

## PELATIHAN PEMBUATAN *E-LEARNING* BERBANTUAN ISPRING PRESENTER DI KABUPATEN MELAWI

Rindah Permatasari<sup>1</sup>, Aprima Tirsa<sup>2</sup>, Kurnia Dyah A.<sup>3</sup>, Waridah<sup>4</sup>, Sukristin<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

<sup>2</sup>Program Studi PGSD, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

<sup>3</sup>Program Studi PENJASKES, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

<sup>4</sup>Program Studi PG-PAUD, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

<sup>5</sup>Program Studi PGSD, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Melawi

\*e-mail: rindahpermatasari@gmail.com

**Abstract:** Concomitant with the progress of science and technology and communication (IPTEK) which is growing rapidly and the Covid-19 pandemic which is endemic in almost all corners of the country, including Melawi Regency, West Kalimantan, all educators must innovate in order to continue to carry out their obligations as teachers. Based on this problem, to improve the competence of teachers in Melawi Regency, Community Service activities were carried out, namely training on making *E-Learning* assisted by the Ispring Suite. The purpose of this activity is to provide knowledge and insight to teachers in Melawi district about the application of science and technology in designing interactive and innovative learning media, using the Ispring Presenter. The training activities were carried out for three online meetings with the help of the Zoom Meeting application. The method used is presentation, discussion and direct practice of making *E-Learning* assisted by Ispring presenter as well as presentation of the participants' work. Instruments to see the increase in teacher competence/knowledge in making electronic learning media assisted by ISpring Presenter are pretest and posttest questionnaires. The results of the activity showed that participants gained knowledge and insight in making interactive and innovative learning media using the ISpring presenter.

**Keywords:** *Training, e-learning, ispring presenter*

**Abstrak:** Seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dan komunikasi (IPTEK) yang berkembang pesat serta pandemi Covid-19 yang mewabah hampir diseluruh pelosok tanah air tak terkecuali Kabupaten Melawi, Kalimantan barat menyebabkan seluruh pendidik harus berinovasi agar tetap dapat menjalankan kewajiban sebagai pengajar. Berkaitan dengan masalah tersebut, untuk meningkatkan kompetensi guru di Kabupaten Melawi, maka dilaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu pelatihan pembuatan *E-Learning* berbantuan Ispring Suite. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan mengetahui respon guru-guru di kabupaten Melawi tentang penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, dengan menggunakan Ispring Presenter. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan secara online dengan bantuan aplikasi zoom meeting. Metode yang dilaksanakan yaitu presentasi, diskusi dan praktek langsung pembuatan *E-Learning* berbantuan Ispring presenter serta presentasi hasil karya peserta. Instrument untuk melihat peningkatan kompetensi/pengetahuan guru dalam pembuatan media pembelajaran elektronik berbantuan ISpring Presenter adalah angket pretest dan posttest. Hasil kegiatan menunjukkan peserta mendapatkan pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan menggunakan ISpring presenter.

**Kata kunci:** *Pelatihan, E-Learning, ISpring presenter*

**P**erkembangan Era society 5.0 ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya pada perangkat lunak yang secara tidak langsung berimbas pada dunia pendidikan. Dampak positif dari kemajuan teknologi ini adalah banyaknya aplikasi-aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk berinovasi dalam dunia pendidikan. Para pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa termotivasi dan berefek pada penyerapan informasi lebih maksimal. Disisi lain, siswa juga dapat mengembangkan diri serta dapat memilih dan menuntukan hal-hal apa saja yang harus ia pelajari untuk lebih memahami suatu konsep.

Proses pembelajaran dalam jaringan atau kita kenal dengan istilah DARING, selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif. Salah satu dampak negatif dari kemajuan IPTEK adalah kemampuan, kesempatan serta fasilitas yang tidak mendukung semua orang untuk memanfaatkan IPTEK, Keterbatasan pengetahuan pendidik dalam memanfaatkan perangkat lunak merupakan salah satu momok penting yang terlihat sepele namun belakangan dirasakan menjadi hal yang berpengaruh signifikan. Palsnya di era pandemik sekarang ini hampir semua pembelajaran dilaksanakan melalui sistem dalam jaringan. Selain keterbatasan pengetahuan, kurangnya kesempatan dan fasilitas yang dimiliki siswa tentunya juga harus sangat diperhatikan. Masalah ini adalah masalah yang sering muncul pada guru dan siswa yang berada di daerah yang relatif jauh dari sentuhan perkembangan. Pengetahuan dan kesempatan guru yang terbatas serta kurangnya fasilitas dalam memanfaatkan aplikasi untuk membuat media pembelajaran tentunya harus diberikan solusi. Salah satu bentuk pemanfaatan perkembangan IPTEK pada dunia pendidikan yang dapat dijadikan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah sistem pembelajaran secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah E-Learning.

*E-Learning* atau yang biasa kita kenal dengan elektronik learning memiliki arti proses pembelajaran dengan menggunakan bantuan perangkat elektronik seperti komputer, televisi, CD-Room, OHP, Projektor yang berupa audio,video, gambar dengan dan atau tanpa bantuan internet. Tafiardi (2005) berpendapat bahwa *E-Learning* merupakan pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan teknologi seperti computer, telepon, transmisi satelit, audio, videotape. Pernyataan lain didukung oleh william Horton dan Brown, 2000 (dalam Sembel, 2004) dan Feasey (dalam Siahaan, 2004) menyatakan bahwa *E-Learning* merupakan kegiatan pembelajaran berbasis internet. Hal ini memiliki arti bahwa pembelajaran ini akan selalu menggunakan internet dan

pembelajaran bersifat online dengan menggunakan fasilitas computer, handphone, tab, atau perangkat apapun dan dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas jarak, ruang dan waktu, bisa dimana saja dan kapan saja (*any where and any time*). *E-Learning* dapat dirancang dengan menggunakan aplikasi tambahan salah satunya adalah ISpring Presenter.

ISpring Presenter merupakan alat bantu berupa aplikasi yang berfungsi untuk mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM / AICC, yaitu salah satu bentuk file yang digunakan dalam pembelajaran dengan sistem *E-Learning* atau LMS (Learning management System) (Kuswari, 2021). Ada beberapa alasan mengapa pembelajaran akan lebih mudah atau unggul ketika kita menggunakan digital learning atau *E-Learning*, yaitu keterbatasan dalam waktu dan lokasi belajar, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan gaya belajarnya, dapat menghemat biaya, materi yang disampaikan dapat selesai dengan lebih cepat (ISpringIndonesia, 2021). Agustin (2011:102) menambahkan, teknologi dalam proses pembelajaran memiliki dampak besar terhadap keluaran atau proses belajar mengajar yang terjadi. Penggunaan teknologi dapat menyelesaikan permasalahan keterbatasan ruang dan waktu, menyebarkan informasi lebih luas, cepat, sehingga pesan dapat disampaikan sesuai tujuan pembelajaran.

Pemaparan diatas mendeskripsikan bahwa penting bagi seorang tenaga pendidik untuk berkreasi dan berinovasi dalam usaha mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses oleh siswa baik dengan bantuan jaringan maupun tanpa bantuan jaringan (Aplikasi/APK *offline*). Salah satu alternatif yang kami tawarkan adalah pembuatan media pembelajaran *E-Learning* berbantuan ISpring Presenter atau ISpring Suite 8, 9 atau 10 sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam membantu proses pembelajaran baik dalam jaringan DARING dengan bantuan aplikasi *online* maupun aplikasi *offline*. Alasan penggunaan ISpring presenter digunakan sebagai alat bantu pembuatan media pembelajaran adalah karena ISpring presenter adalah didasarkan pada penelitian berjudul Pengembangan media pembelajaran interaktif Power Point Ispring Suite 8. Berdasarkan data yang diperoleh, pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif Power Point Ispring Suite 8 memiliki nilai kepraktisan yang baik. Hasil respon guru menunjukkan nilai rata-rata respon di angka 4.67 dengan presentase 93,40 % dengan kategori sangat kuat (Kusuma, 2018). Alasan lainnya mengapa ISpring Presenter digunakan sebagai aplikasi pengembangan media pembelajaran adalah penelitian oleh Yulia Rahmah (2017) yang mengemukakan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan ISpring Presenter menghasilkan produk yang baik dalam usaha memperbanyak

dan menambah keragaman media pembelajaran dan membantu guru memberikan materi secara konkret. Didasarkan pada kenyataan tersebut kami tertarik untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berjudul Pelatihan Pembuatan *E-Learning* Berbantuan Ispring Presenter Di Kabupaten Melawi.

## **METODE**

Sasaran kegiatan ini adalah guru-guru di Kabupaten Melawi serta mahasiswa di STKIP Melawi yang mempunyai kemauan dan kemampuan untuk dilatih dalam pembuatan media pembelajaran elektronik berbantuan ISpring Presenter. Pemilihan dan penetapan sasaran pelatihan ini mempertimbangkan rasional strategis, dalam kaitannya dengan upaya peningkatan jumlah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, jenis media, dan mutu guru-guru di masa mendatang. Peserta pelatihan pada kegiatan ini tidak kami batasi mengingat kegiatan ini dilaksanakan secara online. Total keseluruhan peserta yang mengikuti kegiatan dihari pertama adalah 105 peserta dan terbagi menjadi 3 kelompok peminatan. Jumlah peserta pada hari kedua berkurang dan pada hari ketiga total peserta yang berhasil mengikuti kegiatan hingga akhir serta mengumpulkan tugas adalah 20 peserta.

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran elektronik berbantuan ISpring Presenter dilaksanakan di STKIP Melawi, Nanga Pinoh Kalimantan Barat secara online dengan menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Kegiatan dilaksanakan selama 3 hari dimulai dari hari rabu sampai dengan hari jumat. Pada hari rabu dilaksanakan acara pembukaan dimulai dari jam 08.00 wib sampai dengan selesai, berisi tentang penjelasan pemateri tentang pembuatan media pembelajaran elektronik berbantuan ISpring Presenter. Hari kedua kegiatan dilanjutkan dengan praktek pembuatan pembuatan media pembelajaran elektronik berbantuan ISpring Presenter oleh peserta tentunya dengan didamping pemateri secara online. Hari terakhir diisi dengan presentasi media ISpring karya peserta serta Penutupan kegiatan.

Metode yang digunakan untuk mendukung keberhasilan program pembuatan media pembelajaran elektronik berbantuan ISpring Presenter ini antara lain sebagai berikut: (1) Ceramah, Tanya Jawab, dan praktek langsung. Metode ini dipilih untuk menjelaskan tentang materi yang bersifat teoritik terkait dengan ISpring Presenter serta mengaplikasikan aplikasi ISpring Presenter untuk pembuatan media pembelajaran. Pada saat penjelasan tersebut, narasumber juga memberikan contoh media pembelajaran dengan menggunakan ISpring

Presenter. (2) Tanya jawab, metode kedua yang akan dilakukan adalah tanya jawab, bertujuan untuk meminimalisir kemungkinan miskonsepsi saat penyampaian materi. Pada tahap ini, peserta dapat bertanya banyak hal berkaitan tentang penjelasan ISpring Presenter maupun cara menggunakan ISpring Presenter. (3) Latihan/Praktek atau tutorial, Pada metode ini peserta mempraktekkan pembuatan ISpring Presenter dengan bimbingan tutor sehingga peserta dapat membuat ISpring Presenter dengan semarik dan seinovatif mungkin. Pada tahap ini, peserta diminta untuk membuat satu media ISpring Presenter. Yang menggunakan video, teks, gambar dan suara serta quis sebagai timbal balik/*feedback* mengecek pemahaman tentang konsep tersebut (4) Seminar, pada metode ini peserta diwajibkan untuk menjelaskan secara singkat media ISpring Presenter yang telah dibuat. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat menjadi penyemangat bagi peserta lainnya untuk menghasilkan karya yang lebih baik.

Prosedur pelaksanaan pada kegiatan ini terdiri atas empat tahap yang akan dilakukan, antara lain persiapan, pelatihan, monitoring dan evaluasi kegiatan serta pelaporan. (1) Tahap Persiapan, tahap persiapan terdiri atas beberapa kegiatan lagi seperti persiapan alat dan bahan, perizinan tempat kegiatan, Sosialisasi dan penyebaran undangan kepada guru-guru dan mahasiswa di STKIP Melawi target peserta kegiatan. Tahap persiapan dilaksanakan selama 3 minggu diawali dengan diskusi penitias untuk persamaan konsep kegiatan, penyebaran undangan melalui media social seperti facebook, Instagram dan whatsapp, (2) Tahap Pelatihan. Tahap ini dilaksanakan selama 3 hari dengan susunan hari pertama penyampaian materi serta Tanya jawab. Hari kedua pelatihan pembuatan media ISpring Presenter, hari ketiga presentasi media karya peserta pelatihan dan penutup. (3) Tahap Monitoring. Pada tahap ini, pemateri yang merangkap sebagai tutor akan membimbing peserta dalam pembuatan media ISpring Presenter. Dalam tahapan ini, pemateri yang juga berperan sebagai tutor mengecek dan memonitoring peserta dalam pembuatan media interaktif berbantuan ISpring Presenter. (5) Tahap Evaluasi. Tahapan terakhir dalam prosedur pelaksanaan pelatihan pembuatan media interaktif berbantuan ISpring Presenter adalah Evaluasi. Tahapan ini berisi pemaparan peserta mengenai hasil karya yang mereka buat serta pengisian soal posttest yang bertujuan untuk mengecek pemahaman peserta terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan. Tahap presentasi media pembelajaran interaktif *E-Learning* peserta bertujuan untuk melihat pemahaman serta bagaimana kemampuan peserta kegiatan tentang menggunakan aplikasi ISpring Presenter. Tes akhir bertujuan untuk melihat

respon peserta terhadap ISpring Presenter serta sebagai alat ukur ganda dalam mengetahui kemampuan peserta tentang pemahaman dan penggunaan ISpring Presenter.

## **HASIL PEMBAHASAN**

Pelatihan pembuatan media *E-Learning* berbantuan Ispring Presenter bertujuan untuk melatih dan meningkatkan pengetahuan serta wawasan guru-guru di Kabupaten Melawi Nanga Pinoh tentang media pembelajaran interaktif dan inovatif atau media pembelajaran Elektronik Learning interaktif berbantuan Ispring Presenter. Kegiatan ini dilaksanakan dilatarbelakangi fakta adanya tuntutan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan inovatif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar terutama selama masa pandemi ini, baik secara dalam jaringan (Daring), Luar Jaringan (Luring) ataupun *Blanded Learning*.

Kegiatan dilaksanakan selama 3 hari selama 32 jam tatap muka. Hari pertama berisi pemaparan materi mengenai Ispring Presenter serta cara menggunakannya. Pada hari pertama, peserta diminta untuk memilih peminatan dalam pelatihan, sehingga ditemukanlah 20 peserta yang serius mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan Ispring Presenter sampai dengan akhir kegiatan. Kegiatan pada hari pertama dilakukan dengan metode ceramah dan Tanya jawab. Selain pemaparan materi, dihari pertama kegiatan peserta diminta untuk mengerjakan soal tes awal atau *Pretest* yang bertujuan untuk mengecek respon awal peserta terhadap ispring presenter. Soal tes awal terdiri atas 3 soal yaitu : (1) apakah peserta sudah mengenal aplikasi ISpring Presenter?; (2) apakah peserta sudah pernah membuat media pembelajaran berbantu ISpring Presenter?; (3) apakah peserta telah pernah menggunakan media ISpring Presenter sebagai media dalam pembelajaran dikelas? Data mengenai respon awal peserta terhadap ISpring Presenter, disajikan dalam data berikut :

**Tabel 1. Respon awal peserta terhadap ISpring Presenter**

NO	INISIAL	RESPON		
		1	2	3
1	ND	Ya	Tidak	Tidak
2	RP	Tidak	Tidak	Tidak
3	JUR	Tidak	Tidak	Tidak
4	ALX	Tidak	Tidak	Tidak
5	AB	Tidak	Tidak	Tidak
6	ZM	Tidak	Tidak	Tidak
7	RM	Ya	Tidak	Tidak
8	AD	Tidak	Tidak	Tidak
9	SL	Tidak	Tidak	Tidak
10	RA	Ya	Tidak	Tidak
11	EC	Tidak	Tidak	Tidak
12	MS	Tidak	Tidak	Tidak
13	MUT	Tidak	Tidak	Tidak
14	BT	Tidak	Tidak	Tidak
15	SFM	Tidak	Tidak	Tidak
16	ELD	Ya	Tidak	Tidak
17	SWL	Tidak	Tidak	Tidak
18	SL	Ya	Tidak	Tidak
19	IA	Tidak	Tidak	Tidak
20	AD	Ya	Tidak	Tidak
<b>JUMLAH IYA</b>		<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>JUMLAH TIDAK</b>		<b>14</b>	<b>20</b>	<b>18</b>

Secara keseluruhan table diatas menginformasikan minimnya informasi tentang aplikasi yang dapat membantu guru-guru berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Table diatas terlihat bahwa diawal kegiatan, terdapat 6 peserta yang telah mengenal ISpring Presenter. Enam belas peserta lainnya belum mengetahui. Hal ini dapat disebabkan oleh keterbatasan informasi yang diterima oleh peserta. Informasi lainnya yang dapat diketahui dari table diatas adalah tidak ada satu pesertapun yang pernah membuat dana tau menerapkan media yang telah dibuat sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

Hari kedua diisi dengan kegiatan praktek pembuatan media pembelajaran interaktif *E-Learning* berbantuan Ispring Presenter. Pada hari ini semua peserta diwajibkan untuk menginstal aplikasi Ispring Presenter suite 8, 9 atau 10. Setelah semua peserta selesai menginstal aplikasi Ispring Presenter suite 8, 9 atau 10, peserta diminta untuk menentukan materi yang akan dijadikan

media pembelajaran interaktif. Dalam pemilihan materi, peserta diminta untuk membuatnya seperti powerpoint dengan menyisipkan gambar, video, suara, animasi serta soal quis yang tentunya dibuat dengan menggunakan aplikasi powerpoint yang terdapat *add ins* Ispring Presenter suite 8, 9 atau 10.

Materi dalam media pembelajaran interaktif berbantuan ISpring Presenter dibuat sistematis bertujuan agar siswa dapat memahami secara utuh konsep yang akan disampaikan. Penambahan video, gambar, suara dan animasi bertujuan agar media menarik perhatian siswa, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Soal quis ditambahkan dalam media interaktif ini bertujuan untuk mengecek pemahaman siswa. Kelebihan dari aplikasi ISpring Presenter adalah soal quis yang dibuat bisa langsung dikerjakan oleh siswa dan siswa dapat mengetahui secara langsung hasil/*Feedback* dari proses belajar yang telah dilakukan. Kelebihan lainnya dari media pembelajaran ini adalah media pembelajaran *E-Learning* berbantuan Ispring Presenter suite 8, 9 atau 10 dapat diubah menjadi program aplikasi yang dapat digunakan siswa dalam proses belajar tanpa bantuan internet. Pandemi membuat siswa dan pengajar kewalahan dalam menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan secara dalam Jaring (Daring), namun beberapa daerah justru memiliki masalah dalam keberadaan jaringan. Media Elearning berbantuan ISpring dapat menjadi solusi dikarenakan tampilan media pembelajaran ini dapat berupa aplikasi sehingga siswa hanya perlu mendownload aplikasi saja dan pembelajaran dapat dilaksanakan secara mandiri.

Dihari ketiga kegiatan pelatihan pembuatan *E-Learning* berbantuan Ispring Presenter diisi dengan kegiatan presentasi Presentasi media pembelajaran *E-Learning* yang telah dibuat oleh seluruh peserta, tes akhir dan penutupan. Seluruh peserta diberikan kesempatan untuk menunjukkan hasil karya mereka. Beberapa peserta menampilkan media pembelajaran *E-Learning* yang jika dikategorikan mendapat penilaian sangat baik. Media tersebut berisi materi yang sistematis dan tersusun rapi, desain yang menarik serta dilengkapi dengan video, gambar dan animasi yang membuat peserta lainnya termotivasi untuk menampilkan hasil karya yang lebih baik. Tidak semua peserta memiliki waktu yang lenggang untuk membuat video yang baik, hal ini dikatenakan oleh faktor kesibukan peserta yang juga bekerja sebagai guru dan tentunya ibu rumah tangga. Media yang dihasilkan, jika dikategorikan mendapat predikat baik. Hal ini dikarenakan media yang dikirimkan dan dipresentasikan belum sepenuhnya dibuat dengan

keaktifitas yang maksimal seperti kurangnya animasi, terlalu banyak tulisan serta pemilihan desain yang sederhana.

Berdasarkan hasil analisis data tes akhir yang dilakukan oleh peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif atau media *E-Learning* berbantuan Ispring Presenter, dapat dilihat bahwa peserta sudah dapat mengetahui, mengoperasikan atau menggunakan Ispring Presenter yang dapat diketahui melalui hasil media pembelajaran interaktif atau media *E-Learning* yang telah dibuat dan telah dipresentasikan oleh peserta. Pada awalnya hanya terdapat 6 peserta yang mengetahui apa itu Ispring Presenter serta tidak ada satupun peserta yang pernah membuat media pembelajaran menggunakan Ispring Presenter. Namun setelah kegiatan ini, semua peserta sudah mengenal apa itu Ispring Presenter serta dapat mengoperasikan serta membuat media pembelajaran interaktif *E-Learning* dengan bantuan Ispring Presenter. Data lain yang dapat diketahui dari hasil tes akhir peserta yaitu melihat respon peserta terhadap kegiatan pelatihan dan dalam penggunaan Ispring Presenter. 1) apakah kegiatan pelatihan pembuatan *E-Learning* berbantuan Ispring Presenter membantu peserta menambah wawasan? 2) apakah penyajian materi yang disampaikan menarik? 3) apakah pelatihan tersebut membuat peserta dapat membuat media *E-Learning* berbantuan Ispring Presenter? 4) apakah Ispring Presenter dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran menjadi lebih mudah dan kreatif? 5) apakah setelah pelatihan ini peserta akan menggunakan Ispring Presenter sebagai salah satu alat dalam pembuatan media pembelajaran interaktif?. Data mengenai respon akhir peserta terhadap ISpring Presenter, disajikan dalam data berikut :

**Tabel 2 . Respon akhir peserta terhadap ISpring Presenter**

NO	INISIAL	RESPON				
		1	2	3	4	5
1	ND	Sangat setuju				
2	RP	Sangat setuju				
3	JUR	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
4	ALX	Sangat setuju	Setuju	Setuju	Sangat setuju	Sangat setuju
5	AB	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
6	ZM	Sangat setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
7	RM	Sangat setuju	Sangat setuju	Sangat setuju	Sangat setuju	Setuju
8	AD	Sangat setuju	Sangat setuju	Sangat setuju	Setuju	Sangat setuju
9	SL	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
10	RA	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju

11	EC	Sangat setuju				
12	MS	Sangat setuju	Setuju	Sangat setuju	Sangat setuju	Setuju
13	MUT	Sangat setuju	Sangat setuju	Setuju	Setuju	Sangat setuju
14	BT	Sangat setuju	Setuju	Setuju	Sangat setuju	Setuju
15	SFM	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
16	ELD	Setuju	Sangat setuju	Sangat setuju	Setuju	Sangat setuju
17	SWL	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
18	SL	Sangat setuju	Sangat setuju	Sangat setuju	Sangat setuju	Setuju
19	IA	Sangat setuju				
20	AD	Sangat setuju				
Jumlah Tidak		0	0	0	0	0
Jumlah Setuju		7	10	10	10	11
Jumlah Sangat Setuju		13	10	10	10	9

Data di atas mendeskripsikan bahwa secara keseluruhan seluruh peserta sangat setuju bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran *E-Learning* berbantu ISpring Presenter menarik serta mudah dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam membuat media pembelajaran interaktif. Berdasarkan analisis data dari pertanyaan pertama mengenai apakah kegiatan pelatihan pembuatan *E-Learning* berbantuan Ispring Presenter membantu peserta menambah wawasan, terlihat bahwa rata-rata peserta atau 13 dari 20 peserta pelatihan sangat setuju bahwa kegiatan pelatihan menambah pengetahuan dan wawasan peserta dalam memahami pembuatan *E-Learning* berbantuan Ispring Presenter. Hal ini ditunjukkan dengan setelah mengikuti paparan materi dari hari pertama, pada hari kedua mahasiswa dapat telah dapat menginstal dan menggunakan media Ispring Presenter untuk membuat media pembelajaran.

Pertanyaan kedua mengenai apakah penyajian materi yang disampaikan oleh pemateri menarik. Data menunjukkan bahwa 50 persen peserta setuju dan sangat setuju bahwa penyajian materi yang disampaikan oleh pemateri menarik. Begitu pula dengan pertanyaan ketiga mengenai apakah pelatihan tersebut membuat peserta dapat membuat media *E-Learning* berbantuan Ispring Presenter serta 50 persen peserta setuju dan sangat setuju bahwa Ispring Presenter dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran menjadi lebih mudah dan kreatif.

Lima Puluh lima persen atau 11 dari 20 peserta pelatihan mengatakan bahwa mereka akan sangat setuju dalam menggunakan Ispring Presenter sebagai salah satu alat dalam

pembuatan media pembelajaran interaktif sedangkan 9 lainnya menyatakan setuju. Pernyataan ini memiliki pertanda baik yang menandakan bahwa peserta selanjutnya masih akan menggunakan aplikasi Ispring Presenter sebagai salah satu alat dalam mengembangkan media. Sehingga secara keseluruhan tentunya dapat kita simpulkan bahawa kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran *E-Learning* berbantuan ISpring Presenter mendapatkan respon positif dan dapat menambah wawasan pengetahuan peserta serta dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Pada hakikatnya dalam setiap kegiatan tentunya tidak mungkin tanpa adanya masalah. Adapun hambatan yang ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah (1) jaringan yang kurang bersahabat yang mengakibatkan peserta kebingungan saat mendengarkan penjelasan (sebelum praktek), (2) peserta masih asing dengan media atau aplikasi tersebut, sehingga diawal-awal mereka kesulitan saat melakukan instalasi serta penggunaan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan Pengabdian Masyarakat yang berjudul Pelatihan Pembuatan *E-Learning* Berbantuan Ispring Presenter Di Kabupaten Melawi, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum setelah mengikuti kegiatan ini peserta mengalami peningkatan pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan menggunakan ISpring presenter.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, Mubiar. (2011). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran Panduan untuk Guru, Konselor, Psikolog, Orang Tua, dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: PT Refika Aditama
- Efrain , T. (2006). *Pengertian E-Learning*. Yogyakarta : Andi Offset
- Hernawati, Kuswati. (2021). *Modul Pelatihan Ispring Presenter*. Modul (Online), ([http://stafnew.uny.ac.id/uploud/132309677/p\\_engabdian/modul-ispring-presenter.pdf](http://stafnew.uny.ac.id/uploud/132309677/p_engabdian/modul-ispring-presenter.pdf))
- Kusuma, N.R., Mustami, M.K. Jumadi, O. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal UNM*, Vol. IV, No. 1 (7-13).

Sembel, Roy. (2004). Yang Perlu Anda Tahu tentang E-learning (Online), <http://www.sinarharapan.co.id/ekonomi/mandiri/2004/0217/man01.html>

Siahaan, S. (2004). E-Learning (Pembelajaran Elektronik) sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan* 42.

Tafiardi. (2005). Meningkatkan mutu pendidikan melalui e-learning. *Jurnal Pendidikan Penabur* - No.04/ThIV/Juli 2005.