

Pelatihan Pembuatan Hypermedia Pop Up Digital Sebagai Sumber Belajar Alternatif Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka

Asmiyunda*, Harizon, Fatria Dewi, Aulia Sanova, Firdiawan Ekaputra

Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Jambi

*Corresponding Author: asmiyunda@unja.ac.id

Artikel masuk: 12 September 2023; Artikel diterima: 13 Desember 2023; Artikel terbit: 26 Desember 2023

Abstract

Community Service (PPM) is one of the Tri Dharmas of Higher Education implemented by lecturers. The PPM activities of the FKIP Jambi University Chemistry Education study program were carried out in the form of increasing competency for the community at SMAN 5 Muaro Jambi in training in making hypermedia pop up digital teaching materials. This activity aims to improve the ability of subject teachers to make references to learning resources in implementing the merdeka curriculum. PPM activities are carried out using presentation methods, demonstrations, discussions and independent activities. The PPM activities carried out will be useful for teachers in implementing the merdeka curriculum, while lecturers can develop and share the results of their thoughts and research with the community (teachers) through PPM activities. The achievement of this PPM activity is in the form of improving the quality of teachers' understanding and skills in creating teaching materials in the form of hypermedia pop up digital in implementing the merdeka curriculum. Based on the results of the questionnaire given to training participants, it was found that 88% experienced an increase in knowledge regarding the innovative teaching materials delivered and 100% stated that the training activities carried out were beneficial for teachers in learning activities.

Keywords: *hypermedia pop up digital, merdeka curriculum, community service*

Abstrak

Pengabdian pada masyarakat (PPM) menjadi salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilaksanakan dosen. Kegiatan PPM program studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Jambi dilaksanakan dalam bentuk peningkatan kompetensi bagi masyarakat di SMAN 5 Muaro Jambi melalui pelatihan pembuatan bahan ajar hypermedia pop up digital. Kegiatan bertujuan meningkatkan kemampuan para guru mata pelajaran dalam membuat referensi sumber belajar dengan menerapkan kurikulum merdeka. Kegiatan PPM dilaksanakan dengan metode presentasi, demonstrasi, diskusi dan kegiatan mandiri. Kegiatan PPM yang dilaksanakan bermanfaat bagi guru dalam melaksanakan kurikulum merdeka sedangkan bagi dosen dapat mengembangkan dan membagikan hasil pemikiran dan penelitiannya kepada masyarakat (guru) melalui kegiatan PPM. Capaian kegiatan PPM ini berupa peningkatan kualitas pemahaman dan keterampilan para guru dalam membuat bahan ajar berupa hypermedia pop up digital dalam mengimplementasikan kurikulum

merdeka. Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada peserta pelatihan diketahui bahwa 88% mengalami peningkatan pengetahuan terkait bahan ajar inovatif yang disampaikan dan 100% menyatakan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan bermanfaat bagi guru dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *hypermedia pop up digital, kurikulum merdeka, pengabdian kepada masyarakat*

A. PENDAHULUAN

Masa pemulihan sekolah setelah pandemi Covid-19 menjadikan sekolah memiliki tiga alternatif kurikulum yang dapat digunakan. Alternatif pilihan kurikulum diantaranya kurikulum 2013, kurikulum 2013 yang disederhanakan (kurikulum darurat) dan kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka pada tahun ajaran 2022/ 2023 belum dilakukan secara masif dan hanya diterapkan pada beberapa sekolah penggerak. Sekolah penggerak didampingi untuk mewujudkan konsep sekolah digital dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Penerapan kurikulum merdeka membagi kegiatan belajar dalam tiga jenis yaitu kegiatan belajar intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler memberikan peluang bagi sekolah dan guru untuk memilih perangkat sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Pemilihan perangkat pembelajaran yang sesuai karakteristik peserta didik memang perlu dilakukan oleh para pendidik (Asmiyunda et al., 2023). Melalui penerapan kurikulum merdeka dapat melatih kemandirian peserta didik dalam mengeksplorasi bahan belajar dari berbagai sumber yang ada dan tetap kredibel dengan konteks ilmu pengetahuan (Manalu et al., 2022). Hal ini ditinjau juga dari perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat. Melalui pemanfaatan teknologi informasi pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik pada generasi alpa dan generasi Z (Marisa, 2021). Peserta didik dengan

kelahiran tahun 1997-2012 disebut generasi Z (mahasiswa, peserta didik SMA dan SMP) serta generasi alpa dengan kelahiran tahun 2010 hingga sekarang (peserta didik SMP, SD, dan PAUD).

Penerapan kurikulum merdeka dan perkembangan IT yang semakin pesat dan diimbangi karakteristik peserta didik yang cakap teknologi maka diperlukan inovasi dan kreatifitas para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Sanova et al., 2023). Penggunaan kurikulum merdeka membawa perubahan pada sistem belajar di sekolah dengan guru yang lebih fleksibel dan berkreasi untuk memaksimalkan pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Para pendidik hendaknya memiliki kemampuan dalam merancang dan menghasilkan sumber belajar alternatif yang membantu peserta didik. Sumber belajar visual yang ditampilkan dengan memanfaatkan teknologi lebih praktis dan menarik dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang dapat menggabungkan teks, gambar, suara dan video dalam satu media disebut dengan hypermedia (Asmiyunda et al., 2018).

Hypermedia merupakan salah satu jenis multimedia yang menggabungkan informasi seperti teks, gambar, suara dan video untuk mempermudah peserta didik dalam memperoleh informasi disertai link dan nodes (Ayersman, 1996). Keunggulan penggunaan hypermedia salah satunya menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi berbagai macam informasi secara mandiri (Moos & Marroquin, 2010). Selain itu, pemanfaatan hypermedia dapat mengembangkan kemampuan kognitif

yang kompleks seperti pemecahan topik kedalam sub topik. Hypermedia dapat ditampilkan melalui pop up digital dengan aplikasi kvisoft flipbook maker.

Aplikasi kvisoft flipbook maker sudah banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media penyampaian informasi belajar yang menarik. Beberapa penelitian telah dilakukan dengan menerapkan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang telah dilakukan menginformasikan bahwa penggunaan aplikasi dengan memadukan teks, gambar, suara dan video dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik untuk belajar (Asmiyunda et al., 2018). Dengan demikian penggunaannya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar alternatif. Aplikasi kvisoft flipbook maker dapat dimanfaatkan untuk merancang e-book, e-modul, e-paper dan e-magazine dengan mengkonversikan file pdf ke halaman publiaksi digital book melalui aplikasi. Format file yang dapat ditambahkan berupa pdf, swf, jpg, flv, mp4 dan format file hasil luaran berupa html, exe, zip dan app (Divayana et al., 2018).

Perkembangan teknologi memberikan dampak positif bagi kemajuan bidang pendidikan. Adanya pergeseran paradigma pembelajaran dari sumber belajar cetak kepada penggunaan bahan belajar yang berbasis teknologi informasi. Pemanfaatan pembelajaran dengan teknologi tentunya harus didukung dengan kesiapan infrastruktur yang dimiliki sekolah berupa laboratorium komputer dan fasilitas lain berupa proyektor di ruangan kelas. Selain itu pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi juga harus didukung dengan kesiapan semua sivitas akademika sekolah terutama guru dan peserta didik

dalam melaksanakan pembelajaran (Divayana et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi ke sekolah mitra diketahui bahwa sekolah mitra telah dilengkapi dengan fasilitas sekolah berupa laboratorium komputer dan juga terdapat proyektor disetiap kelas. Begitu juga dengan kesiapan guru yang 85% guru memiliki perangkat komputer pribadi untuk mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar pop up digital ini. Sedangkan dari kesiapan peserta didik yang masuk dalam generasi Z telah mampu dan cakap dalam mengoperasikan perangkat komputer ataupun laptop.

Guru sebagai seorang pendidik harus terus berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Saparudin et al., 2021). Selain itu, guru juga harus mengikuti perkembangan kurikulum dan perubahan teknologi informasi untuk mendukung pengembangan kompetensi sebagai seorang guru profesional. Guru bukan lagi sebagai sumber utama belajar. Namun guru mewadahi sumber belajar yang ada sebagai media belajar bagi para peserta didik.

Penerapan kurikulum merdeka menjadi guru harus menyesuaikan diri dengan segala bentuk perubahan yang terjadi dari penerapan kurikulum. Kurikulum merdeka memberikan alternatif kepada guru membuat dan mengembangkan sumber belajar sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta lingkungan belajar. Melalui penerapan kurikulum merdeka ini maka perlu adanya inisiatif dan sikap kreatif guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam merancang sumber belajar alternatif untuk menerapkan kurikulum merdeka.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan mitra yang telah dijelaskan, maka tim PPM program studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Jambi menyelenggarakan kegiatan pelatihan berupa pembuatan bahan ajar hypermedia berupa pop up digital bagi guru-guru di sekolah mitra. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan pengetahuan para guru serta penyebarluasan hasil penelitian oleh para dosen kepada masyarakat (sekolah). Adapun target capaian kompetensi yang diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat diantaranya: terjadinya peningkatan kemampuan guru-guru dalam merancang sumber belajar yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar. Target lainnya yaitu bertambahnya keterampilan yang dimiliki guru-guru dalam merancang sumber belajar berupa hypermedia pop up digital dengan berbagai model pembelajaran sesuai kurikulum yang digunakan di sekolah.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan PPM dilaksanakan di sekolah mitra yaitu SMA Negeri 5 Muaro Jambi pada 21 Agustus 2023. Kegiatan PPM diikuti oleh semua guru mata pelajaran yang berjumlah 17 orang. Kegiatan dilaksanakan di ruang guru secara tatap muka dan kegiatan mandiri terstruktur setelah kegiatan tatap muka.

Pelaksanaan PPM berupa pelatihan pembuatan bahan ajar hypermedia berupa pop up digital ditujukan kepada guru-guru semua mata pelajaran pada sekolah mitra. Kegiatan PPM dilaksanakan dengan metode presentasi, demonstrasi, diskusi dan kegiatan mandiri. Pelaksanaan PPM pembuatan hypermedia berupa pop up digital melalui 4 langkah kegiatan. Langkah pertama menyampaikan konsep materi mengenai hypermedia dan aplikasi kvisoft flipbook maker. Langkah kedua melakukan demonstrasi pembuatan bahan ajar hypermedia berupa pop up digital

sesuai mata pelajaran masing-masing guru. Langkah ketiga guru merancang sendiri bahan ajar berupa hypermedia pop up digital untuk 1 tujuan pembelajaran. Langkah keempat melakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan yang dilaksanakan melalui instrumen angket.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PPM program studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Jambi dilaksanakan di SMA Negeri 5 Muaro Jambi. Berdasarkan hasil analisis situasi yang dilakukan oleh Tim PPM maka kegiatan dilaksanakan berupa pelatihan pembuatan hypermedia pop up digital sebagai sumber belajar alternatif dalam penerapan kurikulum merdeka. Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 1 hari tatap muka pada tanggal 21 Agustus 2023 dan 1 hari kerja mandiri pada tanggal 22 Agustus 2023.

Peserta dalam kegiatan PPM adalah seluruh guru mata pelajaran di SMA Negeri 5 Muaro Jambi. Kegiatan PPM sesi tatap muka dilaksanakan dengan 4 langkah kegiatan sebagai berikut:

1. Langkah pertama menyampaikan konsep materi mengenai hypermedia dan aplikasi kvisoft flipbook maker. Kegiatan ini diawali dengan proses install aplikasi kvisoft flipbook maker yang dibagikan kepada guru melalui link google drive. Pada link google drive ini terdapat folder aplikasi kvisoft flipbook maker pro, folder cover modul, folder lembar kerja, folder watermark, demo bahan ajar yang akan dibuat, buku panduan pembuatan bahan ajar dan template bahan ajar yang dapat diedit oleh guru sesuai dengan mata pelajaran Bapak/Ibu guru. Penyampaian konsep dan proses *instal* aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Konsep dan Proses Instal Aplikasi

- Langkah kedua melakukan demonstrasi pembuatan bahan ajar hypermedia berupa pop up digital sesuai mata pelajaran masing-masing guru. Pada tahap ini pemateri menjelaskan pembuatan bahan ajar dengan menjelaskan kepada peserta melalui Buku Panduan yang telah dipersiapkan oleh Tim PPM. Selanjutnya pemateri melakukan demonstrasi pembuatan bahan ajar hypermedia pop up digital seperti dokumentasi pada Gambar 2.



Gambar 2. Demo Pembuatan Bahan Ajar

- Langkah ketiga guru merancang sendiri bahan ajar berupa hypermedia pop up digital untuk 1 tujuan pembelajaran. Guru berlatih merancang bahan ajar sesuai mata pelajaran masing-masing. Kegiatan ini dapat dilanjutkan di rumah secara mandiri dengan bantuan Buku Panduan Kegiatan PPM yang telah

diberikan. Contoh rancangan bahan ajar dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Contoh Rancangan Bahan Ajar Hypermedia Pop Up Digital

- Langkah keempat melakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan yang dilaksanakan melalui angket respon guru. Sebagai tahapan terakhir dalam kegiatan PPM peserta diminta untuk mengisi angket respon kegiatan PPM yang telah dilaksanakan pada link google form <https://bit.ly/Evaluasiipkm>. Perwakilan tim PPM menyampaikan teknis pengisian angket melalui link google form sebagai hasil respon dari peserta terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pemberian Instruksi untuk Mengisi Angket Respon

Adapun target capaian kompetensi yang diharapkan dalam pelaksanaan kegiatan PPM diantaranya:

1. Terjadinya peningkatan kemampuan guru-guru dalam merancang sumber belajar yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar.
2. Bertambahnya keterampilan yang dimiliki guru-guru dalam merancang sumber belajar berupa hypermedia pop up digital dengan berbagai model pembelajaran sesuai kurikulum yang digunakan di sekolah.

Pencapaian target kompetensi kegiatan pengabdian pada masyarakat diukur melalui angket respon yang diisi oleh guru-guru sebanyak 17 orang guru mata pelajaran di SMA Negeri 5 Muaro Jambi. Pengisian angket respon melalui link google form yang dibagikan ke grup

guru-guru oleh kepala sekolah melalui link google form <https://bit.ly/Evaluasipkm>. Pertanyaan yang diajukan yaitu Apakah materi yang disampaikan dengan baik dan jelas? Apakah Bpk/ Ibu dapat mengikuti pelatihan dengan baik? Apakah terjadi peningkatan pengetahuan Bpk/ Ibu terkait bahan ajar inovatif dan kreatif? Apakah Bpk/ Ibu dapat menerapkan materi pelatihan pada mata pelajaran yang diampu? Apakah ada manfaat yang dapat diambil dari kegiatan hari ini? Tuliskan manfaat dari kegiatan pengabdian hari ini, Tuliskan saran dan masukan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya. Hasil respon angket akan dihitung nilai rata-rata dari setiap pertanyaan dan dianalisis dengan metode analisis deskriptif. Berikut ditampilkan hasil respon angket peserta PPM pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Kegiatan PPM

No	Pertanyaan	Jumlah Respon			Persentase Respon (%)		
		Iya	Mungkin	Tidak	Iya	Mungkin	Tidak
1	Apakah materi disampaikan dengan baik dan jelas?	16	1	0	94	6	0
2	Apakah Bpk/ Ibu dapat mengikuti pelatihan dengan baik?	16	1	0	94	6	0
3	Apakah terjadi peningkatan pengetahuan Bpk/ Ibu terkait Bahan Ajar Inovatif dan inovatif	15	2	0	88	12	0
4	Apakah Bpk/ Ibu dapat menerapkan materi pelatihan pada Mata Pelajaran yang diampu?	15	2	0	88	12	0
5	Apakah ada manfaat yang dapat diambil dari kegiatan hari ini?	17	0	0	100	0	0

Berdasarkan persentase hasil respon angket kegiatan PPM yang telah dilaksanakan oleh Tim PPM program studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Jambi diketahui bahwa 94% peserta menjawab bahwa materi yang disampaikan oleh Tim PPM disampaikan dengan jelas dan baik. 94% peserta juga menjawab dapat mengikuti kegiatan PPM dengan baik. 88% peserta menjawab terjadi

peningkatan pengetahuan terkait bahan ajar yang kreatif dan inovatif. 88% peserta menjawab dapat menerapkan materi pelatihan mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. 100% peserta menjawab bahwa kegiatan PPM yang dilaksanakan oleh Tim PkM bermanfaat.

Selain 5 pertanyaan diatas angket respon kegiatan PPM juga mengumpulkan informasi terkait manfaat yang diterima oleh guru serta saran untuk kegiatan PPM selanjutnya. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terkait 2 komponen ini disimpulkan beberapa hal sebagai berikut terkait manfaat yang diterima guru dan saran kegiatan PPM selanjutnya:

1. Mendapatkan ilmu baru dan bersemangat mengikuti kegiatan karena mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis TIK.
2. Mendapatkan pengetahuan baru terkait aplikasi digital dan multimedia dalam pembelajaran.
3. Mendesain pembelajaran secara virtual dan membantu proses pembelajaran di sekolah.
4. Perlu ditambah lagi jumlah waktu PPM yang akan dilaksanakan agar kegiatan menjadi lebih baik lagi.
5. Diharapkan sering mengadakan kegiatan PPM ini agar guru-guru mendapatkan informasi model dan jenis pembelajaran terbaru.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan PPM yang dilaksanakan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para guru dalam membuat referensi sumber belajar yang inovatif dan kreatif. Berdasarkan hasil angket diperoleh informasi 88% peserta menyampaikan terjadi peningkatan pengetahuan melalui kegiatan PPM dan 100 % menyatakan kegiatan PPM yang telah dilaksanakan bermanfaat bagi guru dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

Kegiatan PPM yang akan datang sebaiknya memperhatikan kecukupan durasi waktu kegiatan agar kegiatan lebih efektif dan efisien serta diharapkan kegiatan PPM serupa untuk mendukung pengembangan

pengetahuan guru-guru terkait inovasi teknologi dalam pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Asmiyunda, Guspatni, & Azra, F. (2018). Pengembangan E-Modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Kelas XI SMA/ MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 2(November), 155–161.
- Asmiyunda, Harizon, Sanova, A., & Ekaputra, F. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Platform Open Course Berbasis Moodle Dalam Mengelola Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(2), 362–370.
- Ayersman, D. J. (1996). Reviewing the Research on Hypermedia-Based Learning. *Journal of Research on Computing in Education*, 28(4), 500–525.
<https://doi.org/10.1080/08886504.1996.10782180>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Adirta, A. (2018). PELATIHAN PEMBUATAN BUKU DIGITAL BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER BAGI GURU DI SMK TI UDAYANA. *Abdimas Dewantara*, 1(2), 31–44.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Turnip, N. H. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80–86.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72.
<https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Moos, D. C., & Marroquin, E. (2010). Multimedia, Hypermedia, and Hypertext: Motivation Considered

- and Reconsidered. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 265–276. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.004>
- Rahayu, R., Rositas, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Sanova, A., Asmiyunda, A., & Ekaputra, F. (2023). Pengembangan Platform Berorientasi Case Study Dan Project Based Learning Berbantuan Tools Gamifikasi Untuk Menghindari Learning Loss. *Jurnal Zarah*, 11(1), 31–40. <https://doi.org/10.31629/zarah.v11i1.5120>
- Saparudin, Haerullah, A. H., & Hamid, F. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN E-MODUL DALAM PEMBELAJARAN FISIKA : STUDI LITERATUR. *Jurnal Luminous*, 2(2), 38–42.