-ee8n> Diakses pada tanggal 26 Januari 2023 pukul 10.05 WITA

[https://www.cnbcindonesia.com/tech/2019031412\\_5824-37-60635/instagram-error-berapa-jumlah-penggunanya-di-ri](https://www.cnbcindonesia.com/tech/2019031412_5824-37-60635/instagram-error-berapa-jumlah-penggunanya-di-ri) Diakses pada 26 Januari 2023 pukul 10.12

WITA. Instagram Peace Generation Indonesia.

<https://www.instagram.peacegenid/> Website Peace Generation Indonesia.

<https://www.peacegen.id/> Diakses pada tanggal 27 Januari 2023 pukul 12.18 WITA

Ibrahim Muhammad, 2015, Menumbuhkan Kreativitas Anak, Jakarta: Cendikia,

Lexy J. Moleong, 2006. Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: RemajaRosdakarya,

Marisa, dkk, 2012, Komputer dan Media Pembelajaran, Jakarta: Universitas Terbuka,

Oemar Hamalik, 2020, Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara, Onggo, Bob

Julius. 2004. Cyber Public Relations: Strategi Membangun dan Mempertahankan

Merek Global di Era Globalisasi Lewat Media Online. Jakarta: PT. Gramedia.

Prasetyo, E. 2020, Guru: Mendidik itu Melawan, Tiara Wacana, Yogyakarta