

# **Pengembangan Media Pembelajaran Public Speaking Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Menengah Atas**

Yohana Delicia Simamora<sup>1\*</sup>, Naomi Marsyaulina Sinambela<sup>2</sup>, Sindy Gokmauli Sinaga<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma, Medan, Indonesia

Corresponding Email: yohanasimamorayohana@gmail.com<sup>1\*</sup>, naomimarsyaulinasinambela@gmail.com<sup>2</sup>, sindysinaga07@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstrak.** Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan dan menerapkan Media Pembelajaran Public Speaking berbasis Multimedia Interaktif untuk siswa SMA guna meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif di kelas. Media dikembangkan menggunakan aplikasi KineMaster dengan integrasi video tutorial, animasi penjelasan, simulasi praktik berbicara, dan kuis interaktif. Pelaksanaan dilakukan di satu sekolah menengah atas dengan melibatkan 30 siswa kelas XI sebagai peserta utama program. Evaluasi dilakukan dengan instrumen tes keterampilan berbicara, angket motivasi pembelajaran, dan observasi aktivitas siswa sebelum dan sesudah intervensi. Hasil menunjukkan: (1) skor rata-rata keterampilan public speaking meningkat dari 58,3 % pra-intervensi menjadi 75,4 % pasca-intervensi; (2) angket motivasi belajar menunjukkan peningkatan positif sebesar 22 %; (3) observasi aktivitas kelas mencatat bahwa partisipasi aktif siswa meningkat dari kategori “sedikit” ke kategori “cukup banyak”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dibangun dengan KineMaster terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan public speaking siswa SMA serta memotivasi mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ke depan, direkomendasikan perluasan penerapan media ke sekolah lain, penambahan modul peer-practice dan monitoring berkelanjutan untuk mempertahankan hasil.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Public Speaking, Multimedia Interaktif, Siswa SMA

## **1. PENDAHULUAN**

Kemampuan berbicara secara efektif di depan publik atau yang sering disebut *public speaking* merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki siswa SMA sebagai persiapan menghadapi dunia kampus, profesional maupun kegiatan sosial. Banyak penelitian menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan secara lisan, mengontrol kecemasan, dan menggunakan bahasa tubuh secara optimal. Sebagai contoh, penelitian menyebut bahwa keterampilan berbicara siswa cenderung rendah karena metode pembelajaran masih dominan ceramah dan kurang melibatkan media yang memfasilitasi latihan aktif. Selain itu, perkembangan teknologi edukasi telah membuka peluang untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang menggabungkan teks, audio, video, grafik dan elemen interaksi terbukti meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Rohmah & Tegeh menunjukkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran Pendidikan Agama membuktikan peningkatan minat dan hasil belajar siswa [1]. Penelitian lain menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA terbukti layak dan praktis [2]. Dengan demikian, pengembangan media serupa untuk keterampilan berbicara di depan umum menjadi sebuah inovasi yang relevan.

Namun demikian, beberapa kendala nyata di lapangan masih muncul: media pembelajaran yang digunakan guru seringkali berupa slide statis atau buku teks, tanpa unsur interaksi atau visualisasi yang menarik; siswa merasa kurang tertantang dan pasif; belum ada banyak media yang khusus menasar kompetensi public speaking di tingkat SMA. Hal ini memunculkan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang spesifik untuk public speaking, berbasis teknologi multimedia interaktif, yang dilengkapi simulasi latihan berbicara, feedback, dan kuis interaktif yang dapat meningkatkan minat dan kemampuan berbicara siswa.

Dalam pengabdian ini, media dikembangkan menggunakan aplikasi KineMaster karena fleksibilitasnya dalam menggabungkan video, animasi, teks serta efek transisi yang memungkinkan pembuatan modul pembelajaran yang atraktif dan interaktif. Media pembelajaran tersebut kemudian diterapkan di sekolah menengah atas sebagai bagian dari kegiatan pengabdian masyarakat dengan tujuan meningkatkan kemampuan public speaking siswa.

Adapun pertanyaan penelitian pengabdian ini adalah: (1) bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran public speaking berbasis multimedia interaktif menggunakan KineMaster untuk siswa SMA?; (2) apakah penerapan media tersebut mampu meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum, motivasi dan partisipasi siswa?; (3) faktor apa saja yang mendukung maupun menghambat penggunaan media tersebut dalam konteks sekolah menengah atas?

Dengan demikian, pengabdian ini diharapkan tidak hanya menghasilkan media pembelajaran konkret, tetapi juga memberikan dampak nyata bagi siswa dan sekolah, serta menjadi model bagi pengembangan lebih lanjut di sekolah-lain. Selain itu, penelitian terdahulu terkait multimedia interaktif dan media pembelajaran memberikan landasan teori bahwa media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran. Misalnya, pemanfaatan multimedia interaktif terbukti meningkatkan konsentrasi belajar siswa [3]. Begitu pula penggunaan media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa SMAN 1 Percut Sei Tuan [4]. Oleh karenanya, pengembangan media untuk public speaking di SMA menjadi langkah strategis dalam meningkatkan keterampilan siswa yang penting bagi masa depan mereka.

## **2. METODOLOGI**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan tahapan rancangan-pengembangan dan implementasi dalam setting sekolah menengah atas. Pendekatan yang digunakan adalah model pengembangan dan penerapan media berbasis multimedia interaktif, bersamaan dengan pelatihan dan monitoring siswa.

### **Tahap Persiapan**

Pada tahap awal dilakukan identifikasi kebutuhan di sekolah mitra (SMA Swasta XYY) melalui kuesioner dan wawancara kepada guru Bimbingan Konseling dan Bahasa, serta observasi kelas untuk mengetahui kondisi awal kemampuan public speaking siswa, jenis media yang biasa digunakan, serta motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbicara. Data awal menunjukkan bahwa rata-rata siswa merasa kurang percaya diri berbicara di depan kelas, partisipasi aktif rendah, dan media pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional (buku dan slide).

Selanjutnya, tim pengabdian menyusun blueprint media pembelajaran: rancangan konten modul public speaking (termasuk pengantar, struktur pidato/presentasi, bahasa tubuh, intonasi dan artikulasi, latihan simulasi berbicara) serta skenario media interaktif. Aplikasi KineMaster dipilih sebagai platform pengembangan karena mendukung editing video, animasi, teks dan efek transisi yang memungkinkan membuat pembelajaran atraktif.

### **Tahap Pengembangan**

Media dikembangkan dengan langkah-langkah: (1) pengumpulan bahan materi: literatur tentang public speaking, video contoh, infografis; (2) penyusunan storyboard untuk masing-modul video pembelajaran interaktif; (3) produksi video menggunakan KineMaster: perekaman pengajar/mentor berbicara, animasi ilustrasi, kuis interaktif yang ditanamkan di akhir video; (4) penyusunan file media ke dalam bentuk paket pembelajaran yang bisa dijalankan di laptop/smartphone siswa; (5) uji validasi internal dengan ahli media pembelajaran dan ahli materi public speaking (guru Bahasa dan BK) untuk mengecek kelayakan konten, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan.

### **Tahap Implementasi**

Setelah media siap dan valid, kemudian dilaksanakan implementasi di kelas. Peserta program terdiri dari 30 siswa kelas XI yang dipilih secara purposif berdasarkan minat mengikuti kegiatan. Guru pengampu dan tim fasilitator melakukan sesi pembukaan, menjelaskan tujuan program, kemudian siswa memperoleh akses ke media pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung selama 4 minggu (setiap minggu satu sesi 90 menit). Setiap sesi

terdiri dari: (a) pemutaran video pembelajaran interaktif; (b) diskusi dan tanya-jawab; (c) simulasi praktik public speaking (siswa tampil di depan kelas dengan media video); (d) umpan balik dari teman dan fasilitator; (e) kuis interaktif melalui media.

### **Tahap Evaluasi**

Evaluasi dilakukan sebelum (pra-intervensi) dan setelah (pasca-intervensi) program berlangsung. Instrumen evaluasi meliputi: (1) tes keterampilan public speaking berupa penilaian rubrik (struktur, kejelasan, bahasa tubuh, intonasi, kepercayaan diri); (2) angket motivasi dan partisipasi siswa (Likert skala 1-5); (3) observasi kelas partisipasi aktif dan keaktifan siswa dalam diskusi dan simulasi. Data dianalisis secara deskriptif (rata-rata, persentase) dan komparatif antara pra dan pasca.

### **Tahap Tindak Lanjut**

Setelah evaluasi, disusun laporan hasil, serta diserahkan kepada sekolah mitra bersama rekomendasi penggunaan media di jangka panjang. Guru dilatih (workshop) agar dapat mengadaptasi media dan memfasilitasi kelas mandiri dengan modul yang dikembangkan, serta opsi pengembangan modul lanjutan untuk peer-practice antar siswa. Monitoring lanjut dilakukan setelah 3 bulan untuk melihat keberlanjutan penggunaan media dan dampak jangka panjang. Metode ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang relevan dan aplikatif, serta memberikan dampak nyata terhadap keterampilan public speaking siswa SMA.

## **3. HASIL DAN DISKUSI**

### **3.1 Hasil**

Pelaksanaan pengabdian ini berhasil melalui tahapan persiapan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sebagaimana dijabarkan sebelumnya. Berikut hasil secara rinci.

Pertama, dari identifikasi awal diketahui bahwa rata-rata skor keterampilan berbicara siswa pada pra-intervensi adalah **58,3 %** (dari maksimum skor 100). Banyak siswa menunjukkan keengganan tampil di depan kelas, bahasa tubuh kurang optimal (menghadap ke bawah, tangan tidak digerakkan), intonasi monoton, serta partisipasi dalam diskusi rendah. Angket motivasi menunjukkan skor rata-rata 3,1 dari skala 5 (62 %), yang menunjukkan motivasi sedang. Observasi keaktifan siswa di kelas dicatat hanya sekitar 30 % yang aktif bertanya atau tampil berbicara dalam setiap sesi.

Kedua, media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui validasi internal dengan hasil: ahli media menilai kelayakan media pada aspek tampilan, interaktivitas, dan kemudahan penggunaannya dengan rata-rata skor 4,3 dari skala 5; ahli materi menilai aspek isi dan penggunaan bahasa secara tepat dengan skor rata-rata 4,2. Uji coba kecil (6 siswa) menunjukkan bahwa mayoritas peserta (83 %) menilai media “sangat mudah digunakan”, dan 75 % menyatakan bahwa media “menarik dan memotivasi”.

Ketiga, setelah implementasi selama 4 minggu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan public speaking siswa meningkat menjadi 75,4 %. Peningkatan sebesar 17,1 persen poin menunjukkan bahwa intervensi media memiliki efek positif. Dalam aspek kepercayaan diri, skor berdasarkan rubrik penilaian naik dari rata-rata 2,8 (skala 1-5) menjadi 4,0; aspek bahasa tubuh naik dari rata-rata 2,5 menjadi 3,8; intonasi dan artikulasi naik dari rata-rata 2,9 menjadi 3,9. Angket motivasi meningkat rata-rata dari 3,1 menjadi 3,8 (skala 5) atau 62 % menjadi 76 %. Observasi partisipasi aktif siswa menunjukkan peningkatan: dari sekitar 30 % menjadi 65 % siswa aktif bertanya atau tampil di sesi simulasi.

Keempat, tindak lanjut berupa workshop guru menghasilkan bahwa 90 % guru menyatakan akan menggunakan media tersebut dalam pembelajaran reguler, dan 80 % menyepakati untuk melakukan peer-practice antar siswa secara periodik. Monitoring 3 bulan setelah pengabdian menunjukkan bahwa media masih dipakai oleh sekolah serta ada catatan tambahan bahwa siswa kelompok ekstrakurikuler debat dan OSIS menggunakan video modul sebagai bahan latihan mandiri.

Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa pengembangan dan penerapan media pembelajaran public speaking berbasis multimedia interaktif menggunakan KineMaster berhasil memberikan dampak positif terhadap keterampilan dan motivasi siswa SMA.

### 3.2 Diskusi

Hasil pengabdian ini konsisten dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian Rohmah & Tegeh menemukan bahwa media multimedia interaktif pada pembelajaran PAI meningkatkan minat dan hasil belajar siswa [1]. Selain itu, penelitian pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak dan sesuai karakteristik siswa [2].

Pada konteks public speaking, media yang dirancang dengan kombinasi video tutorial, animasi, kuis interaktif dan simulasi praktik memberikan pengalaman yang lebih kaya dibanding hanya ceramah atau slide statis. Hal ini penting karena keterampilan berbicara membutuhkan latihan aktif, umpan balik, dan pengalaman nyata tampil di depan publik. Metodologi intervensi ini membantu siswa tidak hanya mengetahui teori, tetapi juga berlatih dan memperoleh evaluasi langsung yang kemudian meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan. Peningkatan partisipasi aktif siswa (dari ~30 % ke ~65 %) menunjukkan bahwa media interaktif membuka kesempatan bagi siswa yang sebelumnya pasif untuk lebih terlibat. Ini sejalan dengan konsep bahwa media interaktif menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan memungkinkan siswa “bermain” dengan konten pembelajaran, seperti dilaporkan oleh penelitian yang memanfaatkan multimedia interaktif untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa [3].

Meskipun demikian, terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan. Pertama, ketersediaan perangkat (laptop, smartphone) dan koneksi internet di sekolah menjadi faktor pendukung penting. Beberapa siswa awalnya mengalami kendala teknis ketika mengakses media interaktif di luar jam pembelajaran. Kedua, keberhasilan media juga bergantung pada fasilitator/guru yang mampu memandu diskusi dan simulasi secara efektif yang mana workshop guru diterapkan sebagai bagian dari tindak lanjut. Ketiga, durasi implementasi (4 minggu) mungkin belum cukup untuk menjamin perubahan kebiasaan jangka panjang dalam berbicara di depan umum; oleh karena itu monitoring jangka panjang diperlukan.

Pembahasan teoritis juga menunjukkan bahwa model pembelajaran yang menggabungkan media interaktif dengan latihan simulasi memberikan hasil lebih baik dibanding metode konvensional. Misalnya, model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate) dalam pengembangan media interaktif terbukti menghasilkan media yang valid dan praktis [2]. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi KineMaster sebagai platform pengembangan juga memberikan fleksibilitas bagi guru/pengembang untuk memasukkan elemen video, animasi, dan kuis interaktif dalam satu paket pembelajaran.

Di samping itu, dampak motivasi siswa (naik dari 62 % ke 76 %) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif bukan hanya alat teknis, tetapi juga mampu meningkatkan keinginan siswa untuk tampil, belajar lebih aktif, dan merasa “terlibat”. Hal ini penting dalam pembelajaran keterampilan seperti public speaking yang sangat bergantung pada aspek sikap dan kepercayaan diri selain aspek kognitif.

Untuk keberlanjutan, disarankan sekolah mengintegrasikan media ini ke dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti klub debat, OSIS, dan latihan presentasi rutin, serta menyediakan monitoring berkala dan peer-practice antar siswa agar efeknya berkelanjutan. Faktor hambatan seperti perangkat dan motivasi guru/administrator harus terus diawasi.

Secara keseluruhan, pengabdian ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran public speaking berbasis multimedia interaktif adalah intervensi yang layak dan efektif untuk siswa sekolah mitra (SMA Swasta XYY), dengan catatan bahwa dukungan teknis dan institusional tetap diperlukan.

## 4. KESIMPULAN

Pengembangan dan penerapan media pembelajaran public speaking berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi KineMaster terbukti meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum, kepercayaan diri, motivasi dan partisipasi aktif siswa sekolah mitra (SMA Swasta XYY). Media yang dirancang melalui proses validasi, implementasi dan evaluasi memberikan dampak positif nyata. Untuk menjaga keberlanjutan, direkomendasikan integrasi media ke dalam kegiatan sekolah rutin, pelatihan guru lanjutan, dan monitoring jangka panjang.

### Daftar Pustaka

- [1] S. Rohmah and I. M. Tegeh, “Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI,” *J. Edutech Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 215–224, Feb. 2022, doi: 10.23887/jeu.v10i1.43365.
- [2] S. Zahira, M. Ade, K. Yusri, and W. Amilia, “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA,” *J. Penelitian, Pendidik. dan Pengajaran JPPP*, vol. 5, no. 1, pp. 18–23, 2024, doi:

- 10.30596/jppp.v5i1.16318.
- [3] M. Gulo, B. M. M. Purba, H. Simanjuntak, and R. Sianipar, "Pengaruh Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap Konsentrasi Belajar Siswa," *SANCTUM DOMINE J. Teol.*, vol. 14, no. 2, pp. 453–470, Jun. 2025, doi: 10.46495/sdjt.v14i2.310.
- [4] G. Cinta, S. Manik, M. Pohan, S. P. Darma, S. Latifah, and U. N. Medan, "Penerapan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas Xii-6 Matlangraf Sman 1 Percut Sei," vol. 8, no. 12, pp. 116–120, 2024.