

# Pelatihan Pengembangan Media Inovatif Berbasis Hypercontent bagi Guru SD

**Diterima:**  
21 April 2023  
**Revisi:**  
22 Mei 2023  
**Terbit:**  
31 Mei 2023

<sup>1\*</sup>Hotimah, <sup>2</sup>Siti Raihan, <sup>3</sup>Amrah, <sup>4</sup>Syamsuryani Eka Putri Atjo,  
<sup>5</sup>Nurfaizah AP  
*<sup>1-5</sup>Universitas Negeri Makassar*

**Abstrak**—Pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran yang inovatif ini bermitra dengan guru-guru sekolah dasar yang tergabung dalam ranting SD Muhammadiyah Kota Makassar. Adapun permasalahan mitra yang dihadapi yaitu media pembelajaran yang tersedia sangat minim terutama kurangnya kemampuan guru dalam membuat multimedia pembelajaran berbasis hypercontent. Adapun pelatihan dilakukan dengan metode ICARE (Introduction, Connection, Application, Reflection, Extension). Tim pengabdian memberikan pelatihan kepada 29 peserta, dimana guru-guru dibelajarkan dalam menggunakan beberapa platform online seperti Canva, Wordwall, dan Quizziz dalam membuat media pembelajaran hypercontent. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan terkait kepuasan pelaksanaan pelatihan dapat diketahui bahwa skor perolehan untuk masing-masing indikator adalah 7.0 untuk indikator kualitas pelaksanaan pelatihan, skor 7,9 untuk kualitas materi pelatihan, dan skor 7,6 untuk kualitas materi pelatihan.

**Kata Kunci**—Multimedia Pembelajaran; Hypercontent; Platform Online; Guru SD

**Abstract**— *This innovative learning multimedia development training is in partnership with elementary school teachers who are members of the branch of SD Muhammadiyah Kota Makassar. The problem faced by partners is that the available learning media is very minimal, especially the lack of teacher ability to make hypercontent-based learning multimedia. The training is carried out using the ICARE method (Introduction, Connection, Application, Reflection, Extension). The service team provided training to 29 participants, where teachers were taught to use several online platforms such as Canva, Wordwall, and Quizziz in creating hypercontent learning media. Based on the results of the evaluation of activities related to training implementation satisfaction, it can be seen that the acquisition score for each indicator is 7.0 for the quality indicator of training implementation, 7.9 for the quality of training materials, and a score of 7.6 for the quality of training materials. is 7.0.*

**Keywords**—Multimedia Learning; Hypercontent; Online Platform; Elementary Teacher

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

## Penulis Korespondensi:

Hotimah,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Negeri Makassar,  
Email: [hotimah@unm.ac.id](mailto:hotimah@unm.ac.id)

---

## I. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan menghadapi tantangan baru dan peluang yang luar biasa. Adanya pengaruh dan penggabungan antara teknologi informasi dan komunikasi, dengan industri serta didukung dengan adanya *smartphone*, tablet, laptop, internet provider menjadi ciri dari era digital sekarang ini (Landa, Sunaryo, & Tampubolon, 2021). Transformasi teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Pembelajaran adalah suatu proses dengan tujuan menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga menjadikan seseorang lebih dari sebelumnya. Proses belajar mengajar yang hanya berfokus pada pengetahuan (*core subjects*) saja tidak cukup. ssAini (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mengikuti perkembangan jaman adalah pembelajaran yang mengupayakan ketercapaian kompetensi 4C yaitu *critical* (berpikir kritis), *collaboration* (berkolaborasi), *communication* (kemampuan berkomunikasi), dan *creative* (kreatif). Untuk itu pembelajaran tersebut harus menyajikan proses yang interaktif, menyeluruh, integratif, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan *student center* (Muhali, 2019)

Proses pembelajaran sepatutnya mengarah pada terciptanya suasana kelas yang kondusif sehingga mendukung terjadinya kualitas proses pembelajaran (Dewi, 2021). Agar materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan baik, maka pembelajaran perlu dilakukan secara efektif. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dilakukan dengan prosedur yang tepat sehingga menghasilkan sesuatu yang memiliki manfaat bagi siswa. Untuk dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien maka diperlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pesan atau konten, serta karakteristik siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran tersebut (Nurfadillah, 2021). Dengan penggunaan media yang tepat, maka pembelajaran akan terasa menyenangkan sehingga membuat siswa tidak bosan dalam belajar dan menarik perhatian mereka.

Secara umum, media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu proses pembelajaran. Adanya komunikasi dua arah dalam pengembangan media pembelajaran memberikan efek menarik bagi siswa sehingga dapat membantu mereka untuk mencerna materi yang diajarkan dengan baik (Irsan, G, Pertiwi, & R, 2021). Adanya media pembelajaran yang digunakan tentunya akan sangat membantu proses belajar mengajar, serta akan memberikan dampak baik pada situasi dan kondisi pembelajaran yang diciptakan (Purbosari, dkk, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran menjadi sesuatu yang penting, dimana media ini digunakan sebagai alat penyampaian pesan atau materi dari guru kepada siswa sebagai penerima pesan informasi (Rijal & Idris, 2020). Menurut Siregar (Bahar, Setiyaningsih, Nurmalia, & Astriani, 2020) kemampuan dalam mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran sangat diperlukan oleh seorang guru professional. Hal ini

dikarenakan antara proses pembelajaran dan media tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran.

Adapun permasalahan mitra kami, yaitu guru-guru SD yang tergabung dalam ranting SD Muhammadiyah Kota Makassar, yaitu media pembelajaran yang tersedia masih sangat minim. Biasanya guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku paket (buku siswa). Ketersediaan media pembelajaran yang minim menyebabkan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Apalagi penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di kelas belum pernah dilakukan. Masalah lainnya yaitu kurangnya kemampuan guru dalam membuat multimedia pembelajaran. Hal ini karena guru jarang mengikuti pelatihan untuk mengembangkan kemampuan teknologi mereka. Selain itu, banyaknya tugas yang harus diselesaikan mengakibatkan guru kesulitan dalam menyediakan waktu luang untuk belajar ataupun mengikuti pelatihan atau workshop peningkatan penguasaan teknologi.

Melihat permasalahan mitra tersebut, maka kami tim pengabdian mengadakan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menghadirkan teknologi baru dalam pembelajaran yang dikemas dalam media pembelajaran inovatif berbasis *hypercontent* sehingga materi yang diajarkan akan mampu dipahami dengan maksimal oleh siswa. Media berbasis *hypercontent* mampu menyuguhkan interaktifitas. Media pembelajaran yang interaktif merupakan visualisasi dari media yang mampu memicu keterkaitan antara user atau pengguna, dalam hal ini siswa, dengan media pembelajaran. Adanya interaktifitas dalam media pembelajaran akan memberikan efek antara satu dengan lainnya dalam penyampaian materi pembelajaran selama proses pembelajaran (Yanto, 2019). Pelatihan pengembangan media pembelajaran yang inovatif bagi guru juga akan berdampak pada peningkatan kompetensi guru dalam menyajikan proses belajar mengajar yang bersesuaian dengan kemajuan teknologi saat ini. Dimana guru diharapkan dapat mengembangkan produk-produk multimedia pembelajaran lainnya sehingga menjadikan guru produktif serta mampu berinovasi dalam menyajikan pembelajaran yang efektif di kelas.

Menurut Prawiradilaga (Nurzaelani & Septiani, 2020) istilah *hypercontent* diadopsi dari sifat nonlinear pola membaca digital. Istilah *hypercontent* mengandung arti menautkan atau menggabungkan dua dimensi yaitu dunia maya dengan dunia sesungguhnya, dengan penggunaan *hypercontent* maka menyajikan akses link di internet via *cloud computing* seperti google drive, one drive, website, youtube dan lain-lain. Dimana biasanya tautan ini dapat diakses dengan menggunakan Qr-Code secara online (Prawiradilaga, 2018). Secara sederhana, *hypercontent* dapat dikatakan sebagai sebuah konsep yang menghubungkan satu materi dan materi lainnya secara simultan dalam satu program atau aplikasi teknologi digital tertentu (Prawiradilaga, Widyaningrum, & Ariani, 2017). Selain itu dalam *hypercontent* juga menggabungkan antara *hypertext*, *hypermedia*, dan *hyperlink* menjadi satu bagian sehingga mampu memperkaya media

dan jangkauan materi (Amin, Muslim, & Wirastih, 2019). Media berbasis *hypercontent* ini merupakan multimedia pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar atau foto, seni grafis, audio, animasi, dan video yang dimanipulasi secara digital (Rusli, 2017).

## II. METODE

Adapun pelatihan dilakukan dengan metode ICARE (*Introduction, Connection, Application, Reflection, Extension*) seperti pada gambar 1. Metode ICARE digunakan karena metode pembelajaran ini menekankan pada penanaman konseptual atau pemahaman materi, dan pengaplikasian pengetahuan yang telah didapat oleh peserta (Antari, Syaifudin, & Pusvitasari, 2022). Adapun keunggulan pada metode pembelajaran ICARE yaitu memiliki struktur isi yang seimbang dalam hal teori dan praktek antara pendidik dan peserta didik, menggunakan basis pendekatan kecakapan hidup, monitoring dan evaluasi dapat dilakukan secara terbuka terhadap guru, apersepsi pada setiap pembelajaran dapat dengan mudah dilakukan oleh guru (Handayani, 2021).



Gambar 1. Alur kegiatan pelatihan

(Sumber: Tim Pengabdian Pelatihan)

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan dengan metode ICARE ini, tim pengabdian menggunakan metode yang bervariasi seperti ceramah, brainstorming, tanya jawab, dan diskusi, terutama pada saat penyajian materi-materi yang bersifat pengetahuan dan pemahaman, Tim pengabdian memberikan pelatihan kepada 29 peserta, dimana guru-guru dibelajarkan dalam menggunakan beberapa platform online seperti canva, wordwall, dan quizziz dalam membuat media pembelajaran berbasis *hypercontent*. Peserta kegiatan merupakan guru SD tergabung dalam ranting SD Muhammadiyah Kota Makassar. Tahapan pelaksanaan mengikuti langkah-langkah yaitu mengidentifikasi materi, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pelatihan, menyiapkan materi, merancang pelatihan, dan menyusun laporan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berangkat dari permasalahan mitra di lapangan, maka tim pengabdian melakukan pelatihan yang dilaksanakan pada bulan November 2022 di SD Muhammadiyah Mammajang 2 yang beralamat di Jl. Singa No.42, Bonto Biraeng, Kecamatan. Mamajang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Sebelum melakukan pelatihan, tim pengabdian melakukan *need assessment* terkait aplikasi apa yang sekiranya dapat dipakai guru untuk menyelesaikan permasalahan yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Dari hasil *need assessment* tersebut, kemudian tim pengabdian mengambil Langkah yaitu melaksanakan pelatihan yang membelajarkan guru-guru dalam menguasai platform online seperti Canva, Wordwall, dan Quizziz. Ketiga platform ini dipilih karena platform-platform ini sedang menjadi trend di kalangan pendidik, penggunaan aplikasi yang *user friendly* (mudah digunakan), tidak perlu menginstal aplikasi karena aplikasi merupakan platform online, dan memberikan pengalaman belajar melalui mode gamifikasi.

Pelatihan yang dilakukan yaitu menggunakan metode ICARE. Adapun pelaksanaan tahapan kegiatan dalam pelatihan ini yaitu:

1. *Introduction*, pada tahapan ini tim pengabdian memberikan penjelasan tentang tujuan dilaksanakannya pelatihan, manfaat dan target dari kegiatan pelatihan pengembangan media inovatif berbasis hypercontent ini. Pada tahap ini tim pengabdian mengajak peserta pelatihan untuk menyimak video tentang perkembangan teknologi sebagai bentuk apersepsi seperti pada gambar 2.
2. *Connection*, pada tahap ini tim pengabdian melakukan kegiatan tanya jawab dan diskusi dengan guru-guru peserta pelatihan tentang tentang teknologi apa saja yang sudah peserta terapkan dalam pembelajaran selama ini, bagaimana kemampuan guru dalam penguasaan TIK, manfaat dan pentingnya menghadirkan teknologi baru dalam pembelajaran, pemahaman tentang pentingnya peningkatan kompetensi guru terutama dalam bidang teknologi, dan pemahaman tentang perkembangan teknologi pada era industry 4.0.



Gambar 2. Peserta pelatihan berdiskusi dalam kelompok selama tahap *Connection*

3. *Application*, pada tahapan ini tim pengabdian melakukan simulasi pengenalan fitur Canva, Wordwall, dan Quiziz. Kemudian peserta dibimbing dalam mempraktekkan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan ketiga platform online tersebut. Peserta juga diajarkan bagaimana membuat shorlink dan QRcode secara online.
4. *Reflection*, setelah melakukan simulasi dan praktek pengembangan media pembelajaran, peserta pelatihan kemudian melaksanakan refleksi yaitu berupa penyampaian sejauh mana kemampuan menggunakan Canva, Wordwall, dan Quizziz yang sudah guru kuasai, dan bagaimana perasaan mereka selama mengikuti pelatihan, serta rencana tindak lanjut apa yang akan dilaksanakan guru sebagai keberlanjutan setelah mengikuti program pelatihan ini.
5. *Extension*, pada tahapan ini tim pengabdian melakukan pemantauan dalam penyelesaian produk media pembelajaran inovatif yang dikembangkan guru peserta pelatihan. Pemantauan dilakukan dengan cara tim pengabdian beberapa kali mendatangi sekolah untuk berdiskusi tentang penyelesaian produk media pembelajaran yang dihasilkan dan bagaimana tanggapan guru maupun siswa ketika belajar dengan menggunakan media pembelajaran inovatif berbasis *hypercontent* tersebut. Dari kegiatan extension ini, guru telah menerapkan pembelajaran dengan menghadirkan teknologi baru dalam pembelajaran, dan respon siswa yang sangat positif, dimana siswa terlihat antusias ketika guru menggunakan Wordwall, Quizizz, maupun materi pembelajaran dengan menggunakan Canva.

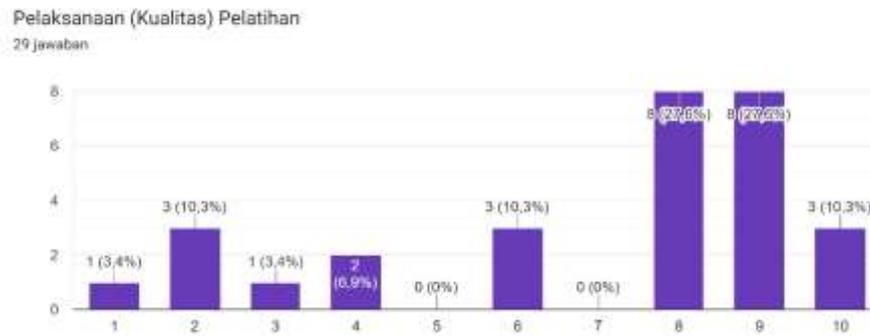


Gambar 3. Tim pengabdian bersama dengan peserta pelatihan pada kegiatan penutupan

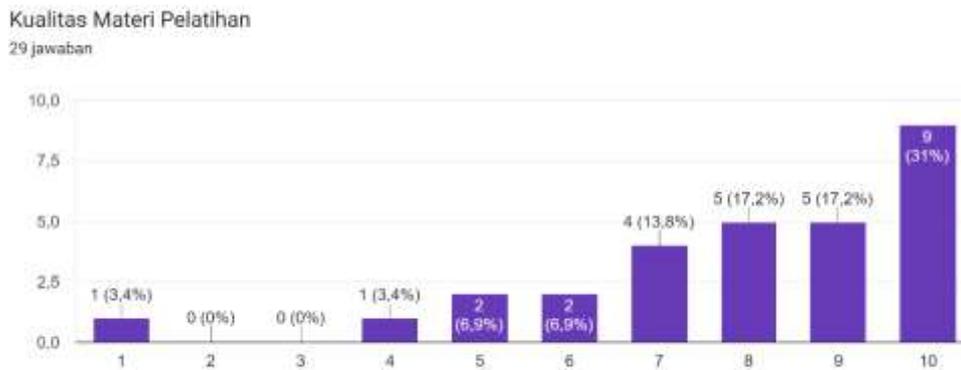
Pelatihan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis *hypercontent* yang telah tim pengabdian laksanakan berjalan dengan lancar, dimana guru-guru antusias dalam mengikuti pelatihan dengan bukti seperti pada gambar 3. Dukungan dari pihak sekolah juga menjadi salah satu faktor keberhasilan pelaksanaan pelatihan ini. Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru SD dapat mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *hypercontent* dengan menggunakan platform Canva, Wordwall, dan Quizizz, sehingga dapat menyajikan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi baru.

Pada akhir pelatihan, tim pengabdian membagikan *google form* untuk melihat tingkat kepuasan peserta dalam mengikuti pelatihan ini. Untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta dilihat dari

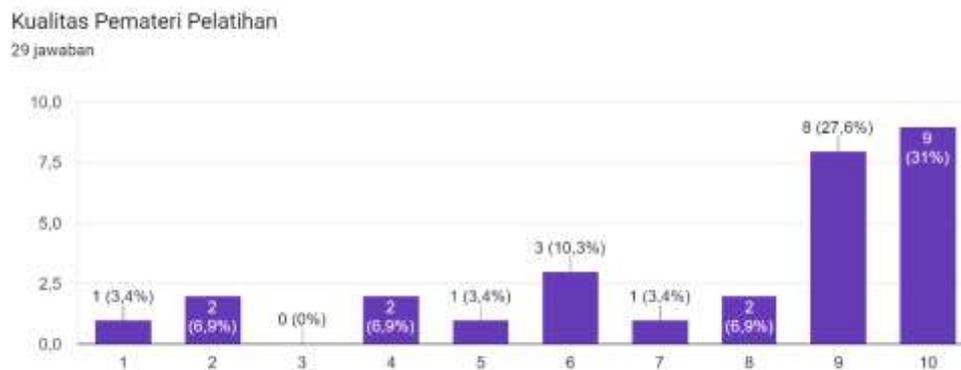
tiga indikator yaitu kualitas pelaksanaan pelatihan, kualitas materi pelatihan, dan kualitas pemateri. Data hasil evaluasi dapat dilihat pada gambar 4, gambar 5, dan gambar 6 berikut.



Gambar 4. Kualitas Pelaksanaan Pelatihan dalam Skala 1-10



Gambar 5. Kualitas Materi Pelatihan dalam Skala 1-10



Gambar 6. Kualitas Pemateri Pelatihan dalam Skala 1-10

Dari ketiga indikator kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan, maka dapat dilihat skor perolehan seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Refleksi Pelaksanaan Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif

Skala Penilaian	Kualitas Pelaksanaan Pelatihan		Kualitas Materi Pelatihan		Kualitas Pemateri Pelatihan	
	Jmlh Responden	Skor	Jmlh Responden	Skor	Jmlh Responden	Skor
1	1	1	1	1	1	1
2	3	6	0	0	2	4
3	1	3	0	0	0	0
4	2	8	1	4	2	8
5	0	0	2	10	1	5
6	3	18	2	12	3	18
7	0	0	4	28	1	7
8	8	64	5	40	2	16
9	8	72	5	45	8	72
10	3	30	9	90	9	90
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>202</b>	<b>29</b>	<b>230</b>	<b>29</b>	<b>221</b>
<b>Rerata</b>		<b>7.0</b>		<b>7.9</b>		<b>7.6</b>

Berdasarkan data pada tabel 1 dapat diketahui bahwa skor perolehan untuk masing-masing indikator adalah 7.0 untuk indikator kualitas pelaksanaan pelatihan, skor 7,9 untuk kualitas materi pelatihan, dan skor 7,6 untuk kualitas materi pelatihan.

#### IV. KESIMPULAN

Pelatihan yang telah diberikan kepada guru SD tergabung dalam ranting SD Muhammadiyah Kota Makassar berjalan dengan baik dan berhasil memberikan pemahaman dan kemampuan dalam pengembangan media inovatif berbasis hypercontent dengan menggunakan beberapa platform online seperti Canva, Wordwall, dan Quizizz. Dilihat dari kepuasan terkait pelaksanaan pelatihan dapat diketahui bahwa pelatihan yang dilaksanakan mendapatkan skor 7.0 untuk indikator kualitas pelaksanaan pelatihan, skor 7,9 untuk kualitas materi pelatihan, dan skor 7,6 untuk kualitas materi pelatihan. Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru mulai menerapkan media pembelajaran berbasis hypercontent ini di kelas mereka masing-masing.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25).
- Amin, M., Muslim, S., & Wirastih, M. K. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Hypercontent Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Untuk Mahasiswa Asal Daerah 3T. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Subang (SENDINUSA)*, 1(1), 199–204. Universitas Subang.
- Antari, L., Syaifudin, & Pusvitasari, N. (2022). Pendekatan ICARE (Introduction, Connection, Application, Reflection, Extension) dalam LKPD Pelajaran Matematika Kelas VII SMP. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 7(1).

- <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v7i1.3931>
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Dewi, T. R. (2021). Keterampilan Guru dalam Menciptakan Lingkungan Pembelajaran yang Efektif. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 3(2), 66–72. <https://doi.org/10.30599/jemari.v3i2.1031>
- Handayani, E. T. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis ICARE (Introduction, Connect, Apply, Reflect, Extend) pada Materi Penentuan Perubahan Entalpi Untuk SMA/MA. *Journal of Research and Education Chemistry*, 3(1), 1. [https://doi.org/10.25299/jrec.2021.vol3\(1\).6210](https://doi.org/10.25299/jrec.2021.vol3(1).6210)
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Landa, Z. R., Sunaryo, T., & Tampubolon, H. (2021). Pengaruh Literasi Digital Guru dan Manajemen Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Pelita Rantepao. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 718–734. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.529>
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2). <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Nurfadillah, S. (2021). Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. In CV Jejak. Sukabumi: CV Jejak. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Nurzaelani, M. M., & Septiani, M. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Hypercontent Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Prosiding Lppm Uika ...*
- Prawiradilaga, D. S., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2017). Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan Hypercontent. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 5(2), 57–65. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v5i2.17098>
- Rijal, F., & Idris, T. (2020). Teachers' Pedagogic Competence in Utilizing Learning Media of Islamic Religious Education at State Junior High Schools in Lhoksuemawe. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 18(1), 101–116. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v1i1.1818>
- Rusli, M. (2017). Multimedia Pembelajaran yang Inovatif. In R. Utami (Ed.), *Cv.Andi Offset. Andi*.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1). <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>