



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Pelatihan Pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai *Supportive Learning* untuk Menghadapi Era Digital di SMK Yapim Siak Hulu

Arimuliani Ahmad ^{1*} | Rezki ² | Fauzul Eftita ³

^{1*,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru,
Provinsi Riau, Indonesia.

Correspondence

^{1*} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru,
Provinsi Riau, Indonesia.
Email: arimulianiahmad@edu.uir.ac.id

Funding information

Universitas Islam Riau.

Abstract

The implementation of this workshop was motivated by the importance of utilizing interactive learning media in teaching to create more effective and varied teaching and learning activities. The researcher proposed a solution to the main problem experienced by students at SMK Yapim, which is the lack of time spent learning English at school. This results in a gap in English language skills among students. This training aims to train students' independence in utilizing interactive multimedia as one of the additional learning alternatives at SMK Yapim Siak Hulu and to assist teachers and students in facing the challenges of an increasingly advanced digital era by utilizing interactive multimedia technology as a practical learning tool. This assistance will use training and tutoring methods. Afterward, The workshop team will assist students in the preparation stage and writing workshop. The material presentation activity by the PkM team begins with an introduction to interactive multimedia, starting from the concept of speaking, how to access Kahoot, how to use Quizziz, and how to use Nearpod. There was a positive response from class X Ak / TKJ students to take part in this training activity by following the activity session from start to finish. Students are asked to access the 3 applications to follow the directions and learn through this application. Therefore, at the end of the activity, the PkM team distributed questionnaires to students about learning activities, namely the media used by students while studying at SMK.

Keywords

Workshop; Interactive Multimedia; Supportive Learning.

Abstrak

Pelatihan dilaksanakan atas dasar pentingnya memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam mengajar untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan beragam. Peneliti mengusulkan solusi terhadap masalah utama yang dialami oleh siswa di SMK Yapim, yaitu kurangnya waktu yang dihabiskan untuk belajar bahasa Inggris di sekolah. Hal ini mengakibatkan kesenjangan dalam kemampuan berbahasa Inggris di antara siswa. Pelatihan ini bertujuan untuk melatih kemandirian siswa dalam memanfaatkan multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif pembelajaran tambahan di SMK Yapim Siak Hulu dan untuk membantu guru dan siswa dalam menghadapi tantangan era digital yang semakin maju dengan memanfaatkan teknologi multimedia interaktif sebagai alat pembelajaran praktis. Bantuan ini akan menggunakan metode pelatihan dan tutor. Selanjutnya, tim workshop akan membantu siswa dalam tahap persiapan dan penulisan workshop. Kegiatan presentasi materi oleh tim PkM dimulai dengan pengenalan multimedia interaktif, dimulai dari konsep berbicara, cara mengakses Kahoot, cara menggunakan Quizziz, dan cara menggunakan Nearpod. Terdapat respon positif dari siswa kelas X Ak/TKJ untuk mengikuti kegiatan pelatihan ini dengan mengikuti sesi kegiatan dari awal hingga akhir. Siswa diminta untuk mengakses ketiga aplikasi tersebut untuk mengikuti petunjuk dan belajar melalui aplikasi ini. Oleh karena itu, pada akhir kegiatan, tim PkM membagikan kuesioner kepada siswa tentang kegiatan belajar, yaitu media yang digunakan siswa saat belajar di SMK.

Kata Kunci

Pelatihan; Multimedia Interaktif; Pembelajaran Berbantuan.

1 | PENDAHULUAN

Setiap SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) mungkin memiliki pendekatan dan kebijakan yang berbeda dalam pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, fenomena yang muncul dapat berbeda antara satu SMK dengan yang lainnya. Semua jurusan di SMK mempelajari Bahasa Inggris untuk keperluan professional yang mengasah keterampilan komunikasi yang berfokus kepada pekerjaan. Beragamnya kebutuhan materi Bahasa Inggris di SMK seperti di SMK Yapim ini menimbulkan tantangan tersendiri bagi guru dan siswa dalam mempelajarinya. Keterbatasan jam pembelajaran di sekolah juga mempersulit ketercapaian indikator pencapaian pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diberikan tambahan waktu dan tambahan materi ajar yang dapat dijadikan sebagai upaya tambahan pembelajaran yang tentunya dapat diakses secara mandiri oleh siswa sesuai dengan kebutuhannya. Untuk menyikapi permasalahan ini, ada beberapa akses multimedia pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai *supportive learning* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris baik yang berupa *Gamification tools* (Dymora, Niemiec, 2019), video animasi, ataupun e-book. Untuk *Gamification tools* yang pertama ada Aplikasi Nearpod (<https://nearpod.com/>). Nearpod ini merupakan sebuah platform yang dapat memfasilitasi pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai aktifitas menarik untuk meningkatkan peran serta siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai cara belajar yang ditawarkan platform ini meliputi *slide interactive*, *video interactive* dan *gamification & activities*. Dalam penggunaannya, platform ini dapat digunakan di dalam kelas, kelas virtual ataupun *hybrid*. Platform ini sangat cocok digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan pendekatan *Active Learning* (Mat Husin MZ & Azmuddin, 2022) dan juga dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar (Nurhayati P, 2021). Selain Nearpod, terdapat juga Kahoot (<https://kahoot.com/>). Kahoot dapat digunakan sebagai multimedia pengajaran dan juga media penilaian (Arimuliani Ahmad, Mukhaiyar, & Atmazaki, 2022; Arimuliani Ahmad *et al*, 2021). Sebagai media pembelajaran, kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Nurhayati P, 2021) memaparkan bahwa secara umum, ada tiga keuntungan menjadi poin penting dalam penggunaan Kahoot ini yakni meningkatkan media ajar yang menarik, mampu mempercepat pemahaman, dan mengurangi tingkat stres dalam belajar. Sebagai tambahan, ada aplikasi yang bernama Quizizz (<https://quizizz.com/>). Quizizz ini merupakan sebuah platform digital yang berbasis *gamification* juga seperti layaknya Nearpod dan Kahoot yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar [1][5]. Quizizz ini dapat digunakan untuk mengurangi tingkat kecemasan siswa dalam mengikuti tes [6]. Selanjutnya ada video animasi. Video animasi adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengurangi permasalahan tingkat kejenuhan siswa dalam belajar Bahasa Inggris (Suprianti, 2020). Video animasi dapat mempresentasikan kesenangan, humor dan *atmosphere* yang nyaman asalkan tidak disajikan secara berlebihan (Hada, Ogata, & Yano, 2020).

Permasalahan utama yang dialami oleh siswa di sekolah SMK Yapim ini adalah kurangnya durasi waktu belajar Bahasa Inggris di sekolah. Hal ini mengakibatkan kesenjangan keterampilan berbahasa Inggris di kalangan siswa. Untuk siswa yang memiliki kemampuan finansial, mereka dapat belajar tambahan dengan mengikuti kursus di luar sekolah. Akan tetapi untuk yang ekonomi menengah ke bawah mereka tidak dapat melakukannya. Oleh karena itu, peran materi tambahan yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa biaya sangat diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan ini. Disamping itu, meskipun materi ajar telah disediakan, dukungan lingkungan baik itu peran guru dan orang tua diperlukan untuk mendampingi siswa-siswa tersebut. Belajar dengan rutin perlu dilaksanakan agar mencapai hasil yang maksimal meskipun hanya 30-60 menit saja dalam setiap harinya. Permasalahan yang dihadapi pihak sekolah seperti yang telah dijelaskan di atas dapat diselesaikan dengan pendampingan berkala yang tentunya juga didukung oleh peran serta mitra dalam pelaksanaannya. Ada beberapa solusi yang akan kami tawarkan yang nantinya akan diprioritaskan langsung ke pihak siswa. Pertama, pendampingan pemanfaatan multimedia interaktif yang dapat diakses secara gratis di internet. Memaksimalkan pemanfaatannya yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja dapat memotivasi siswa dalam mempelajari hal-hal baru dan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan dinamika pembelajaran meskipun secara mandiri [9]. Tim pengabdian akan mendampingi siswa untuk fasih berselancar di internet, mengunjungi situs-situs multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhannya untuk memperkaya pengalaman belajarnya. Selanjutnya, setelah siswa mampu dan fasih mengakses laman-laman belajar yang diperlukan dalam tahapan persiapan, tim pengabdian mendampingi siswa untuk mempelajari secara mandiri materi-materi yang berhubungan dengan bagaimana menguasai Bahasa Inggris terutama berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Siswa harus menguasai unsur-unsur linguistik yang berkenaan dengan kebutuhan berkomunikasi baik itu tata bahasa, kosa kata dan pengucapannya. PkM ini bertujuan untuk melatih kemandirian peserta didik dalam memanfaatkan multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif pembelajaran tambahan di SMKS Hasanah Pekanbaru. Tujuannya adalah membantu guru dan siswa dalam menghadapi tantangan era digital yang semakin maju dengan memanfaatkan teknologi multimedia interaktif sebagai alat pembelajaran yang efektif. Serta, Pendampingan ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan kualitas diri dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan pengalaman belajar mandiri yang bervariasi dengan bantuan teknologi.

2 | METODE

Pendampingan ini akan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan secara tutoring. Tim pengabdian akan mendampingi siswa dalam tahap persiapan dan workshop menulis. penjelasan rencana pelaksanaan ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim akan mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan untuk pelaksanaan pengabdian di lapangan sebagai berikut:

- a) Pembuatan poster
- b) Persiapan perangkat
- c) Persiapan materi
- d) Persiapan dokumentasi
- e) Persiapan rundown kegiatan

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, tim pengabdian akan memberikan pendampingan yang akan dipersiapkan sangat baik sesuai dengan jadwal yang akan dikomunikasikan dengan pihak sekolah. Tahapan ini menjadi inti dari kegiatan pengabdian yang dimulai dari tahap pengenalan multimedia interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai berikut:

a) Pengenalan Multimedia Interaktif

Pemanfaatan multimedia interaktif untuk ESP (English for Specific Purpose) seperti kebutuhan siswa SMK terbilang hal yang masih jarang dilakukan dalam pembelajaran. Hal ini bisa terjadi dikarenakan kurangnya literasi digital guru dan siswa. oleh karena itu, sebelum memberikan pendampingan pemanfaatan ini, tim peneliti akan memberikan materi pengenalan multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan pembelajaran Bahasa Inggris oleh ketua tim (Arimuliani Ahmad, M.Pd) dan dibantu oleh dua anggota dosen (Fauzul ETfita, M.Pd, dan Rezki, M.Pd). Untuk membantu siswa, anggota PkM mahasiswa (Maya Dwi Sukma Fatania dan Fajra Hayati) akan mendampingi selama kegiatan. Adapun materi yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Konsep Speaking Performance
 2. Cara mengakses Kahoot
 3. Cara menggunakan Quizizz
 4. Cara menggunakan Nearpod
- b) Pendampingan Pemanfaatan Multimedia interaktif dalam belajar Bahasa Inggris. Dalam pemanfaatan media ini, tim peneliti mendampingi siswa untuk: 1). Memahami konsep belajar Bahasa Inggris yang baik 2). Mempersiapkan akses-akse multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam belajar Bahasa Inggris. 3). Praktek berbicara Bahasa Inggris 4). Menggunakan Bahasa Inggris dalam sosial media.
- c) Tahap Publikasi Setelah mendapatkan pendampingan dari pengabdian ini, siswa akan mempublikasikan video berbahasa Inggris dalam sosial media.
- d) Tahap Evaluasi Tahapan terakhir dari kegiatan pengabdian ini adalah evaluasi. Dalam hal ini, tim pengabdian akan mendistribusikan dan menganalisa anget kepuasan pelaksanaan kegiatan untuk menganalisa capaian-capaian pengabdian dan hambatan-hambatan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Angket kepuasan ini merefleksikan tingkat keberhasilan pengabdian ini.

3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Kegiatan pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai supportive learning untuk menghadapi era digital oleh tim PKM terlaksana dengan lancar dan tanpa kendala di ruang kelas X Ak/TKJ SMK Yapim yang berjumlah 14 orang dalam satu kelas. Kegiatan dimulai dengan penyampaian berupa pembukaan dari tim pengabdian dan dilanjutkan dengan pemaparan materi serta arahan dari tim pengabdian. Tim pengabdian memberikan materi pengenalan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai media pembelajaran untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan variatif. Aktivitas-aktivitas yang terjadi pada pelatihan penggunaan aplikasi yaitu penyampaian tentang konsep speaking performance, cara mengakses aplikasi Kahoot, cara menggunakan aplikasi Quizizz dan cara menggunakan Nearpod. Kemudian diakhir sesi kegiatan PkM, Tim pengabdian menyebarkan angket kepada seluruh siswa untuk memberikan respon atau pernyataan terhadap kegiatan PkM yang berlangsung. Pada sesi pertama, tim PkM memberikan materi pengenalan multimedia Interaktif yaitu pada 3 aplikasi; Kahoot, Nearpod dan Quizizz. Kemudian dalam memotivasi

belajar siswa dalam management waktu dan memberikan contoh multimedia interaktif serta cara mengaksesnya. Tim pengabdian memberikan materi tentang penggunaan manajemen waktu terhadap peningkatan Prestasi Belajar siswa SMK Yapim Siak Hulu ini. Para siswa belum memahami dengan baik mengenai manajemen waktu dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu para siswa mengaku bahwa lebih banyak menghabiskan waktu belajarnya untuk mengakses sosial media yang tidak berhubungan dengan pendidikan. Maka dari itu, penyampaian tentang management waktu pada kegiatan pengabdian ini dapat membuka wawasan bagi para siswa bahwa manajemen waktu dalam peningkatan prestasi harus dilakukan sejak dini dan dilakukan dengan disiplin.



Gambar 1. Penyampaian materi oleh Tim PkM

Selanjutnya, untuk simulasi pada multimedia Interaktif kepada siswa dengan 3 aplikasi yang sudah disiapkan materinya oleh tim PkM. Tim mendampingi siswa untuk bisa mengakses satu persatu aplikasi ini melalui smatphone masing-masing siswa. Pertama, dimulai dengan aplikasi Kahoot, siswa bisa mengaksesnya dengan masuk melalui Pin yang sudah diberikan oleh Tim pengabdian. Aplikasi Kahoot yang merupakan aplikasi game-based learning atau pembelajaran berbasis game yang menarik untuk dilakukan. Content dalam Kahoot berupa kosa kata bahasa inggris yang sudah disiapkan oleh Tim PkM agar siswa bisa bermain dan memberikan manfaat kepada siswa dalam belajar bahasa inggris. Respon siswa kelas X ini sangat baik dan mereka sangat antusias dalam bermain game Kahoot ketika masing masing dari mereka ingin menjawab dengan cepat dan mendapatkan point yang bagus diakhirnya.



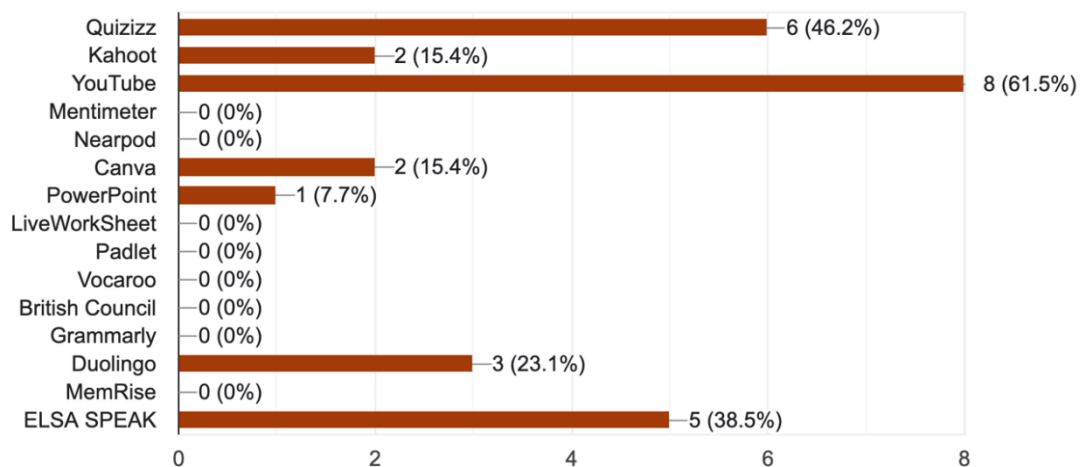
Gambar 2. Pendampingan akses aplikasi multimedia interaktif learning

Pada aplikasi selanjutnya, Tim mengajak siswa untuk membuka aplikasi Quizziz. Salah satu kelebihan aplikasi Quizziz adalah bahwa itu bukan hanya media pembelajaran tetapi juga bahan untuk evaluasi pembelajaran. Sebagai contoh, aplikasi memiliki data dan perhitungan statistik tentang kinerja siswa, yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa tentang materi. Hasil dari perhitungan ini nantinya akan digunakan sebagai metrik untuk mengevaluasi pembelajaran secara keseluruhan Quizziz memberikan warna baru untuk proses evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Aplikasi Quizziz dianggap sebagai alternatif media pembelajaran yang menekankan kreativitas, manajemen waktu, dan evaluasi mandiri siswa. Tim memulai dengan menyiapkan konten dalam bentuk pertanyaan dan jawaban alternatif di dalam aplikasi. Setelah menyusun konten ke dalam pertanyaan bersama dengan konten lainnya yang ingin disisipkan. Kemudian siswa bisa membuka dan masuk ke aplikasi melalui webnya. Selanjutnya, pengenalan aplikasi Nearpod pada siswa, Pembelajaran dengan nearpod meminimalisir penggunaan LCD proyektor karena peserta didik dapat mengaksesnya melalui perangkat elektronik seperti smartphone, laptop atau komputer. Pada situasi ini, Tim mendampingi dan mempraktekkan kepada siswa untuk membuat media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod, seperti terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu: 1) Siswa membuka aplikasi nearpod pada perangkat elektronik yang dimiliki. 2) Masukkan kode kelas pada menu students, kemudian klik tanda panah untuk melanjutkan. 3) asukkan nama peserta didik, selanjutnya klik join lesson. 4) Putar video tersebut dan jawab pertanyaan yang muncul pada layar perangkat elektronik peserta didik.

Langkah pembuatan media ini terdiri dari: pengajar harus membuat video pembelajaran yang menarik terlebih dahulu, kemudian video tersebut diunggah pada aplikasi youtube, setelah itu pengajar mempersiapkan ruang kelas virtual pada aplikasi nearpod serta menyisipkan beberapa pertanyaan/topik diskusi. Kelebihan dari penggunaan media ini adalah dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik dan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Kemudian, dari data survey yang diperoleh oleh tim PkM yang berisi tentang pertanyaan tentang apakah mereka menyukai bahasa inggris dan seberapa sering mereka menggunakan teknologi berbasis digital dalam proses belajar disekolah. Sebagian besar atau sekitar 90% siswa menjawab dan memberikan pernyataan bahwa mereka menyukai bahasa inggris . Sedangkan untuk penggunaan aplikasi digital sebagian besar siswa yaitu sekitar 50% menyatakan kadang-kadang (1-3 dalam seminggu), 40% dari siswa dikelas menyatakan cukup sering (4-6 kali dalam seminggu) dan hanya 10% mengatakan bahwa mereka sering(setiap hari) menggunakan aplikasi pembelajaran.

Pilihlah beberapa aplikasi di bawah ini yang pernah gurumu gunakan di dalam kelas

13 responses



Gambar 3. Aplikasi yang pernah digunakan oleh guru di dalam kelas

Grafik diatas adalah data yang menunjukkan tentang aplikasi yang siswa gunakan dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan dari grafik diatas bahwa siswa lebih sering menggunakan aplikasi YouTube, Quizziz dan ELSA SPEAK. Selain dari itu penggunaan aplikasi yang lainnya jarang digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Dalam kegiatan pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai supportive learning untuk menghadapi era digital di SMK Yapim Siak Hulu, ditemukan bahwa penggunaan berbagai aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Nearpod dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan temuan beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan. Sebagai contoh, penelitian oleh Dymora dan Niemiec (2019) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi sebagai alat pendukung dapat membantu siswa dengan disleksia dalam pembelajaran. Sementara itu, penelitian oleh Arimuliani Ahmad et al. (2022) memperlihatkan bahwa aplikasi seperti Padlet, Kahoot, YouTube, Essaybot, dan Grammarly dapat digunakan secara efektif dalam mengajar menulis esai di perguruan tinggi. Temuan ini menggarisbawahi bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris tidak hanya relevan untuk tingkat sekolah menengah, tetapi juga untuk pendidikan tinggi. Selanjutnya, penelitian oleh Loupatty dan Saragih (2021) menyoroti pentingnya penggunaan media Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran daring. Begitu pula, penelitian oleh Nurhayati (2021) menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kuliah daring selama pandemi COVID-19. Hal ini mengindikasikan bahwa teknologi pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi tantangan pembelajaran dalam situasi yang tidak biasa. Sementara itu, studi oleh Mat Husin dan Azmuhammad (2022) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam menggunakan Kahoot! dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka di lingkungan universitas. Temuan-temuan ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana penggunaan teknologi multimedia interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di berbagai tingkatan pendidikan. Pada SMK Yapim Siak Hulu, implementasi pelatihan ini memberikan wawasan baru bagi siswa dan guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Melalui pendampingan yang dilakukan, siswa diberi kesempatan untuk mengakses berbagai aplikasi pembelajaran yang mendukung, yang dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan bahasa Inggris mereka secara mandiri. Selain itu, melalui evaluasi kegiatan, dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara positif, yang menunjukkan potensi untuk pengembangan lebih lanjut dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

4 | KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini dikenal sebagai Pelatihan Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Pendukung Pembelajaran Untuk Menghadapi Era Digital di SMK Yapim Siak Hulu. Kegiatan ini sangat membantu mereka belajar. Selain itu, tim PkM mendapatkan banyak manfaat dari acara ini. Hasil penilaian pelatihan menunjukkan bahwa siswa sudah mulai memahami dan dapat membuat rencana pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi interaktif learning seperti Kahoot, Quizizz, dan Nearpod untuk membuat kegiatan belajar lebih efektif dan variatif. Pada saat kegiatan berakhir, terlihat bahwa siswa sudah mulai memahami dan dapat membuat pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan aplikasi yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan rasa terima kasih kami teruntuk mitra Workshop ini yakni SMK Yapim Siak Hulu. Selain itu, ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak Universitas Islam Riau yang telah mendanai kegiatan ini.

REFERENSI

- Arimuliani Ahmad, Mukhaiyar, Atmazaki. (2022). Exploring Digital Tools for Teaching Essay Writing Course in Higher Education: Padlet, Kahoot, YouTube, Essaybot, Grammarly. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijim)*, 16(13), 200–209.
- Arimuliani Ahmad, Johari Afrizal, Nadia Wulandari. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Kahoot di Perguruan Tinggi untuk Konteks Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing. *GERAM*, 9(1), 24–29.
- Dymora, Niemiec. (2019). Gamification as a supportive tool for school children with dyslexia. *Informatics*, 6(4), 48.
- Hada Y, Ogata H, Yano Y. (2020). Video-Based Language Learning Environment Using an Online Video-Editing System. *Computer Assisted Language Learning*, 15(4), 387–408.

- Loupatty FD, Saragih MJ. (2021). Pemanfaatan Media Quizizz Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring [The Utilization of Quizizz Media in Problems to Improve Students' Learning Activeness in Online Learning]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 5(2), 260.
- Mat Husin MZ, Azmuddin RA. (2022). Learner Engagement in Using Kahoot! within a University English Proficiency Course. *Educational Process International Journal*, 11(2).
- Nurhayati P. (2021). The Enhance Engagement Students Through Kahoot! In Online Lecture During Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(02).
- Oh KY. (2017). The teaching and learning analytics for Using Multimedia-Assisted. *JOURNAL OF CHINESE HUMANITIES*, 4(3), 213–235.
- Pitoyo MD, Sumardi S, Asib A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students Learning in Higher Education. *International Journal of Language Education*, 6(3), 1–10.
- Ripai A. (2020). Interactive Learning Multimedia in Cirebonese Language to Enhance Students Learning Outcome. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(4), 3599–3605.
- Suprianti GAP. (2020). Powtoon Animation Video: A Learning Media for the Sixth Graders. *VELES Voices of English Language Education Society*, 4(2), 152–162.
- Al Redhaei A, Awad M, Salameh K. (2022). Assessing the Impact of Gamification in Higher Education: An Experimental Study using Kahoot! and Nearpod During COVID-19 Pandemic. In: *2022 Advances in Science and Engineering Technology International Conferences (ASET)* [Internet]. IEEE. Available from: <http://dx.doi.org/10.1109/aset53988.2022.9734892>.

How to cite this article: Ahmad, A., Rezki, & Etfita, F.. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai Supportive Learning untuk Menghadapi Era Digital di SMK Yapim Siak Hulu. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 10–16. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.266>.