

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN

Nurmawati*, Sri Kadarwati, Mohamad Hariyono, Maria Yustina Rensi Dartani
Universitas Terbuka Semarang

Corresponding Author: *nurmawati@ecampus.ut.ac.id

ABSTRAK

Di era globalisasi ini, teknologi merupakan instrumen penting dalam proses pembelajaran. Alat teknologi pendidikan yakni multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media yang dimanfaatkan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Peranan multimedia interaktif semakin memegang peranan penting dalam bidang pendidikan sejalan dengan pertumbuhan pengguna komputer dan pertumbuhan internet di masyarakat yang semakin memudahkan aliran produk multimedia dari satu komputer ke komputer lainnya. Banyak sekali manfaat yang didapatkan ketika menggunakan multimedia dalam sebuah proses belajar mengajar, yaitu interaksi siswa meningkat sehingga meningkatkan minat siswa dalam belajar, serta mempermudah guru dalam penyampaian materi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru SDN Gisikdrone 02 Semarang tentang pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah diskusi, tanya jawab, penugasan, dan simulasi/praktik. Target luaran dari kegiatan pelatihan berupa: 1) guru-guru dapat membuat media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan bidang studi masing-masing, 2) guru-guru dapat memanfaatkan komputer dan android untuk pembuatan media pembelajaran yang interaktif, 3) guru-guru dapat menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan adalah berupa produk yaitu: flashcard, multimedia interaktif menggunakan microsoft power point, multimedia menggunakan video scribe sparkol.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Multimedia, Multimedia Interaktif

PENDAHULUAN

Dewasa ini kemajuan teknologi berupa perangkat lunak (software) maupun perangkat keras (hardware) sudah demikian menyatu dengan kehidupan manusia modern, sehingga dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi.

Dengan kondisi seperti itu, guru diharapkan tidak asing dan anti dalam kemajuan teknologi, sehingga peranan guru sebagai tenaga pendidik, tenaga pengajar mampu mempersiapkan peserta didik mengerti dan memahami akan kegunaan dan fungsi

teknologi dalam proses pembelajaran, karena teknologi pendidikan dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pendidikan, sehingga mampu memberikan manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Selain daripada itu, dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi diharapkan mampu menjadi lebih menarik dan terjadi interaksi yang lebih baik (interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik), sehingga peserta didik dapat tumbuh menjadi pribadi yang kritis, aktif dan dinamis melalui proses pembelajaran tersebut.

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media pembelajaran sudah dirasakan banyak membantu tugas guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

.Menurut Arsyad dalam Widya Kurniawati (2018), media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu di desain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru

Salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini semakin menggeserkan peranan guru adalah teknologi multimedia interaktif yang tersedia melalui perangkat komputer. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Dan ketika multimedia interaktif dipilih, dikembangkan dan kemudian digunakan secara tepat dan baik dalam pembelajaran, maka akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Hal tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Nur Ajija et al (2015), yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan penguasaan konsep karena menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya. Lebih lanjut dia mengatakan

bahwa media pembelajaran juga dapat memudahkan penafsiran data dan memudahkan mencari informasi. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan penguasaan konsep dan perbaikan sikap belajar

Sejalan dengan pernyataan di atas, Mawaddah et al (2019) juga menyatakan bahwa mutlimedia juga memberikan kontribusi terhadap motivasi belajar siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar, dan siswa yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif lebih baik dengan siswa yang mendapat pembelajaran konvensional (Dian Novitasari, 2016)

Namun kehadiran media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tersebut dirasa masih sangat kurang di sekolah dasar, sehingga siswa belajar kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dan hal tersebut menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang di berikan oleh guru tersebut.

Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut dikarenakan para guru belum mampu berkreasi membuat sebuah media pembelajaran multimedia interaktif berbasis aplikasi yang inovatif Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh tim abdimas yang menunjukkan bahwa masih banyak guru di sekolah tersebut yang belum bisa membuat atau menggunakan media yang berbasis komputer, penggunaan metode ajar juga masih konvensional, yaitu hanya menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis dan buku ajar. Ada beberapa gambar yang terpajang di dinding sebagai alat peraga dalam pembelajaran, namun hal tersebut kurang mencukupi untuk dikatakan sebagai sumber belajar.

Keadaan SDN Gisikdrono 02 Semarang merupakan sekolah dengan peserta didik dan guru yang cukup banyak di kota Semarang. Dengan identitas sekolah yang cukup bagus dan jumlah warga sekolah yang banyak, maka memunculkan keinginan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru-guru di sekolah tersebut dengan memberikan sosialisasi pelatihan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif. Dengan asumsi bila seluruh guru dapat menggunakan media pembelajaran multimedia secara lebih efektif, maka diharapkan sekolah tersebut akan semakin maju dengan mengikuti perkembangan teknologi dan informasi dalam pembelajaran. Peserta didik akan semangat dalam proses pembelajarannya, begitu pun dengan guru, diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi untuk menggunakan multimedia dalam pembelajaran di kelas.

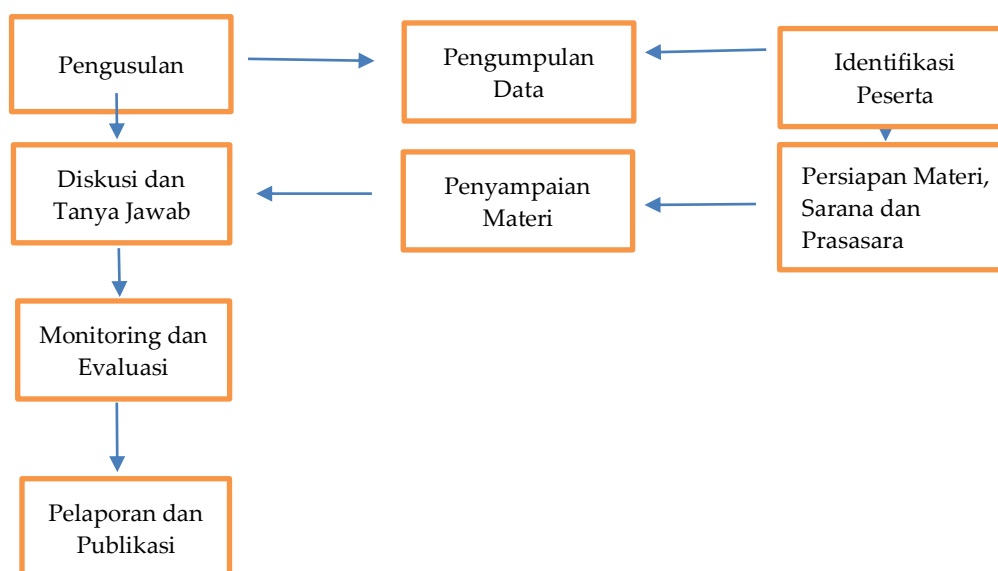
Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membantu guru-guru SDN Gisikdrono 02 Semarang untuk membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran multimedia secara interaktif dan inovatif, sehingga bisa menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan di kelas bagi para siswanya. Program ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan para guru dalam penggunaan multimedia sehingga nantinya berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa mereka.

METODE

Kegiatan ini berbentuk pelatihan kepada guru-guru di SDN Gisikdrono 02 Semarang yang berlangsung selama 8x pertemuan (12 jam teori dan 24 jam praktik). Pelatihan diikuti oleh 20 guru. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan metode diskusi, tanya jawab, penugasan, dan simulasi /praktek. Materi pelatihan dikemas dalam sebuah buku Handout yang berisi tentang cara pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, dan didukung dengan gambar-gambar yang menarik. Pembuatan media pembelajaran multimedia yang berbasis komputer ini menggunakan beberapa aplikasi yaitu microsoft power point, video scribe sparkol, dan aplikasi pendukung seperti kinemaster

Dalam proses pembelajaran/pelatihan, para peserta akan disuguhkan materi ajar yang menarik dan interaktif dalam bentuk modu/handout yang didukung dengan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk multimedia. Dikarenakan masih dalam situasi pandemik maka pelatihan dilakukan dengan dua model, yaitu model pembelajaran langsung secara tatap muka untuk menyampaikan kegiatan yang bersifat teoritikal dan praktek, serta model daring untuk kegiatan yang pemberian tugas (pembuatan media) dan demonstrasi.

Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat



Sebelum pelatihan dimulai, peserta diberikan tes awal dalam bentuk uraian dan questionnaire tentang multimedia. Tes tersebut dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal para peserta sebelum pelatihan dilakukan. Dalam pelatihan ini para peserta diwajibkan untuk membawa perlengkapan pendukung yaitu laptop karena kegiatan dilakukan tidak di ruang computer, namun dilakukan di aula sekolah Selain daripada itu dimaksudkan untuk memudahkan peserta dalam meng konsep materi dan proses mengunduh aplikasi yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif.

Dalam pelaksanaan kegiatannya, peserta dibagi menjadi 6 kelompok, disesuaikan

dengan kelas yang diampunya, dan dalam proses pembuatan multimedia tersebut tim PKM melakukan pendampingan kepada peserta, sehingga kesulitan dapat diminimalisir.

Materi yang diberikan selama pelatihan adalah Pembuatan Flashcard dengan menggunakan microsoft word, Pembuatan Multimedia interaktif dengan menggunakan Microsoft power point, dan Pembuatan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi video scribe sparkol. Dalam pembuatan multimedia interaktif ini beberapa aplikasi pendukung yang dilibatkan adalah kinemaster, canva, dan pinterest.

Dan untuk mengetahui sejauh mana materi tersebut sudah dipahami oleh peserta pelatihan, maka di setiap akhir sesi materi, para peserta wajib mempresentasikan hasil kreatifitasnya tersebut di depan kelas. Hal itu dimaksudkan agar peserta bisa langsung menunjukkan hasil karyanya tanpa harus menunggu terlebih dahulu semua materi nya selesai

Tabel 1. Rincian Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

Pertemuan	Materi	Pemateri
I	<ul style="list-style-type: none">• PEMBUKAAN• Pemberian tes awal dan Questionaire	Tim PkM
II	<ul style="list-style-type: none">• Pembuatan Multimedia Flashcard	Tim PkM
III	<ul style="list-style-type: none">• Pengenalan media pembelajaran berbasis Aplikasi	Tim PkM
IV	<ul style="list-style-type: none">• Pengenalan Microsoft Power Point (Teori dan Praktek)	Tim PkM
V	<ul style="list-style-type: none">• Pengembangan Media Pembelajaran Power Point dengan aplikasi pendukung	Tim PkM
VI	<ul style="list-style-type: none">• Teknik Mengunduh Aplikasi di komputer	Tim PkM
VII	<ul style="list-style-type: none">• Pembuatan Media Pembelajaran dengan aplikasi Video Scribe sparkol	Tim PkM
VIII	<ul style="list-style-type: none">• Praktek pembelajaran dengan multimedia• PENUTUP	Tim PkM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data awal diketahui bahwa para peserta belum mengetahui dan memahami tentang multimedia interaktif baik cara pembuatannya maupun cara pengaplikasiannya sebagai media pembelajaran. Hal tersebut bisa dimaklumi karena tidak semua peserta paham dengan computer. Pada awal pembuatan multimedia interaktif ini para peserta mengalami sedikit kesulitan, karena proses pembuatannya harus dimulai dengan pengunduhan aplikasi pendukung terlebih dahulu, dan tentu saja dalam pelaksanaannya menggunakan akses internet. Namun dengan bantuan buku panduan berupa handout pelatihan dan dengan dibantu oleh tim abdimas, maka kesulitan tersebut dapat diatasi. Para peserta membuat media pembelajaran secara berkelompok sesuai dengan kelasnya masing-masing dengan tema yang sudah dipilih.

Di akhir setiap sesi, para peserta mempresentasikan hasil/produk yang sudah dibuat (pembuatan flashcard, pembuatan multimedia interaktif menggunakan microsoft power point, dan pembuatan multimedia menggunakan video scribe sparkol). Presentasi disajikan berurutan dimulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Di sesi ini para peserta menunjukkan kreatifitas mereka dalam mengolah sebuah materi yang sederhana menjadi bahasan yang sangat menarik karena dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Dalam sesi ini pula terjadi tanya jawab antara tim penyaji dan tim PKM sehingga suasana menjadi semakin hidup. Gambar 3 memperlihatkan produk yang dihasilkan oleh para peserta dalam pembuatan multimedia interaktif.

Tabel 2. Produk yang dihasilkan oleh para peserta

Kelas	Media Flashcard	Media PPT Interaktif	Media Video Scribe Sparkol
I	Tema 2 Materi mengenal bangun ruang	Tema 2 Materi bunyi alam dan bunyi hutan	Tema 2 Mengenal bangun ruang
II	Tema 2 Bermain di lingkungan	Tema 3 Tugasku sehari-hari	Tema 4 Hidup bersih dan sehat
III	Tema 2 Perkalian	Tema 3 Benda di sekitarku	Tema 3 Benda di sekitarku
IV	Tema 3 Materi metamorfosis	Tema 3 Materi hak dan kewajiban terhadap hewan peliharaan	Tema 3 Materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan
V	Tema 3 Materi makanan khas daerah	Materi makanan khas daerah	Tema 3 Materi system pencernaan manusia
VI	Tema 2 Persatuan dalam perbedaan	Tema 3 Tokoh dan penemuan	Tema 2 Persatuan dalam perbedaan

Berdasarkan data yang sudah terkumpul., baik itu lewat uji kompetensi maupun lewat praktek penyajian secara langsung, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi ini memberikan hasil yang cukup memuaskan bagi para peserta, dimana setelah akhir pelatihan para peserta dapat membuat sendiri media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan aplikasi yang dapat diunduh dari internet. Penggunaan aplikasi yang variatif serta inovatif menjadikan para peserta lebih kreatif dalam berkreasi.

KESIMPULAN

Guru merupakan unsur terdepan yang menentukan kemajuan sebuah bangsa. Tenaga pendidik yang kompeten sangat menjamin perbaikan kualitas sumber daya manusia di sebuah negara, sehingga tidak berlebihan jika mengatakan bahwa guru memang harus memiliki kompetensi yang luar biasa. Akan tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru masih belum memiliki kompetensi yang memadai, terutama dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu diadakan berbagai pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan para guru, serta dilaksanakan secara sistematis dan komprehensif, sehingga target yang diharapkan dapat menjadi kenyataan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diadakan dengan tujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran multimedias interaktif kepada guru SDN Gisikdrono 02 Semarang.

Dari hasil evaluasi serta temuan yang di peroleh oleh tim selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, maka dapat disimpulkan bahwa program pengabdian masyarakat sebagai salah satu wujud dari pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi ini telah mampu memberikan manfaat bagi para guru SD Gisikdrono 02 Semarang yang menjadi sasaran pengabdian ini. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang efektif untuk memberikan penyegaran dan wawasan baru di bidang teknologi informasi di luar proses pembelajaran yang diterima di luar pelatihan ini, dan dalam pelaksanaan program Tri dharma Perguruan Tinggi ini, yaitu pelatihan pembuatan multimedia interaktif berbasis aplikasi microsoft power point dan videoscribe sparkol pada para peserta pelatihan tidak ada kendala yang menghambat selama proses pelatihan

Peningkatan sumber daya manusia dalam dunia pendidikan harus searah dengan kemajuan teknologi. Oleh karena itu peningkatan kompetensi guru sangat diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan multimedia interaktif. Guru hendaknya selalu melakukan inovasi ke depan terutama dalam membuat multimedia interaktif berbasis aplikasi microsoft power point dan videoscribe sparkol sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pembelajaran bagi peserta didiknya. Dengan demikian, hendaknya program-program pengabdian kepada masyarakat seperti yang dilakukan dosen di lingkungan UT Semarang dapat dilaksanakan secara reguler dan berkala, sesuai tingkat kebutuhan yang tinggi terhadap pengenalan aplikasi-aplikasi komputer yang baru, dalam jangka waktu yang relatif singkat mengikuti perkembangan teknologi

secara global.

DAFTAR PUSTAKA

- Dian Novitasari. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan FIBONACCI Matematika & Matematika*, 2(2), 8–18. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hamidilah Ajie, Billy Tantonno (2017). Analisis dan Desain Kebutuhan Elemen Multimedia Video pada Sistem Repositori Multimedia. *Pembelajaran Perakitan Komputer di Sekolah Menengah Kejuruan. Jurnal Pinter: Vol 1, No 2*
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., Yuniasti, A., Wulandari, R., & Ipa, P. P. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Reseach*, 2(2), 2654–4210. <https://ecoentrepreneur.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/625>
- Nur Ajija et al. (2015). Penerapan Model Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Fisika Materi Fluida untuk Peserta Didik Kelas XI, SMA Negeri 22 Makasar. *JPF*, Volume 4, Nomor 2. ISSN:2302 – 8939/198
- Widya Kurniawati et al. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mapel Simulasi Digital Kelas X TKJ. *Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika*, Vol 2, No 2 .e-ISSN 2549 -7472