

Pelatihan Pemberdayaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada SMK TI Bali Global Jimbaran

**^{1*}Dedy Panji Agustino, ²I Gede Harsemadi, ³Ni Putu Putri Ayu Wijayanthi, ⁴Gede
Indra Raditya Martha**

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali¹²³⁴

*Email: panji@stikom-bali.ac.id

ABSTRAK

Sebagai sekolah menengah vokasi di bidang Teknologi Informasi dan Perhotelan, tentunya model pembelajaran yang dilakukan di SMK TI Bali Global Jimbaran harus didukung dengan media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung praktikum belajar para siswa. Namun hingga saat ini, sekolah tersebut masih belum memiliki sebuah media pembelajaran digital interaktif yang diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Demikian juga halnya dengan para guru, yang masih belum memiliki kemampuan dalam menyusun sebuah media pembelajaran digital interaktif. Kehadiran media pembelajaran digital interaktif dapat menjadi salah satu inovasi, dimana materi ajar akan dikemas ke dalam sebuah media digital interaktif yang dapat diakses dan dipelajari oleh para siswa secara mandiri, dengan tetap mengedepankan unsur-unsur pemenuhan pengetahuan dan juga evaluasi dalam kegiatan belajar mengajarnya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran digital interaktif untuk mata pelajaran Kewirausahaan dan Produk Kreatif, serta kegiatan pelatihan penggunaan dan pembuatan aplikasi tersebut. Dalam pelaksanaannya *impact* penguasaan oleh responden terhadap pelatihan yang diberikan sebesar 87,5% dari total responden yang dinilai dari kesuksesan para responden mencapai passing grade dengan standar nilai 70. Dengan besaran nilai *impact* tersebut dapat dinyatakan bahwa kegiatan ini telah sukses dengan memenuhi dan melebihi nilai standar awal yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75% dari total responden.

Kata kunci : vokasi, multimedia, pembelajaran

ABSTRACT

As a vocational high school in the field of Information Technology and Hospitality, of course the learning model carried out at the Bali Global Jimbaran IT Vocational School must be supported by interactive learning media to support students' learning practicum. However, until now, the school still does not have an interactive digital learning media that is implemented in the teaching and learning process. Likewise, teachers, who still do not have the ability to compose an interactive digital learning media. The presence of interactive digital learning media can be one of the innovations, where teaching materials will be packaged into an interactive digital media that can be accessed and studied by students independently, while still prioritizing elements of knowledge fulfillment and also evaluation in teaching and learning activities. This community service activity has produced an interactive digital learning media application for Entrepreneurship and Creative Products subjects, as well as training activities for the use and creation of the application. In its implementation, the impact of mastery by respondents on the training provided was 87.5% of the total respondents who were judged by the success of the respondents in achieving a passing grade with a standard value of 70. With this impact value, it can be stated that this

activity has been successful by meeting and exceeding the standard value pre-determined, which is 75% of the total respondents.

Key words: *vocational, multimedia, learning*

PENDAHULUAN

Pembaharuan dan penyempurnaan dalam bidang pendidikan terus-menerus dilakukan, mencakup segi kualitas, relevansi, maupun pemerataan. Lebih lanjut untuk mengatasi kesenjangan antara produk pendidikan dan kebutuhan tenaga kerja dunia industri telah dijalin berbagai bentuk kerjasama yang saling mendukung dan menguntungkan. Salah satu upaya Pemerintah untuk pemenuhan SDM level menengah yang berkualitas adalah pembinaan pendidikan kejuruan.

Pendidikan kejuruan memberikan suatu bentuk pengembangan bakat, pendidikan dasar keterampilan yang berfokus pada dunia kerja yang dipandang sebagai latihan keterampilan. Siswa kejuruan dibentuk agar siap untuk langsung memasuki persaingan di dunia kerja. Kegiatan pembelajaranpun tidak hanya terjadi di sekolah, namun kegiatan praktik industri di dunia kerja nyata sangat ditekankan untuk mendapatkan dan meningkatkan pengalaman bekerja di persaingan dunia kerja.

Di era revolusi 4.0 perkembangan pesat teknologi, terjadi transformasi pembelajaran yang secara tradisional hanya dipelajari di ruang kelas dan berubah menjadi online berbasis teknologi yang dapat diimplementasikan di luar kelas. Menurut Aziz Hussin (2018), ada sembilan jenis pembelajaran terkait Pendidikan 4.0, dan dari kesembilan karakteristik tersebut, pemerintah dan lembaga pendidikan serta guru harus mampu membuat konsep kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan era saat ini.

Dalam proses belajar misalnya dulu, siswa dan guru bertatap muka langsung untuk proses belajar-mengajar secara langsung, kini setelah pandemi Covid -

19 merundung Indonesia, belajar mesti dilakukan dari jarak jauh atau secara daring. Dengan adanya perubahan cara belajar-mengajar pada saat ini dengan menggunakan daring ini sehingga membutuhkan adaptasi dari semua pihak baik guru, siswa, serta orang tua siswa agar kegiatan belajar mengajar dapat tetap berjalan efektif dan dapat tercapainya tujuan belajar.

SMK TI Bali Global Jimbaran merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di Bali yang berdiri pada tahun 2015 di bawah naungan STIKOM Bali Group dan Yayasan Widya Dharma Shanti. Sebagai sekolah menengah vokasi di bidang Teknologi Informasi dan Perhotelan, tentunya model pembelajaran yang dilakukan di SMK TI Bali Global Jimbaran harus dilakukan dengan media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung praktikum belajar para siswa. Namun hingga saat ini, SMK TI Bali Global Jimbaran masih belum memiliki sebuah media pembelajaran digital interaktif yang diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Terlebih lagi di masa Pandemi Covid-19 ini yang mengharuskan kondisi belajar secara daring, dimana para siswa dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring dari rumah masing-masing. Demikian juga halnya dengan para guru di SMK TI Bali Global Jimbaran, yang masih belum memiliki kemampuan dalam menyusun sebuah media pembelajaran digital interaktif.

Melalui media pembelajaran digital interaktif, proses belajar di SMK TI Bali Global Jimbaran khususnya pada masa Pandemi Covid-19 ini yang mengharuskan semua kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring akan menjadi lebih optimal khususnya bagi para siswa. Serta akan

memperkaya variasi materi pengajaran yang dimiliki, selain hanya materi-materi belajar yang dikemas dan dipaparkan oleh para guru melalui aplikasi Power Point.



Gambar 1. Kondisi mitra dalam kegiatan belajar mengajar

Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, akan dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital interaktif kepada para guru di SMK TI Bali Global Jimbaran serta pembuatan sebuah media pembelajaran digital interaktif untuk salah satu mata pelajaran di SMK TI Bali Global Jimbaran.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan, adapun permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa SMK TI Bali Global Jimbaran adalah:

- Para guru di SMK TI Bali Global Jimbaran belum memiliki keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran digital interaktif.
- Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK TI Bali Global Jimbaran belum memiliki variasi media pembelajaran.
- Siswa SMK TI Bali Global Jimbaran belum pernah menggunakan media

pembelajaran digital interaktif khususnya pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan yang dilakukan di SMK TI Bali Global Jimbaran ini merupakan kegiatan yang berkelanjutan ditujukan untuk pengajar dan peserta didik di SMK TI Bali Global Jimbaran. Peserta pada kegiatan pelatihan ini adalah guru di lingkungan SMK TI Bali Global Jimbaran dan siswa/siswi yang sedang mendapatkan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Karena kegiatan ini dilaksanakan di SMK TI Bali Global Jimbaran, tidak menutup kemungkinan juga dihadiri oleh seluruh perangkat sekolah, seperti kepala sekolah dan beberapa pejabat di SMK TI Bali Global Jimbaran.

Metode Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program

Untuk mengevaluasi pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam bentuk pelatihan keterampilan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran digital interaktif pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, adapun luaran yang diharapkan dicapai sebagai tolak ukur keberhasilan kegiatan yang dilakukan. Luaran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- Pengetahuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif sebagai media alternatif pembelajaran bagi guru di SMK TI Bali Global Jimbaran.
- Penambahan keterampilan para guru dalam penggunaan aplikasi Adobe Captivate yang dapat diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran digital interaktif.
- Siswa SMK TI Bali Global Jimbaran memiliki pengetahuan terhadap penggunaan media pembelajaran digital

interaktif sebagai salah satu media alternatif pembelajaran.

- d. Implikasi dari penggunaan multimedia pembelajaran pada siswa SMK TI Bali Global Jimbaran terhadap keberlangsungan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Melihat poin luaran tersebut, maka untuk mencapai hal tersebut digunakanlah 2 sudut pandang evaluasi yang dilakukan dengan mengukur tingkat adopsi teknologi multimedia pembelajaran, dan penguasaan teknologi multimedia pelajaran.

Metode Evaluasi Adopsi Teknologi Multimedia Pembelajaran

Evaluasi terhadap adopsi teknologi menggunakan teori Diffusion of Innovation atau Difusi Inovasi oleh E.M Rogers (2019) yang merupakan salah satu teori sains sosial tertua yang diciptakan pada tahun 1962. Menurut E.M Rogers terdapat 5 faktor utama yang mempengaruhi adopsi dari sebuah inovasi/teknologi, kelima hal tersebut adalah:

1. Faktor Keunggulan Relatif (*Relative Advantage*)
2. Faktor Kompleksitas (*Complexity*)
3. Faktor Kesesuaian/kompatibilitas (*Compatibility*)
4. Faktor Trialabilitas (*Triability*)
5. Faktor Observabilitas (*Observability*)

Metode Evaluasi Penguasaan Teknologi Multimedia Pembelajaran

Untuk dapat melakukan *claim* terhadap penguasaan penggunaan tools multimedia pembelajaran menggunakan Adobe Captivate pada SMK TI Bali Global, maka pelaku pengabdian harus melakukan pengukuran yang dapat memproduksi bukti yang dapat mengimplikasikan performa tersebut, Mcclarty, K. L. and Gaertner, M. N (2015). Pengukuran keberhasilan pelaksanaan program pengabdian dilakukan dengan cara *scoring* yang nilainya didapat melalui test kemampuan

& keterampilan penggunaan Adobe Captivate dengan standar *passing grade* 70 poin. Lane, S (2010) mengemukakan soal test dirancang mencakup sub dan kriteria yang selaras sehingga dapat merefleksikan keterampilan / performa yang dimiliki oleh responden terkait task yang dilakukan. Messick, S (1994) lalu selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai pemerataan penyerapan kemampuan dengan konstanta 75% dengan formula sebagai berikut:

$$K = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

K = Konstanta

n = Responden memenuhi *passing grade*

N = Total responden pengabdian

Menurut Mcclarty, K. L. and Gaertner, M. N (2015) nilai konstanta tersebut digunakan sebagai penggambaran *outcome* keberhasilan pelaksanaan program pengabdian yang sedang dilakukan. Selain itu hasil dari pengukuran ini juga merupakan hubungan empiris antara nilai test dari responden serta *outcome* yang ingin dicapai.

PEMBAHASAN

Kegiatan PKM yang telah dilakukan antara lain perancangan mockup aplikasi yang dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi Multimedia Pembelajaran Digital Interaktif untuk mata pelajaran Kewirausahaan dan Produk Kreatif, kemudian kegiatan pelatihan penggunaan dan pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran digital, serta pengukuran terhadap hasil kegiatan yang telah dilakukan. Adapun pembagian jadwal kegiatan PKM ini diilustrasikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan PKM

No	Tanggal	Kegiatan
1	8 Februari 2021	Penyusunan struktur aplikasi yang dituangkan ke dalam mind map
2	15 Februari s.d. 28 Maret 2021	Perancangan mindmap & mockup aplikasi multimedia pembelajaran digital untuk

No	Tanggal	Kegiatan
		mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKTI Bali Global Jimbaran
3	4 April s.d. 11 April 2021	Pembuatan (<i>Assembly</i>) aplikasi multimedia pembelajaran digital untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKTI Bali Global Jimbaran
4	17 April 2021	Pelatihan penggunaan dan pembuatan aplikasi sekaligus penyerahan produk aplikasi multimedia pembelajaran digital untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKTI Bali Global Jimbaran

Sebagai kegiatan utama dalam pengabdian masyarakat ini, pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran digital interaktif ini dilakukan kedalam beberapa tahapan pengembangan, antara lain :

1. Konsep
2. Desain
3. Material Collecting
4. Assembly
5. Testing
6. Distribusi

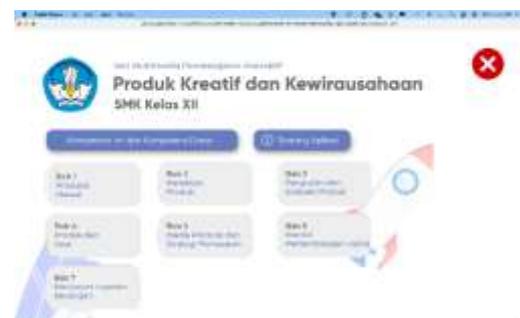
Tahapan awal dalam pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran ini adalah dengan menyusun konsep aplikasi berdasarkan buku ajar mata pelajaran Kewirausahaan dan Produk Kreatif di SMKTI Bali Global Jimbaran, yang dituangkan dalam *mind map* aplikasi. Perancangan *mind map* ini penting dilakukan untuk menentukan seberapa besar lingkup sistem yang akan dibangun, pendekatan yang dilakukan adalah dengan mempelajari buku bahan ajar serta dokumen-dokumen penunjang lainnya. Bahan-bahan ajar tersebut selanjutnya dipetakan sesuai dengan urutan dan bagian-bagian yang akan masuk pada aplikasi multimedia pembelajaran. Tahapan perancangan ini dibuat untuk

membantu dalam proses desain antarmuka dan alur kerja sistem. Tahapan kedua adalah tahapan perancangan desain purwarupa atau *mockup* aplikasi yang dalam hal ini dikerjakan oleh 2 orang mahasiswa yang menjadi anggota dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Setelah proses pembuatan *mind map* dan desain *mockup* aplikasi, selanjutnya adalah tahapan pembuatan (*assembly*) aplikasi Media Pembelajaran Digital Interaktif. Hasil aplikasi dapat dilihat pada Gambar 2 s.d. Gambar 5 berikut ini.



Gambar 2. Antarmuka Halaman *Splash Screen*



Gambar 3. Antarmuka Halaman Depan



Gambar 4. Antarmuka Kompetensi Inti



Gambar 5. Antarmuka Sub Bab Materi

Kegiatan selanjutnya adalah pelatihan penggunaan serta pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Digital Interaktif yang dilaksanakan secara luring di SMKTI Bali Global Jimbaran pada tanggal 17 April 2021. Kegiatan dihadiri oleh para Guru SMK TI Bali Global dan diturut dihadiri oleh Kepala Sekolah SMKTI Bali Global Jimbaran. Pada kegiatan tersebut juga dilakukan serah terima hasil Aplikasi Media Pembelajaran Digital Interaktif untuk mata pelajaran Kewirausahaan dan produk kreatif. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Kegiatan Pelatihan dan Serah Terima Hasil Pengabdian

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur jalannya program pengabdian masyarakat yang pada akhirnya akan menjadi dasar untuk merumuskan kesimpulan dari kegiatan pengabdian. Evaluasi dibagi menjadi beberapa bagian yang berisikan fakta-fakta lapangan serta pengukuran terhadap prosesi kegiatannya mengacu pada hasil luaran yang direncanakan dengan sudut pandang adopsi teknologi yang sesuai dengan tipikal kegiatan pengabdian yang akan dijelaskan pada poin-poin sebagai berikut.

a. Pemetaan Latar Belakang, Kondisi & Kesiapan Responden Evaluasi

Responden merupakan guru/tenaga pengajar dari SMK TI Global dengan masa mengabdikan minimal 2 tahun, dengan rata-rata tingkat pendidikan Sarjana Pendidikan (S.pd). Umur dari responden keseluruhan berumur dibawah 30 tahun dengan responden paling muda berumur 22 tahun dan paling tua berumur 29 tahun dengan total jumlah responden pelatihan sebanyak 8 orang.

Rata-rata perkiraan total dari penggunaan gawai/ smartphone & komputer/ laptop per-hari adalah 2-4 jam. Tools yang pada umumnya digunakan untuk pengajaran online adalah Zoom tetapi dalam pelaksanaannya seringkali terjadi hanya pada group-chat WhatsApp sedangkan media pembelajaran seringkali masih berupa buku teks yang dipinjam oleh para siswa pada awal tahun dan dikembalikan pada saat masa akhir tahun ajaran/ kenaikan kelas dan secara digital dituangkan melalui media presentasi power point.

b. Evaluasi Adopsi Teknologi

Adopsi teknologi media pembelajaran yang dalam hal ini menggunakan tools Adobe Captivate yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat konten eLearning seperti demonstrasi perangkat lunak, simulasi perangkat lunak, skenario bercabang, dan

kuis acak dalam format Shockwave Flash dan format HTML5. Pengukuran adopsi teknologi ini menggunakan kuesioner berdasarkan Teori Difusi Inovasi dari Rogers, E. M., Singhal, A., & Quinlan, M. M. (2019). Tabel 2 merupakan data hasil ekstraksi dari kuisisioner yang digunakan.

Berdasarkan Tabel 2 di atas, analisis dari hasil adopsi teknologi dibagi menjadi 5 faktor berdasarkan teori difusi inovasi yang mempengaruhi tingkat kecenderungan adopsi, berikut penjabaran dari masing-masing faktor.

Tabel 2. Ekstraksi Data Kuisisioner

VAR	RES 1	RES 2	RES 3	RES 4	RES 5	RES 6	RES 7	RES 8	Total	AVR
KR1	9	9	8	8	8	10	8	8	68	8.50
KR2	7	8	7	10	6	8	6	7	59	7.38
KR3	8	8	6	6	7	6	8	7	56	7.00
KR4	9	10	9	8	10	8	7	8	69	8.63
KM1	7	6	7	5	7	7	5	6	50	6.25
KM2	6	5	6	6	7	5	4	6	45	5.63
KM3	8	9	8	8	8	8	7	9	65	8.13
KM4	7	7	7	6	7	6	7	6	53	6.63
KS1	9	8	10	9	6	8	7	9	66	8.25
KS2	7	7	7	8	8	8	8	9	62	7.75
KS3	9	8	7	8	7	6	7	7	59	7.38
KS4	9	7	8	8	8	8	6	9	63	7.88
TR1	7	6	6	7	8	8	9	8	59	7.38
TR2	7	7	6	6	5	5	4	5	45	5.63
TR3	7	8	8	6	9	8	5	6	57	7.13
TR4	9	8	8	8	7	9	8	8	65	8.13
OB1	9	8	8	8	9	10	9	8	69	8.63
OB2	9	9	8	9	8	10	10	9	72	9.00
OB3	8	9	7	8	7	7	7	7	60	7.50
OB4	9	6	9	9	9	8	7	9	66	8.25

Keterangan:

KR : Faktor Keunggulan Relatif

KM : Faktor Kompleksitas

KS : Faktor Kesesuaian/Kompatibilitas

TR : Faktor Trialabilitas

OB : Faktor Observabilitas

Penjabaran masing-masing faktor.

1. Faktor Keunggulan Relatif (*Relative Advantage*)

Pada sisi keunggulan relatif, para responden merasa tools yang ditawarkan sudah lebih baik apabila dibandingkan dengan tools yang sebelumnya digunakan, terjadi peningkatan interaktifitas dalam kegiatan pembelajaran dan pada akhirnya peningkatan peforma pengajaran paling tidak yang dirasakan oleh para tenaga pengajar sebagai responden dengan nilai total 7.88 maka dirasa bahwa pada faktor keunggulan relatif dari teknologi yang ditawarkan sudah Baik sehingga dalam kasus ini, sisi keunggulan relatif dapat menjadi penyebab adopsi tools multimedia pembelajaran yang diajarkan.

Tabel 3. Faktor Keunggulan Relatif

No	Variable	Rerata
KR1	Pengunaan lebih baik daripada teknologi sejenis yang digunakan sebelumnya	8.50
KR2	Peningkatan interaktifitas kegiatan belajar mengajar	7.38
KR3	Interaktifitas & Keterarikan siswa dibanding kan teknologi sebelumnya	7.00
KR4	Peningkatan performa pengajaran	8.63
Total		7.88

2. Faktor Kompleksitas (*Complexity*)

Pada sisi kompleksitas, para responden memberikan nilai cukup pada tools yang ditawarkan saat instalasi dan juga terhadap nilai kemudahan terhadap penguasaan, begitu juga terhadap tingkat kemudahan apabila dibandingkan dengan tools yang sebelumnya yang lebih familiar digunakan. Nilai faktor kompleksitas cenderung netral dengan nilai total 6.67 sehingga tidak dapat secara langsung mengindikasikan potensi adopsi terhadap tools yang ditawarkan apabila ditinjau dari faktor kompleksitas.

Tabel 4. Faktor Kompleksitas

No	Variable	Rerata
KM1	Kemudahan Instalasi & kebutuhan sistem	6.25
KM2	Tingkat kemudahan penguasaan tools	5.63
KM3	Tingkat kemudahan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran	8.13
KM4	Tingkat kemudahan apabila dibandingkan dengan tools sebelumnya	6.63
Total		6.67

3. Faktor Kesesuaian/ Kompatibilitas (*Compatibility*)

Penilaian pada faktor kesesuaian/kompatibilitas, responden merasa cocok dengan tools yang ditawarkan terhadap kegiatan pembelajaran, begitu juga pada variable kelengkapan fitur, kesesuaian terhadap perangkat masing-masing responden dan serta kecocokan tools multimedia pembelajaran terhadap metode pengajaran guru. Dengan total nilai 7.82 dapat mengindikasikan faktor kesesuaian/kompatibilitas merupakan faktor yang secara positif dapat berdampak kepada potensi adopsi dari tools yang di tawarkan.

Tabel 4. Faktor Kesesuaian

No	Variable	Rerata
KS1	Tingkat kecocokan tools dalam kegiatan pembelajaran siswa	8.25
KS2	Tingkat kelengkapan fitur sesuai dengan kebutuhan dibandingkan teknologi sebelumnya	7.75
KS3	Tingkat kesesuaian dengan kebutuhan spesifikasi perangkat rata-rata responden pelatihan	7.38
KS4	Tingkat kecocokan tools dalam metode pengajaran guru	7.88
Total		7.82

4. Faktor Trialabilitas (*Triability*)

Pada faktor trialabilitas terdapat variable yang bernilai cukup yaitu tingkat kemungkinan responden untuk melakukan riset individu terhadap penggunaan tools, sedangkan pada variable lainnya, nilainya termasuk positif akan tetapi dengan nilai total 7.06 pada faktor trialabilitas hampir tidak memenuhi kriteria cakupan “Baik”.

Tabel 5. Faktor Trialabilitas

No	Variable	Rerata
TR1	Tingkat penggunaan rutin terhadap tools pada masa uji coba oleh responden pelatihan	7.38
TR2	Tingkat kemungkinan responden melakukan riset individu terhadap penggunaan tools	5.63
TR3	Tingkat kerelaan responden untuk dianjurkan untuk menggunakan tools secara berkala	7.13
TR4	Tingkat kerelaan responden untuk mengajarkan penggunaan tools kepada kolega/teman	8.13
Total		7.06

5. Faktor Observabilitas (*Observability*)

Penilaian pada Faktor Observabilitas merupakan faktor dengan nilai total tertinggi bahkan salah satu pada variable peningkatan antusiasme dan minat siswa terhadap tools media pembelajaran barunya sangat tinggi mencapai nilai “Sangat Baik”. Dengan total 8.35 faktor Observabilitas adalah faktor yang berdampak paling baik terhadap potensi adopsi oleh responden terhadap tools yang ditawarkan.

Tabel 6. Faktor Observabilitas

No	Variable	Rerata
OB1	Tingkat daya tarik terhadap tools saat responden mengobservasi demo penggunaan tools	8.63
OB2	Tingkat peningkatan minat/antusiasme yang dirasakan oleh responden kepada siswa saat penggunaan tools multimedia pembelajaran	9.00
OB3	Tingkat peningkatan penyerapan informasi/pembelajaran siswa yang dirasakan saat penggunaan tools dalam kegiatan pembelajaran	7.50
OB4	Tingkat keefektifan pembuatan / perancangan materi ajar saat penggunaan tools	8.25
Total		8.35

c. Evaluasi Penguasaan Teknologi/Tools

Untuk mengukur ke efektifitasan dari pelatihan yang telah dilakukan maka diadakan test untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pelatihan. Berikut adalah hasil evaluasi dari responden pada Tabel 7.

Sesuai dengan standar *passing grade* yang telah ditentukan adalah 70 poin. Soal test berisi 20 butir pertanyaan, sehingga peserta diwajibkan untuk benar minimal 14 soal untuk dapat melewati *passing grade* dari post-test penguasaan tools, selanjutnya akan dibandingkan dengan nilai pemerataan penyerapan kemampuan dengan konstanta 75% sehingga didapatkanlah hasil perhitungan sebagai berikut:

$$K = \frac{7}{\varepsilon} \times 100$$

$$= 87,5\%$$

Tabel 7. Evaluasi Penguasaan Teknologi

Responden	Nilai	Responden	Nilai
RES 1	75	RES 5	80
RES 2	75	RES 6	70
RES 3	80	RES 7	90
RES 4	85	RES 8	65

Melalui hasil perhitungan ini maka dapat dilakukan *claim* bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat telah sukses dilaksanakan dengan *impact* penguasaan oleh responden terhadap pelatihan yang diberikan sebesar 87,5% dari total responden.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan pada SMK TI Bali Global tentang “Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada SMK TI Bali Global Jimbaran” potensi adopsi penggunaan secara berkelanjutan dari media pembelajaran digital yang dikenalkan kepada mitra setelah kegiatan pelatihan ini berakhir kemungkinan besar terjadi karena faktor Observabilitas yang memberikan dampak potensi adopsi paling tinggi yaitu 8.35 poin pada skala 10, diikuti oleh

Keunggulan Relatif dengan poin 7.88, lalu disusul dengan Faktor Kesesuaian/kompatibilitas dengan poin 7.82, Faktor Trialabilitas 7.06, lalu faktor yang memberikan dampak paling kecil terhadap adopsi teknologi media pembelajaran digital adalah Faktor Kompleksitas dengan 6.67 pada skala 10.

Dalam pelaksanaan pelatihan ini impact penguasaan oleh responden terhadap pelatihan yang diberikan sebesar 87,5% dari total responden yang dinilai dari kesuksesan para responden mencapai passing grade dengan standar nilai 70. Dengan besaran nilai impact tersebut maka tim kegiatan pengabdian telah dapat melakukan *claim* bahwa kegiatan yang dilakukan telah sukses karena telah memenuhi standar awal yang kami telah tetapkan sebelumnya untuk melebihi nilai konstanta impact penguasaan materi pelatihan yang diajarkan sebesar 75% dari total responden.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya kegiatan pengabdian masyarakat dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan. Terima kasih kepada ITB STIKOM Bali dan mitra dalam pengabdian ini yakni kepala sekolah dan para guru di SMK TI Bali Global Jimbaran

yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat hingga berjalan lancar sesuai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz Hussin, A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6-(3), 92-98.
- Rogers, E. M., Singhal, A., & Quinlan, M. M. (2019). Diffusion of innovations. An Integrated Approach to Communication Theory and Research, Third Edition. <https://doi.org/10.4324/9780203710753-35>
- Lane, S. (2010). Performance Assessment : The State of the Art. Stanford Center for Opportunity Policy in Education.
- Messick, S. (1994). The interplay of evidence and consequences in the validation of performance assessments. *Educational Researcher*, 23(2), 13-23.
- Mcclarty, K. L. and Gaertner, M. N. (2015). Measuring Mastery AIE. Series of Competency - Based Higher Education.