

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *VIRTUAL BITMOJI SCENE* DI MI MIFTAHUL ULUM 02 HONGGOSOCO

Muhammad Misbahul Munir¹, Harminto Mulyo², Fira Nadliratul Afrida³, Irma Nur Af'idah⁴

¹Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara. Email: misbahulmunir@unisnu.ac.id

²Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara. Email: minto@unisnu.ac.id

³Institut Pesantren Mathali'ul Falah Pati. Email: firanadliratulafrida@ipmafa.ac.id

⁴Institut Pesantren Mathali'ul Falah Pati. Email: irmanurafidah@ipmafa.ac.id

ABSTRACT

Technological advances involve renewal and innovation in various aspects, one of its is in learning. Technology-based interactive media need to be developed to support the learning process. In this case, the role of educators is very important in developing media. But in reality, there are still many educators who have not been able to create and innovate learning media development. This will certainly affect the learning interest of students because learning is monotonous and boring. The solution offered is based on the description of the problem, namely by assisting in the creation of technology-based interactive learning media. One of the technology-based interactive media that can be developed to improve the quality of education is Virtual Bitmoji Scene. Virtual Bitmoji Scene is an effective interactive learning media by applying animated characters that can be adapted to the age background of SD/MI students. This assistance is able to help educators create interactive learning media so that it is hoped that learning objectives will be more easily achieved. Based on the results of the mentoring and training activities carried out from the four assessed aspects, namely the understanding and skills of educators in using technology-based learning media as well as the understanding and ability of educators to create interactive learning media Virtual Bitmoji Scene, an average increase of 65.55% was obtained. . So it can be concluded that there is improvement of educators understanding and skill regarding interactive learning media based on Virtual Bitmoji Scene technology.

Keywords: *Technology, Interactive, Virtual Bitmoji Scene*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi mengharuskan adanya pembaruan dan inovasi di berbagai aspek, salah satunya dalam pembelajaran. Media interaktif berbasis teknologi perlu dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam hal ini, peran pendidik sangat penting dalam mengembangkan media. Namun pada kenyataannya, masih banyak pendidik yang belum mampu berkreasi dan berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal ini tentu akan berpengaruh pada minat belajar peserta didik dikarenakan pembelajaran yang monoton dan membosankan. Solusi yang ditawarkan berdasarkan uraian permasalahan tersebut yaitu dengan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Salah satu media interaktif berbasis teknologi yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu Virtual Bitmoji Scene. Virtual Bitmoji Scene merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif dengan menerapkan karakter animasi yang dapat disesuaikan dengan latar belakang usia peserta didik SD/MI. Pendampingan ini mampu membantu pendidik membuat media pembelajaran interaktif sehingga diharapkan tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Berdasarkan hasil kegiatan pendampingan dan pelatihan yang dilakukan dari ke empat aspek yang dinilai, yaitu pemahaman dan keterampilan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi serta pemahaman dan kemampuan pendidik membuat media pembelajaran interaktif Virtual Bitmoji Scene, diperoleh hasil rata-rata peningkatan sebesar

65,55%. Sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan pendidik mengenai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi Virtual Bitmoji Scene.

Kata Kunci: Teknologi, Interaktif, Virtual Bitmoji Scene

PENDAHULUAN

Era globalisasi dan kemajuan teknologi memberikan banyak pengaruh di berbagai aspek, salah satunya di bidang pendidikan. Inovasi-inovasi baru dalam pendidikan seiring dengan perkembangan teknologi perlu dikembangkan agar tujuan pembelajaran dapat dengan mudah tercapai. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, proses pembelajaran perlu dikembangkan dengan media interaktif berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Simbolon yang menyatakan bahwa "*Globalisation process continues in accordance with the development of science and technology*" dimana globalisasi tidak hanya berpengaruh terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi saja, tetapi juga berdampak pada karakteristik maupun gaya belajar peserta didik (Simbolon, 2017). Teknologi berperan besar dalam dunia pendidikan, salah satunya untuk mengembangkan media pembelajaran. (Anggraeini, 2023) Media pembelajaran interaktif sangat cocok diberikan pada era sekarang dimana peserta didik berada di era *digital natives*. Menurut (Teo, 2013) *digital natives* berarti tidak bisa lepas dari *smartphone*, komputer, dan internet. Ciri khas era *digital native* adalah teknologi yang mempengaruhi gaya belajar. *Digital native* ini kemudian menyebabkan generasi yang cenderung mengandalkan materi melalui media pembelajaran berbasis teknologi seperti *smartphone*. (Helen, 2012) menyatakan bahwa generasi sekarang atau yang kemudian dikenal dengan generasi Z merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang dengan bergantung pada teknologi digital. Oleh karena itu, peran pendidik yang kreatif dan inovatif dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital sangat dibutuhkan dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Kemendikbud, 2014). Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik apabila penyampaian pendidik dan media yang digunakan tidak monoton sehingga dapat memberikan pemahaman peserta didik. (Zulkarnaen, 2016) menyatakan bahwa bahan ajar sebagai media pembelajaran dikategorikan menjadi media pembelajaran berbasis web, multimedia, barang cetakan, audio, video, dan televisi.

Tenaga pendidik idealnya mampu mengetahui, memahami, dan menciptakan media pembelajaran yang mudah diakses peserta didik melalui perangkat digital. Namun dalam pelaksanaannya masih ditemui beberapa permasalahan dalam pembelajaran, diantaranya; 1) Pendidik yang kurang mampu berkreasi dan berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran, 2) Minimnya pengetahuan pendidik dalam mengembangkan dan membuat media interaktif berbasis teknologi, 3) Kurangnya SDM pendidik dalam membuat/mendesain media pembelajaran berbasis teknologi, 4) Media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang menarik sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran interaktif yang memfasilitasi proses pembelajaran modern adalah media video animasi dan audiovisual seperti *Bitmoji Scene*. *Bitmoji Scene* hadir sebagai media pembelajaran

interaktif yang efektif dan tepat guna dengan menerapkan karakter animasi yang dapat disesuaikan dengan latar belakang usia peserta didik SD/MI. Penerapan *Bitmoji Scene* memerlukan aplikasi seluler seperti *Comica Video* atau *Kinemaster* agar terlihat lebih apik.

Media *Virtual Bitmoji Scene* akan membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Capaian pembelajaran tematik pada SD/MI meliputi keterpaduan kemampuan religi, sikap, pengetahuan, dan keterampilan dimana sistem pendidikan di Indonesia saat ini mengacu pada konsep Merdeka Belajar. Merdeka Belajar merupakan kebijakan dari pemerintah untuk menghasilkan siswa yang unggul dengan memberikan keleluasaan dan kebebasan bagi pendidik dan peserta didik dalam proses berfikir, eksplorasi pengetahuan dan pengalaman dari berbagai sumber dan lingkungan. Hal ini mendukung pembelajaran transformatif yang mampu mengubah kerangka acuan yang problematis. Sehingga, dalam penerapannya diperlukan inovasi dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas implementasi media pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Subjek pengabdian ini adalah pendidik di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco Kudus. Dalam pengabdian ini pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan klasikal berupa pelatihan pembuatan media interaktif berbasis teknologi *Virtual Bitmoji Scene*. Pelatihan yang diberikan yaitu penyampaian materi tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia *Virtual Bitmoji Scene*. Tujuan pengabdian ini yaitu membuka wawasan dan pengetahuan pendidik serta praktik pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Virtual Bitmoji Scene*.

Pelatihan inovasi media pembelajaran melalui *Virtual Bitmoji Scene* disusun berdasarkan langkah-langkah berikut:

1. Sosialisasi, langkah-langkahnya sebagai berikut
 - a. Pengenalan media pembelajaran interaktif berupa *Virtual Bitmoji Scene*.
 - b. Koordinasi dengan mitra terkait waktu dan materi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Langkah ini merupakan *draft* awal tentang perencanaan materi-materi yang akan dimasukkan dalam bahan ajar dan dikemas dalam media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Virtual Bitmoji Scene*
2. Pendampingan perencanaan skenario video pembelajaran, langkah-langkah dalam pendampingan ini yaitu:
 - a. Penyusunan alur video pembelajaran yang disesuaikan dengan materi SD/MI, konsep video, serta alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan video pembelajaran. Perencanaan skenario ini bertujuan agar tim pengabdian dan pendidik mitra sepakat dalam menentukan alur video serta materi ajar.
 - b. Pendampingan kepada pendidik mitra terkait media pembelajaran *Virtual Bitmoji Scene* yang akan dibuat.
3. Pendampingan pengumpulan bahan ajar, langkah-langkah dalam pendampingan ini yaitu:
 - a. Pengumpulan aset atau materi seperti menentukan materi yang akan dipakai dan sumber belajar yang akan dipakai

- b. Menentukan karakter animasi yang akan digunakan dalam ilustrasi. Penentuan konten materi dan bahan ajar ini sebagai draft akhir dan bahan utama dalam pembuatan video pembelajaran.
4. Pelatihan pembuatan media interaktif, langkahnya yaitu:
 - a. Tim pengabdian bagian pembuatan skenario dan pendidik mitra melakukan proses perekaman dan pembuatan video pembelajaran menggunakan *Virtual Bitmoji Scene*. Proses perekaman video yang dilakukan oleh pendidik dibantu dengan tim pengabdian bagian pembuatan aset/IT sesuai alur dan fitur yang telah disepakati.
 - b. Tim IT/Pembuatan aset mendampingi pendidik melakukan proses editing video.
 - c. Mengubah tampilan video menjadi komik menggunakan aplikasi *Comica Video*.
 - d. Selanjutnya video akan diproses menggunakan aplikasi *Kinemaster* untuk memperoleh tampilan yang lebih menarik dan dilakukan *export* video yang telah melalui proses editing dan kompresi *file*.
5. Penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif, Sebelum diterapkan dalam pembelajaran di kelas, pendidik harus melakukan simulasi terlebih dahulu dengan adanya pendampingan dari pelaksana pengabdian. Kegiatan ini bertujuan agar pendidik dan peserta didik sama-sama dapat memahami alur dalam penerapan media. Tahapan ini sebagai tahapan akhir dalam pelaksanaan pengabdian. Setelah melewati tahapan simulasi, pendidik dapat menerapkan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
6. Keberlanjutan progam, pendidik dapat membuat kembali video pembelajaran dengan menambahkan materi yang lain sesuai dengan *lesson plan* yang telah dibuat. Hal ini menunjukkan bahwa adanya keberlanjutan terhadap pembuatan media pembelajaran interaktif ini di kemudian hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif *Virtual Bitmoji Scene* dilaksanakan di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco Kudus oleh tim pengabdian kolaborasi antara Universitas Islam Nahdlatul Ulama (Unisnu) Jepara dengan Institut Pesantren Mathali'ul Falah (Ipmafa) Pati. Kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan 15 guru MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco Kudus sebagai peserta. Dalam pendampingan ini terdapat dua materi yaitu materi tentang media pembelajaran oleh Fira Nadliratul Afrida dan materi tentang *Bitmoji Scene* oleh Harminto Mulyo sebagai pakar di bidang IT.

Berikut adalah dokumentasi kegiatan tim Pengabdian Kolaborasi antara Unisnu Jepara dan Ipmafa Pati dengan peserta pendampingan MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco Kudus yang disajikan pada Gambar 1. sebagai berikut :



Gambar 1. Dokumentasi Pendampingan Pembuatan Media *Virtual Bitmoji Scene*

Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif *Virtual Bitmoji Scene* di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco Kudus memberikan peningkatan pemahaman kepada pendidik mengenai media pembelajaran. Jika sebelumnya pendidik kurang mampu berkreasi dan berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran kurang optimal, pelatihan dan pendampingan ini mampu meningkatkan pemahaman pendidik mengenai media pembelajaran. Hasil dari pengabdian ini yaitu pendidik mampu berkreasi dan berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Hal ini tentu dapat menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Peningkatan pemahaman yang dimiliki oleh peserta pelatihan diukur menggunakan kuesioner yang diberikan saat sebelum mengikuti pelatihan (*pre-test*) dan sesudah mengikuti pelatihan (*post-test*). Kuesioner yang diberikan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta pelatihan melalui beberapa indikator antara lain pemahaman pendidik mengenai media pembelajaran berbasis teknologi, kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik, pemahaman pendidik tentang media pembelajaran interaktif *Virtual Bitmoji Scene*, dan pemahaman pendidik mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif *Virtual Bitmoji Scene*. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* peserta pelatihan untuk mengukur tingkat pemahaman terhadap materi yang diberikan disajikan pada tabel 1. Sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* peserta pelatihan

No	Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Pemahaman pendidik mengenai media pembelajaran berbasis teknologi	40%	80%
2	Kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik	45%	85%
3	Pemahaman pendidik tentang media pembelajaran interaktif <i>Virtual Bitmoji Scene</i>	25%	70%
4	Pemahaman pendidik mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif <i>Virtual Bitmoji Scene</i>	20%	62%

Hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada pendidik di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco Kudus pada tabel 1. menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi *Virtual Bitmoji Scene*. Pada aspek pertama yaitu pemahaman pendidik mengenai media pembelajaran berbasis teknologi terdapat peningkatan pemahaman sebanyak 50% dari sebelumnya. Pada aspek kedua yaitu kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik, sebelumnya kemampuan pendidik hanya sebesar 45% setelah adanya pelatihan meningkat menjadi 85% sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 47,2%.

Pada aspek ke tiga yaitu pemahaman pendidik tentang media pembelajaran interaktif *Virtual Bitmoji Scene*, berdasarkan data pada tabel terjadi peningkatan pemahaman sebesar 87,5% dari sebelumnya. Pendidik yang semula tingkat pemahamannya mengenai media pembelajaran interaktif *Virtual Bitmoji Scene* sebesar 25% setelah diberi pelatihan dan pendampingan meningkat menjadi 70%. Pada aspek ke empat yaitu pemahaman pendidik mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif *Virtual Bitmoji Scene* berdasarkan data pada tabel terdapat peningkatan sebesar 77,5% dari sebelumnya. Pendidik yang sebelumnya kurang mampu bahkan belum bisa membuat media pembelajaran interaktif *Virtual Bitmoji Scene* setelah diberikan pelatihan dan pendampingan menjadi mampu dalam membuat video pembelajaran berbasis teknologi *Virtual Bitmoji Scene*. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dari empat aspek yang diberikan kepada pendidik di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco Kudus menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan pendidik rata-rata sebesar 65,55%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran *Virtual Bitmoji Scene* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan pendidik.

SIMPULAN

Pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif *Virtual Bitmoji Scene* di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco Kudus secara umum berjalan lancar dari awal kegiatan, mulai dari sosialisasi, hingga pembuatan media. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *pos-test* seperti yang di uraikan dalam tabel, terdapat empat aspek yang menjadi tolak ukur keberhasilan program ini. Dapat disimpulkan terjadi peningkatan yang signifikan pada pendidik dalam pemahamannya mengenai media pembelajaran interaktif. Pendidik yang semula belum terlalu paham mengenai media pembelajaran berbasis teknologi bahkan ada yang belum mengenal *Bitmoji Scene* setelah adanya pendampingan menjadi paham dan mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Virtual Bitmoji Scene*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara dan Institut Pesantren Mathaliul Falah Pati yang telah bersedia menjalin kolaborasi serta

mendanai program pengabdian ini melalui skema pengabdian kepada masyarakat kolaborasi dosen dan mahasiswa antar perguruan tinggi dalam negeri.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, Dewi. Dkk (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Geogebra pada Pembelajaran Matematika. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(1)
- Helen, C. P. (2012). *Cyber Smart Parenting*. Bandung: Visi Anugrah Indonesia.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Simolon. (2017). Project Based Learning Implementation to Enable Students'activities. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 1-8.
- Teo. (2013). Media Interaktif Berbasis Animasi Video. *IJSE*.
- Zulkarnaen, S. (2016). Desain Bahan Ajar Berbasis TIK.

