

Pendampingan Guru-Guru MIS Muhammadiyah Darussalam Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbasis Multimedia

Darmawan^{1*}, Rikardus Nasa¹, dan Ahmad Yani²

¹Program studi Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Muhammadiyah Maumere, Nusa Tenggara Timur

²Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP Muhammadiyah Maumere, Nusa Tenggara Timur

*Email korespondensi: wawanlabira@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi menjadi salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan pola pembelajarannya. Banyaknya perangkat lunak yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat belajar para murid peserta didiknya. Fasilitas internet yang tersedia juga menjadi peluang besar untuk dapat memperkaya konten materi yang dapat disiapkan untuk disampaikan kepada peserta didiknya yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas peserta didiknya. Oleh karena itu diperlukan strategi guna meningkatkan kualitas dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia interaktif menggunakan *software Adobe Flash Cs 6* di MIS Muhammadiyah Darussalam kabupaten Sikka Maumere, NTT. Metode yang diterapkan dalam pelatihan ini, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktik. Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah para guru mampu mengemas konten pembelajaran yang tersaji dalam media pembelajaran multimedia interaktif yang menarik

Kata Kunci: Guru, Media Interaktif, Multimedia

Abstract

The progressing and the advancement of information technology is one of the opportunities that can be utilized by teachers in improving their learning method. The amount of available application can be used to develop learning media that are more interactive and attractive for the students. The available internet facilities are also a great opportunity to enrich material content that can be prepared to for the students. Therefore strategies are needed to improve the quality and creativity of teachers in developing learning media. The purposes of the community service are Mentoring of MIS Muhammadiyah Darussalam Teachers in Improving Learning Quality Through Developing Multimedia-Based Interactive Learning Using Adobe Flash Cs 6 di MIS Muhammadiyah Darussalam kabupaten Sikka Maumere, NTT. The methods which are used were presentation method, demonstration method, and practicing method. The result is the teachers able to pack the learning materials into interesting interactive learning media

Keywords: Teachers, Interactive Learning Media, Multimedia

Format Sitasi: Darmawan, Nasa, R., dan Yani, A. (2019). Pendampingan Guru-Guru Mis Muhammadiyah Darussalam Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Solma*, 8(2), 171-180. Doi: <http://dx.doi.org/10.29405/solma.v8i2.3563>

Diterima: 09 Juli 2019 | Revisi: 16 Oktober 2019 | Dipublikasikan: 21 Oktober 2019



© 2019 Oleh authors. Lisensi Jurnal Solma, LPPM-Uhamka, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan memperkaya sumber dan media pembelajaran (Daryanto, 2010). Guru sekurang-kurangnya memiliki kompetensi menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional (Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008). Permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses pembelajaran menyatakan bahwa RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Pendidikan tidak harus dilaksanakan secara konvensional (Prawiradilaga, 2009), namun guru dapat mencari dan mempergunakan alternatif atau sumber belajar lain untuk menjadikan proses belajar mengajar yang awalnya abstrak dan sulit dipahami menjadi sebuah materi yang menarik serta mudah dipahami (Anggraeni, 2013). Salah satunya yaitu dengan visualisasi materi menggunakan media pembelajaran dalam bentuk animasi dan suara atau media pembelajaran interaktif berbasis multimedia (Nandi, 2006). Sajian audio visual akan menjadikan visualisasi menjadi lebih menarik inovatif dan interaktif (Chomsin, Jasmadi, & Widodo, 2008).

Dengan adanya stimulus menarik, maka peserta didik akan mudah dalam memproses informasi yang diterimanya, bahwa informasi dapat ditransfer menuju memori jangka pendek apabila informasi tersebut mendapat perhatian khusus (Desmita, 2013). Hal penting dalam proses pengolahan informasi adalah pemrosesan sendi-sendi (encoding) yang bermakna, yang membutuhkan proses perhatian ke sasaran. Proses penyandian ini merupakan inti dari proses belajar. Kurangnya perhatian menyebabkan informasi tersebut akan hilang. Stimulus tersebut dapat dikemas dalam suatu media yang dapat mendukung proses belajar dalam memahami konsep tanpa terbatas ruang dan waktu (Prawiradilaga, 2009).

Dalam membuat atau menetapkan media perlu memperhatikan kriteria pemilihan media. Kriteria media pembelajaran yang harus diperhatikan diantaranya adalah kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai, mendukung isi pelajaran, praktis, luwes dan bertahan, keterampilan guru dalam menggunakan, pengelompokkan sasaran, serta mutu teknis (Arsyad, 2009). Beberapa faktor dan kriteria yang harus diperhatikan yaitu obyektifitas, kesesuaian program pengajaran, sasaran program, situasi dan kondisi, serta kualitas teknis

(Fathurrohman, Pupuh Sutikno, 2011). Salah satu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar adalah teknologi di bidang komunikasi (Davis, 1991), yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia (Munir, 2005) menggunakan software adobe flashes CS 6.

Adobe Flash CS 6 merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi yang handal sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi interaktif maupun non-interaktif dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Aaron, 2010). Adobe Flash CS 6 juga memiliki teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing*, dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV (Pranowo, 2011). Tim pengabdian merancang aplikasi media pembelajaran interaktif dengan menu intro dan menu utama yang terdiri dari menu struktur buah dan menu *part of the body* serta menu latihan *exercise* interaktif yang menjadi faktor pembeda dengan aplikasi media pembelajaran lain. Pada menu intro merupakan tampilan awal dari aplikasi ini, terdapat tombol menu yang akan menghantarkan pengguna ke tampilan pilihan menu utama dari aplikasi ini.

Adapun target luaran yang diharapkan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah: 1) Peningkatan pengetahuan dan pemanfaatan fasilitas internet untuk menunjang pengayaan konten materi ajar guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar; 2) Peningkatan produktivitas dan kreativitas pengembangan media pembelajaran; 3) Karya media pembelajaran berbasis multimedia yang terbaik.

MASALAH

Dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menfokuskan pada *student oriented* tentunya akan membutuhkan ketersediaan fasilitas pembelajaran yang menarik, yang dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa (Nandi, 2006). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai penyampai informasi perlu menjadi pertimbangan untuk seorang guru dalam penerapannya pada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan lebih berkesan, serta perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran akan lebih terpusat.

Pengabdian yang dilakukan Amirullah & Susilo, (2018) telah mengembangkan media pembelajaran interaktif pada konsep monera berbasis smartphone android

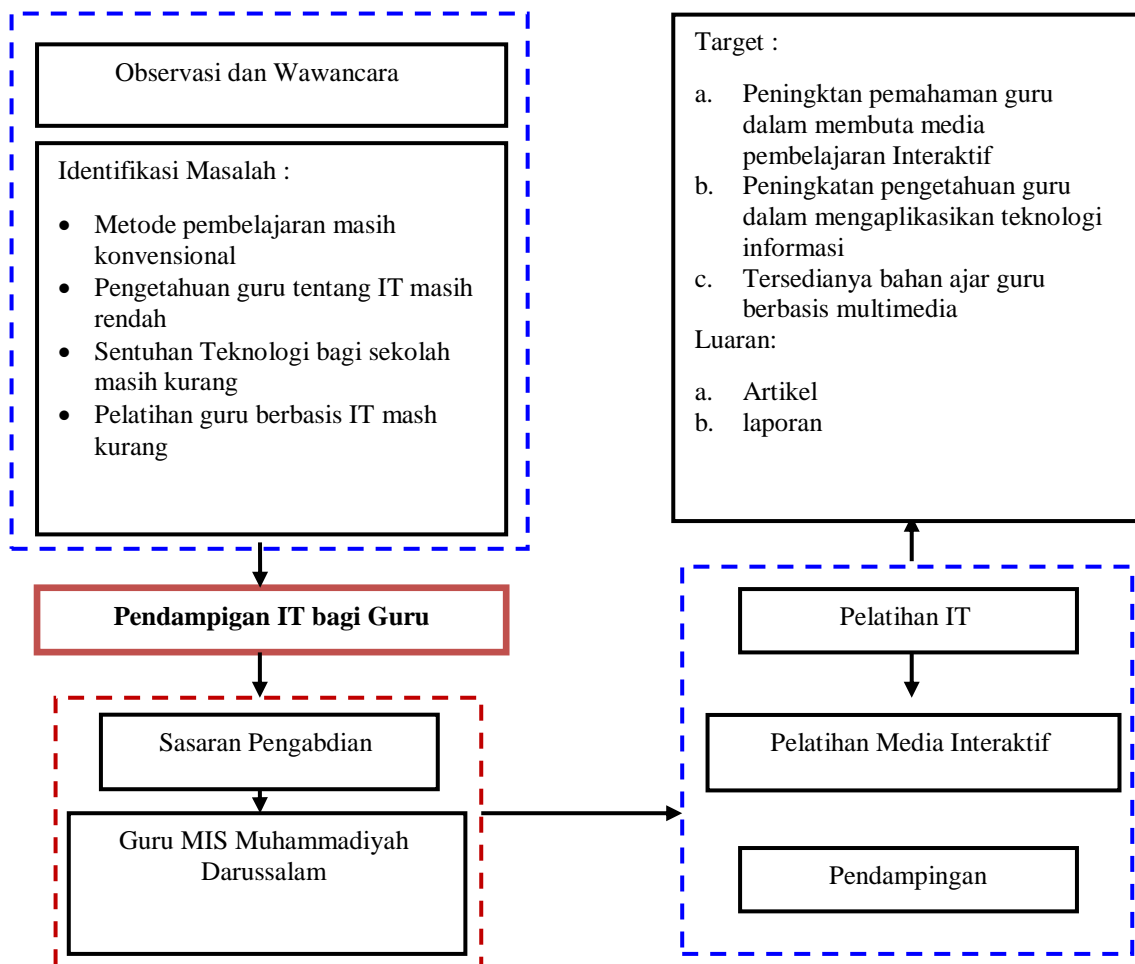
mendapati murid-murid memperoleh pencapaian yang tinggi secara signifikan. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat membantu dalam meningkatkan mutu pengajaran. Jelas menunjukkan bahwa pengguna bahan teknologi dan komunikasi memberi dampak yang positif dalam pembelajaran.

MIS Muhammadiyah Darussalam adalah salah satu sekolah Muhammadiyah di kabupaten Sikka yang berlokasi di Jl. Waioti, Kecamatan Alok. Berdasarkan observasi media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Guru yang mengikuti pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran masih sangat kurang yang disebabkan oleh penguasaan guru terhadap penggunaan multimedia khususnya dalam pembelajaran masih rendah dan perlu ditingkatkan. Dengan masalah tersebut munculah ide untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia interaktif sehingga dapat memberikan peningkatan nilai siswa di MIS Muhammadiyah Darussalam.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian diawali dengan tahapan observasi dan persiapan/pembekalan. Pembekalan berkaitan dengan rancangan program kegiatan pengabdian. Secara rinci desain dari kegiatan pengabdian ini ditunjukkan pada Gambar 1. Metode yang diterapkan dalam pelatihan ini, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktik. Metode presentasi diterapkan dalam pengenalan *software*, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan Metode Praktik dimana guru-guru mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program Adobe Flash CS 6.

Pelaksanaan program ini melibatkan mahasiswa untuk membantu proses pembimbingan dan praktik agar kegiatan dapat berjalan lancar. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan *sharing* pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan.



Gambar 1 Skema kegiatan pengabdian

1. Observasi dan pendataan

- a. Survei fasilitas pendidikan yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa fasilitas pendidikan masih terbatas
- b. Survei fasilitas IT yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa para guru memiliki laptop pribadi yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran.
- c. Observasi metode pembelajaran guru yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa para guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran
- d. Pendataan guru-guru: tim pengabdian mendata jumlah guru-guru MIS Muhammadiyah Darussalam Maumere berjumlah 16 orang.

2. Pelatihan IT

Dalam pelatihan ini, peserta diberi pengenalan dan pendalaman materi berupa:

- a) Pelatihan IT secara umum

b) Pengenalan IT dalam pembelajaran

3. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan, yakni koordinasi Internal, dilakukan untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, penentuan dan rekrutment peserta pelatihan. Dalam perekrutan peserta dipersyaratkan yang telah memiliki kemampuan yang memadai di bidang computer, pembuatan instrumen, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja, persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dan sebagainya.

4. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru-guru. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

a. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan program Adobe Flash CS 6 untuk pembuatan media pembelajaran. Penyajian ini diploting dalam 6 hari tatap muka. Materi yang tersajikan sebanyak 6 (enam) bahasan. Berikut daftar materi dan pematernya yang telah terlaksana dalam program ini.

Tabel 1. Daftar Kegiatan Pengabdian

Materi	Pemateri	Waktu
Pengenalan program dan <i>tools</i> Adobe Flash CS 6	Darmawan, ST., M.Pd	2 April 2019
Pembuatan objek <i>Shape</i>	Rikardus Nasa, M.Pd	3 April 2019
Menyisipkan Objek <i>Movie</i>	Ahmad Yani, M.Pd	4 April 2019
Menyisipkan Objek <i>Sound</i>	Ahmad Yani, M.Pd	5 April 2019
Membuat Efek animasi	Rikardus Nasa, M.Pd	6 April 2019
Membuat Tombol dengan Adobe Flash CS 6	Darmawan, ST., M.Pd	7 April 2019

b. Penugasan Praktik

Pada akhir materi peserta diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya. Dalam pelatihan ini para guru ditugaskan untuk membuat satu media pembelajaran terkait mata kuliah yang diampu masing-masing guru. Tim pengabdian mendampingi, memandu dan mengarahkan serta memberikan solusi apabila timbul permasalahan selama penugasan praktik.

c. Evaluasi dan Penyempurnaan Karya Media Pembelajaran oleh Tim

Pada akhir pelatihan, media yang telah dibuat oleh para guru dikumpulkan dan dinilai oleh tim pengabdian kemudian disempurnakan untuk kemudian dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan untuk mengajar. Tindakan ini dilakukan mengingat karya media yang dihasilkan para guru masih perlu penyempurnaan agar media pembelajaran betul-betul dapat segera dimanfaatkan untuk mengajar.

d. Refleksi dan Penutupan

Di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Peserta mendapatkan koreksi dan evaluasi secara langsung terkait hasil karya mereka.

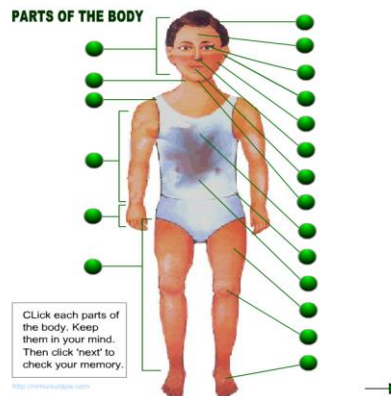
Setelah semua kegiatan yang telah direncanakan terlaksana, Tim pengabdian menutup program dan memberikan pesan kepada segenap peserta pelatihan untuk menerapkan apa yang telah didapatkan untuk memperbaiki media pembelajaran di sekolah. Diharapkan pada pengabdian yang akan datang program ini dapat dilanjutkan lagi dan dapat lebih menjangkau jumlah sekolah lain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya mengembangkan media pembelajaran interaktif agar pembelajaran yang diberikan oleh guru menjadi lebih atraktif sehingga meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa. Materi yang disajikan oleh tim pengabdian dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik, dan peserta mampu membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang/mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing guru dengan memanfaatkan program Adobe Flash CS 6.

Berdasarkan diskusi yang dilaksanakan setelah pemaparan materi, dapat dilihat bahwa para guru dapat memahami urgensi pengembangan media pembelajaran, mampu mengenal fungsi program Adobe Flash CS 6, mampu membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang/mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing guru. Selanjutnya berdasar hasil praktik juga dapat dilihat bahwa para guru mampu mengetahui manfaat program Adobe Flash CS 6 untuk membuat media pembelajaran, mengenal tools Adobe Flash CS 6 dan kegunaannya, Membuat objek *shape*, menyisipkan Objek *Movie* dan

Sound , membuat Efek animasi, membuat tombol dengan *script*, dan mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan program Adobe Flash CS 6.



Gambar 2. Materi pembelajaran bahasa inggris bertemakan bagian-bagian tubuh



Gambar 3. Materi pembelajaran bertemakan struktur buah

Kegiatan Pengabdian pada masyarakat ini telah terlaksana dengan baik berkat dukungan berbagai faktor yaitu: Komunikasi antar anggota tim berlangsung lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pada proses persiapan, pembagian tugas, pelatihan dan simulasi dapat berlangsung dengan baik dan tepat waktu, peserta pelatihan sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir. Begitu pula saat penugasan dimana guru-guru tersebut diminta untuk membuat sendiri media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan penerapan Swishmax, mereka sangat bersemangat untuk bekerja dan bertanya.

Adapun faktor penghambat adalah keterbatasan dana, sehingga hanya pada 1 (satu) sekolah saja yang dapat diikutsertakan dalam pelatihan ini, disamping itu pelaksanaan pelatihan dilaksanakan menjelang bulan puasa sehingga harus segera diselesaikan. Tim pengabdian juga membuat lembar evaluasi dan menilai karya para guru dan didapat hasil rata-rata B (Baik), dan ada dua orang guru yang mendapat nilai SB

(sangat baik). Evaluasi hasil dilihat dari penilaian tampilan dan materi hasil media pembelajaran interaktif para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan.

KESIMPULAN

Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah: a) Pengajar mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk memperkaya konten materi yang akan disampaikan; b) Pengajar mampu menggunakan aplikasi multimedia yang digunakan untuk mengemas konten yang disiapkan menjadi kesatuan media pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini beberapa saran yang bisa disampaikan adalah: a) pengajar agar senantiasa berupaya secara terus menerus mengembangkan kemampuan profesionalismenya; b) Ilmu yang telah didapatkan dari kegiatan ini agar dapat diterapkan di semua mata pelajaran secara berkesinambungan agar menarik siswa-siswi di sekolah

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Lembaga Penelitian, Pengembangan dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) IKIP Muhammadiyah Maumere sebagai pemberi dana kegiatan atau donatur. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaron, Jibril. (2010). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Bandung: Dunia Komputer.
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *Jurnal Solma*, 7(1): 127-137. Doi: <https://doi.org/10.29405/solma.v7i1.2380>
- Anggraeni, A. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Aplikasinya (JPFA) Universitas Negeri Surabaya*.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran Edisi I*. Jakarta: Rajawali Press.
- Chomsin, S., Jasmadi, J., & Widodo, W. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Multimedia*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Daryanto, D. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Davis, B. (1991). Teaching with Media. *Technology and Education*. Conference in Athens, Greece.
- Desmita, D. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fathurrohman, Pupuh Sutikno, S. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Munir, M. (2005). Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Interaction). *P3MP UPI*.
- Nandi, N. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Sekolah. *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi*, 6(1).
- Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008. *PP nomor 74 tahun 2008, Peraturan Pemerintah.* , (2008).
- Permendiknas nomor 41 tahun 2007. *Permendiknas nomor 41 tahun 2007.* , (2007).
- Pranowo, G. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Actions Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Andi.
- Prawiradilaga, D. S. (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.