

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Di Sekolah Dasar Negeri 6 Kecamatan Simpang Rimba

Feri Ardiansah¹, Romadon²,

¹Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

² Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

Email : feri.ardiansah@unmuhbabel.ac.id¹, romadon @unmuhbabel.ac.id²

Article History:

Received: 28 April 2023

Revised: 03 Mei 2023

Accepted: 04 Mei 2023

Keywords: *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Sekolah Dasar*

Abstract: *Peran seorang guru pendidikan sekolah dasar dituntut untuk menghadapi segala perubahan yang terjadi di lingkungan sekolah. Guru harus terus menerus dikembangkan untuk dapat lebih memenuhi tuntutan perubahan kurikulum. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan dan keahlian guru adalah melalui pelatihan. Pelatihan yang diadakan di SD Negeri 6 kecamatan Simpang Rimba ini menargetkan para guru untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan dan sikap untuk meningkatkan profesionalisme kinerja dengan menggunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif. Metode presentasi, diskusi dan pelatihan langsung, serta tugas individu digunakan dalam teknis penyampaian materi pelatihan. Yang terpenting, hasil dari layanan ini adalah setiap orang yang terlibat dapat membuat materi pembelajaran interaktif yang menarik berbasis multimedia interaktif. Kedua, peserta juga dapat mengimplementasikan hasil belajarnya dari pelatihan konstruksi media pada mata pelajaran masing-masing. Ketiga, peserta dapat meningkatkan kreativitasnya dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif berbasis multimedia.*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, pendidikan adalah usaha sadar melalui proses pengajaran, pelatihan, dan pendampingan yang bertujuan untuk mengarahkan peserta didik pada perubahan perilaku. Pendidikan di sekolah harus dilaksanakan semaksimal mungkin agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran, siswa harus menantang semua kapasitas, baik psikologis maupun fisiologis, sehingga kegiatan pembelajaran mencapai keseimbangan perubahan perilaku yang optimal dalam hal perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Hernawan (2013: 9), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang dilaksanakan harus terencana dengan baik, tidak asal-asalan. Sedangkan menurut Ahdar Djamiluddin, dan Wardana, (2019: 13) "Pembelajaran adalah proses

interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.” maka dari itu Pembelajaran yang dilaksanakan harus terencana dengan baik, tidak asal-asalan.

Kemajuan teknologi modern menjadi salah satu faktor yang mendasari upaya pembaharuan tersebut. Di era teknologi yang semakin canggih ini, guru dan siswa harus dibekali dengan keterampilan teknologi pembelajaran. Siswa dan guru memiliki kemahiran yang sangat berbeda dalam teknologi pembelajaran, yang menciptakan tantangan bagi mereka. Kebijakan Work from Home (WFH) diperlukan untuk menegakkan dan mendorong mereka menguasai teknik pembelajaran digital. Tuntutan kebutuhan tersebut memungkinkan ditemukannya media online yang dapat mendukung alternatif pembelajaran tatap muka di kelas tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran atau tujuan pembelajaran.

Di kecamatan Simpa Rimba khususnya di SDN 6 Simpang Rimba juga memiliki kendala yang sama dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan khususnya Sekolah Dasar Negeri 6 Simpang Rimba bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menghambat guru sekolah dasar disana. Selama ini kegiatan belajar mengajar hanya dilakukan dengan sebatas memberikan tugas pada peserta didik tanpa memberikan evaluasi terhadap apa yang sudah diberikan oleh guru tersebut. Padahal dengan memberikan evaluasi guru dapat mengontrol peserta didik sampai sejauh mana materi yang disampaikan apakah sudah dipahami dengan baik atau belum. Selain itu faktor lain yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya pemanfaatan teknologi itu sendiri bagi peserta didik maupun orang tua. Hal inilah yang menuntut seorang guru pendidikan dasar agar lebih kreatif dalam menyampaikan materi.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu (Sutirman, 2013:15). Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang membantu memperlancar kegiatan belajar mengajar dan memperlancar komunikasi antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dalam diri siswa. Media pembelajaran yang digunakan menempati posisinya sebagai bahan ajar di kelas. Menurut Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, (2010:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad, (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dari pengertian tersebut, media pembelajaran adalah sarana penyediaan isi pembelajaran untuk digunakan oleh guru, dimaksudkan untuk memperlancar proses pembelajaran melalui desain yang menarik yang mengefektifkan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat penting bagi para guru saat ini. Karena peran media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dan melalui media pembelajaran juga membantu siswa untuk menjelaskan sesuatu yang diberikan oleh seorang pendidik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran guru dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih baik serta

interaksinya bersifat banyak arah.

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas maka untuk memberikan solusi tersebut yaitu dengan memberikan bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru sekolah dasar negeri 6 simpang rimba di kecamatan simpang rimba.

Menurut Rusman, dkk., dalam Suryani dkk., (2018:195) mengungkapkan bahwa multimedia merupakan media presentasi yang dimana media tersebut menggunakan teks, audio, dan visual. Sedangkan Menurut Munir (2015:110), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya. Dengan *multimedia*, aplikasi media pembelajaran dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, sound, interaktif. *Multimedia interaktif* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan media pembelajaran, seperti animasi interaktif, games, movie dan tampilan animasi lainnya. *Multimedia interaktif* yang merupakan salah satu *software* komputer yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran menjadi satu alternatif baru dalam pemilihan media pembelajaran. Media berbasis komputer ini tampil dalam kemasan menarik berbentuk media presentasi interaktif yang dapat membantu untuk mempermudah proses kegiatan belajar mengajar.

Multimedia interaktif merupakan gabungan teknologi audio-visual seperti teks, gambar, sound, animasi dan lainnya serta dapat berinteraksi kepada penggunaannya sehingga dapat menghasilkan presentasi yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik bisa mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi dengan program multimedia.

Penerapan *multimedia interaktif* dipandang mampu untuk mencegah terjadinya kegagalan dalam proses komunikasi. Hal ini berarti bahwa, materi yang diberikan oleh guru tidak dapat diterima oleh peserta didik secara optimal, atau bahkan sama sekali tidak dapat diserap oleh peserta didik. Oleh karena itu, menggunakan *multimedia interaktif* bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses belajar mengajar, akan tetapi juga diharapkan bisa membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan peserta didik terhindar dari rasa bosan pada saat belajar

METODE

Teknis penyampaian materi pelatihan menggunakan metode presentasi, diskusi dan praktik secara langsung serta penugasan secara individu. Sementara bimbingan interaktif pada saat peserta mengalami kesulitan atau memberikan pertanyaan dalam menyelesaikan materi secara teknis dibantu oleh rekan yang lainnya. Peserta menggunakan PC/Laptop individu masing-masing dan paket kuota internet yang sudah disediakan.

Pada saat salah satu anggota tim memberikan penjelasan, maka anggota lainnya mendampingi peserta untuk memberikan bimbingan atas kendala yang dihadapi selama pelatihan. Harapan tim pelaksana, agar pelatihan ini dapat menjadi motivasi dan mendorong semangat untuk mengoptimalkan kemampuan bagi guru SD Negeri 6 di kecamatan Simpang Rimba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 1 hari, pada hari Rabu tanggal 16 Februari 2022 dan bekerjasama dengan Sekolah Dasar Negeri 6 Kecamatan Simpang Rimba. Kegiatan ini bertempat di SDN 6 Kecamatan Simpang Rimba yang dihadiri oleh para peserta yang berjumlah 13 orang terdiri dari guru pendidikan guru sekolah dasar kecamatan simpang

rimba, dimulai pada pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 16.00 WIB yang dibagi menjadi 4 sesi. Materi disampaikan menjadi dua sesi, masing-masing materi disampaikan selama 90 menit dan selanjutnya praktek pembuatan media interaktif selama 120 menit serta evaluasi selama 60 menit. Materi pertama mulai pukul 08.00 WIB yang disampaikan Prinsip dan Jenis-jenis Media Pembelajaran selanjutnya materi kedua dimulai pukul 09.30 WIB mengenai Pemanfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar selama 90 menit.

Selanjutnya praktek pembuatan media interaktif selama 120 menit dimulai pada pukul 11.00 WIB sampai dengan pukul 14.00 WIB. Peserta guru yang mengikuti pelaksanaan pelatihan mempersiapkan Laptop dan aplikasi yang dibutuhkan. Selanjutnya pemateri melakukan demostntrasi berupa praktik pembuatan media interaktif dan melakukan bimbingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Praktik tersebut berupa pengenalan tool multimedia dan teknik pembuatan media interaktif berdasarkan materi pembelajaran yang ada pada pelajaran di SD. Berikutnya, yaitu evaluasi hasil pembuatan/penugasan secara individu bagi peserta pelatihan selama 60 menit yaitu berupa presentasi hasil pembuatan media pembelajaran yang telah dipelajari. Media interaktif yang telah dibuat para peserta ditampilkan berdasarkan materi yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian hasilnya dikumpulkan melalui E-Mail Tim pelaksana.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diimplementasikan oleh beberapa dosen Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar direspon sangat baik oleh peserta kegiatan yaitu guru pendidikan sekolah dasar di kecamatan simpang rimba. Kurikulum yang dipakai di sekolah dasar sudah menggunakan Kurikulum 2013. Sehingga dengan penerapan kurikulum 2013 tersebut memudahkan guru-guru di SD untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik di lembaganya masing-masing.

Dengan adanya pengabdian masyarakat yang dilakukan ini maka banyak manfaat yang di peroleh oleh peserta pelatihan, yaitu: pertama seluruh peserta dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik. Kedua, peserta juga dapat mengimplementasikan hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran yang telah mereka buat pada mata pelajaran masing-masing. Ketiga, peserta dapat lebih meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran interaktif sebagai media yang dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

KESIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sekolah Dasar Negeri 6 Kecamatan Simpang Rimba diikuti sepenuhnya oleh seluruh peserta kegiatan pelatihan.
2. Mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sangat bermanfaat bagi guru dan lembaga pendidikan karena dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknis khususnya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

Saran

Proposisi Kegiatan tindak lanjut berupa pelatihan sejenis akan selalu dilakukan secara rutin, di tempat yang sama atau di tempat lain, dengan tujuan menjangkau para guru yang membutuhkan peningkatan kompetensi dibidang IT.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Dengan memanjatkan Puji Syukur ke hadirat Allah SWT, atas Rahmat dan Karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri 6 Simpang Rimba Kecamatan Simpang Rimba Kabupaten Bangka Selatan.

Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilaksanakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung. Penulis menyadari sepenuhnya tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, kegiatan pengabdian ini tidak akan terlaksana dengan baik. Maka dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
2. Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung
3. Sekolah Mitra SD Negeri 6 Simpang Rimba Kecamatan Simpang Rimba.
4. Rekan-rekan yang telah membantu pada kegiatan Pengabdian ini.

Semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bisa bermanfaat untuk semua pihak. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam menyusun laporan ini, oleh karena itu saran dan masukan yang membangun sangat kami harapkan.

DAFTAR REFERENSI

- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 3
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Cet 1; Parepare: CV. Kaaffah Learning Center. 13
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 121
- Hernawan, A.H. 2013. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka. 9
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 110
- Suryani, N., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 195
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 15