

Sosialisasi Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia

Bagus Priambodo¹, Nur Ani², Sarwati Rahayu², Rinto Priambodo², Inge Handriani², Anita Ratnasari²,
Yuwan Jumaryadi^{2,*}, Nia Rahma Kurnianda²

¹ Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia

² Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia

Email: ¹bagus.priambodo@mercubuana.ac.id, ²nur.ani@mercubuana.ac.id, ³sarwati@mercubuana.ac.id,

⁴rinto.priambodo@mercubuana.ac.id, ⁵inge.handriani@mercubuana.ac.id, ⁶anita.ratnasari@mercubuana.ac.id,

⁷*yuwan.jumaryadi@mercubuana.ac.id, ⁸nia.rahma@mercubuana.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak–Teknologi yang berkembang pesat saat ini memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaannya. Pendidikan merupakan hal utama dalam mendidik anak di suatu negara agar dapat berprestasi dengan baik dan sesuai dengan nilai normatif. Dalam dunia pendidikan kita dapat melakukan banyak hal sebagai sumber belajar tidak hanya buku saja, tetapi juga dengan memanfaatkan lingkungan sekitar kita. Selain lingkungan, kita juga dapat menggunakan media digital sebagai sumber belajar agar lebih mudah. Pengembangan sebuah kurikulum selalu menjadi focus utama dan terus dilakukan untuk memperbaiki serta menjawab kebutuhan masyarakat sehingga sosialisasi penggunaan aplikasi multimedia dirasa sangat bermanfaat untuk meningkatkan mutu media pembelajaran. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kami melakukan sosialisasi mengenai penggunaan beberapa aplikasi multimedia pada Pusat Kegiatan Gugus (PKG) PAUD Kecamatan Sukaraja. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan setelah kegiatan, kegiatan yang dilakukan sangat bermanfaat untuk mendukung kegiatan pengajaran yang dilakukan.

Kata Kunci: Teknologi; Pendidikan; PAUD; Pusat Kegiatan Gugus; Media Pembelajaran

Abstract– Today's rapidly developing technology makes it easier for humans to do their work. Education is the main thing in educating children in a country so that they can perform well and in accordance with normative values. In the world of education we can do many things as a source of learning not only books, but also by utilizing the environment around us. Apart from the environment, we can also use digital media as a source of learning to make it easier. The development of a curriculum has always been the main focus and continues to be carried out to improve and respond to community needs so that the socialization of the use of multimedia applications is felt to be very useful for improving the quality of learning media. In this community service activity, we conducted socialization regarding the use of several multimedia applications at the Early Childhood Education Cluster Activity Center (PKG) in Sukaraja District. Based on the results of the questionnaire given after the activity, the activities carried out were very useful to support the teaching activities carried out.

Keywords: Technology; Education; PAUD; Cluster Activity Center; Instructional Media

1. PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang pesat saat ini memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaannya (Putri et al., 2019). Seseorang dapat melakukan *remote* terhadap pekerjaannya di rumah, tanpa harus datang ke kantor. Agar pelaksanaan pekerjaan yang di *remote* menjadi lebih lancar, maka orang tersebut harus memahami terlebih dahulu penggunaan teknologi tersebut agar dapat membantu pekerjaannya (Knardahl & Christensen, 2022). Berdasarkan Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen disebutkan bahwa guru adalah seorang pendidik yang profesional yang bertugas untuk mengajar, mendidik, mengarahkan, dan mengevaluasi siswa di sekolah (Indonesia, 2005).

Pemanfaatan internet saat ini menjadi hal yang diperlukan dalam mendukung proses pembelajaran, serta teknologi pendukung lainnya seperti fasilitas kelas virtual (google class room), layanan aplikasi *virtual conference* (Google meet, Zoom Meeting) dan juga teknologi multimedia. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia untuk lebih memberikan pengalaman belajar yang interaktif tentu menjadi lebih optimal terutama bagi siswa yang belajar dalam ruangan kelas, karena memudahkan bagi guru maupun siswa untuk memberikan gambaran mengenai suatu materi menjadi jelas dan dapat membangun suasana kelas yang menyenangkan, pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Maharani, 2015; Sedriani & Wijaya, 2018).

Pendidikan merupakan hal utama dalam mendidik anak di suatu negara agar dapat berprestasi dengan baik dan sesuai dengan nilai normatif (Purnomo & Sururi, 2022). Dalam dunia pendidikan kita dapat melakukan banyak hal sebagai sumber belajar tidak hanya buku saja, tetapi juga dengan memanfaatkan lingkungan sekitar kita (Astuti, 2019). Selain lingkungan, kita juga dapat menggunakan media digital sebagai sumber belajar agar lebih mudah (Anggita, 2021).

Untuk dapat membangun suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan memang bukan hal yang mudah terutama di tahap pembelajaran usia dini, hal ini tentu saja memerlukan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Peningkatan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat didukung dengan kemampuan berkomunikasi, penyampaian materi dan pengelolaan kelas. Dalam hal peningkatan penyampaian materi, guru dapat memaksimalkan alat bantu media ajar yang interaktif. Pembelajaran dengan alat bantu ajar yang interaktif

dinyatakan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan motivasi belajar siswa [3], [4]. Pengetahuan dan pemahaman mengenai TIK menjadi salah satu upaya peningkatan kualitas guru dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil pembelajaran yang diterima oleh siswa [5]. Pengelolaan kelas yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, hal ini dapat terwujud jika guru dapat melakukan perencanaan pembelajaran, penyiapan media ajar dan evaluasi belajar yang menarik dan sesuai dengan kondisi siswa [6].

Dalam modul ajar multimedia biasanya berisikan konten teks, gambar, video, ataupun animasi yang harus disiapkan oleh guru, namun terkadang guru kesulitan dalam menggabungkan materi-materi tersebut yang baik. Oleh karena itu diperlukan peningkatan kemampuan guru untuk dapat memanfaatkan aplikasi untuk membuat dan mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia seperti Canva dan Prezi untuk membuat infografik dan poster maupun slide presentasi, atau Powtoon yang dapat digunakan untuk membuat video animasi. Selain aplikasi tersebut guru juga dapat memaksimalkan pemakaian aplikasi yang menawarkan pengalaman 3D/4D sehingga siswa dapat belajar dan memahami hal yang dipelajari secara langsung dengan konsep membangun dan merancang. Aplikasi Assemblr Edu adalah salah satu aplikasi dengan platform untuk mendukung suasana belajar yang interaktif karena dapat membantu siswa memahami materi dengan memanfaatkan teknologi Augmented dan Virtual Reality. Salah satu manfaat dari teknologi Augmented Technology adalah pengalaman dalam visualisasi atau penggambaran sebuah konsep abstrak dalam bentuk pemahaman dan struktur suatu model objek. Pemahaman ini tentu penting bagi siswa dalam masa kanak-kanak karena mereka memerlukan pangamatan langsung.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan peserta didik yang memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang baik (Febriani Putri, 2021). Seorang guru juga memiliki peran didalam keberhasilan siswa di sekolah (Ma'ruf & Husniati, 2017). Agar mencapai tujuan tersebut, guru harus memiliki kompetensi dan keterampilan dasar yang mumpuni (Rudi et al., 2022). Sekarang ini guru tidak hanya memiliki kompetensi dan keterampilan dasar dalam mengajar saja, tetapi juga harus mampu menggunakan TIK dalam proses pembelajaran karena perkembangan teknologi dan informasi memberikan dampak dalam berbagai aspek kehidupan (Suyatno, 2022).

Agar tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai maka perlu untuk membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi para peserta ajar (Rahmi & Cerya, 2020). Iklim belajar yang efektif dapat diciptakan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Hal ini dikarenakan penggunaan teknologi dapat membantu pengajar dan peserta didik untuk Pengembangan sebuah kurikulum selalu menjadi focus utama dan terus dilakukan guna untuk memperbaiki serta menjawab kebutuhan masyarakat (Febriani Putri, 2021). Sebelum pandemik covid-19, banyak sekolah yang tidak menerapkan pembelajaran secara online dikarenakan infrastuktur yang belum memadai (Fadhilawati et al., 2021).

Seorang guru yang profesional dapat menguasai materi yang disampaikan kepada siswa, mengelola kelas dengan baik, memiliki strategi pengajaran yang baik dan juga menguasai media pembelajaran yang digunakan. Seorang guru yang memiliki kemampuan profesional memiliki wawasan yang kreatif dan inovatif yang akan disampaikan kepada siswa (Syahrizal et al., 2023). Adapun fungsi media pembelajaran yaitu sebagai media untuk membantu penyampaian materi pembelajaran, komponen dari sub sistem pembelajaran, pengarah pembelajaran, pembangkit motivasi dan perhatian, meningkatkan hasil pembelajaran, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga (Rahmi & Cerya, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PKG-PAUD kecamatan Sukaraja - Bogor, diketahui bahwa yang belum memahami penggunaan bahan ajar berbasis multimedia. Hal ini mengakibatkan kurang maksimalnya proses pembelajaran terlebih ketika pandemi Covid-19 ketika aktivitas pembelajaran dilaksanakan secara daring. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan untuk membantu para guru dalam membuat konten pembelajaran lebih menarik, selain itu juga dapat meningkatkan kompetensi pendidik. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan maka perlu dilakukan kegiatan sosialisasi mengenai mengembangkan bahan ajar agar dapat

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam upaya untuk meningkatkan pengetahuan para guru di Pusat Kegiatan Gugus (PKG) PAUD Kecamatan Sukaraja, akan dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan oleh Tim Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana dalam bentuk kegiatan sosialisasi mengenai pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia. Berikut ini merupakan tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian menyusun rencana untuk kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah menentukan target lokasi dan peserta, waktu pelaksanaan, dan topik yang akan dibawa kepada peserta.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2023 dilakukan secara online melalui media zoom. Kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi dua tahap pelaksanaan, dimana pada tahap pertama adalah pengisian materi oleh pembicara dan tahap kedua adalah tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Adapun rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri atas 6 tahapan yaitu; 1) Pembukaan acara yang dilakukan oleh Kaprodi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana 2) Sambutan dari mitra kegiatan pengabdian masyarakat 3) Foto bersama 4) Pemaparan materi dari yang dilaksanakan oleh narasumber, 5) sesi tanya jawab dan 6) Pembagian doorprize.

3. Tahap Evaluasi

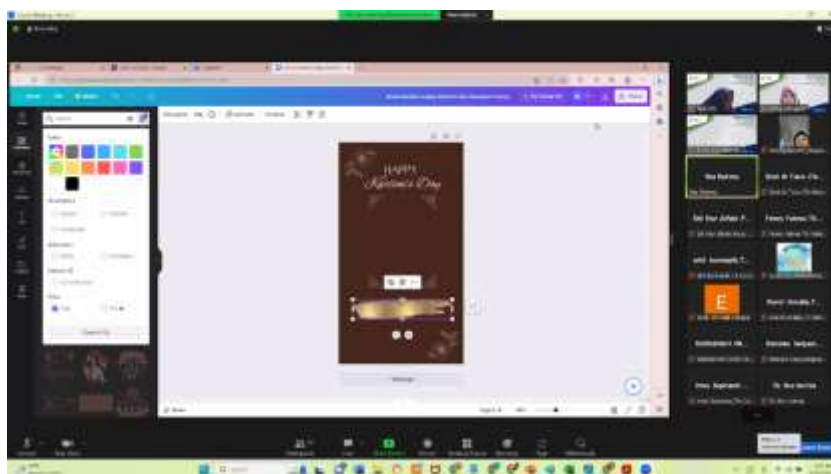
Pada akhir kegiatan, peserta diminta untuk mengisi post test terkait penyampaian materi oleh narasumber. Hal ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan peserta terkait kegiatan yang telah dilakukan. Dalam pelaksanaan ini terdapat beberapa kriteria yang akan menjadi tolak ukur dasar pencapaian dari kegiatan ini yaitu peserta mengikuti rangkaian acara seminar, peserta dapat memahami materi yang disampaikan, lembar evaluasi seminar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan kegiatan tersebut berjalan dengan aman, tertib dan terkendali, sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat terlaksana. Setiap panitia melaksanakan tugas sesuai dengan yang diatur.

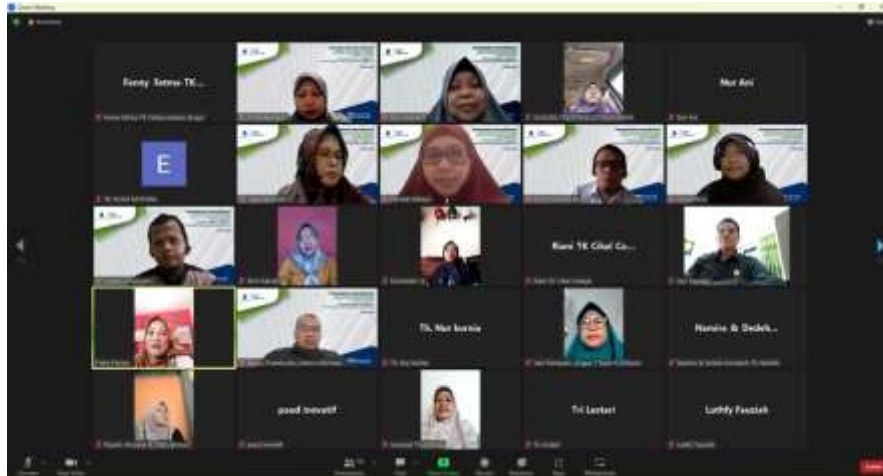
3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Kegiatan tersebut juga mendapat respon positif dari para peserta. Selama pelaksanaan acara tersebut tidak terdapat masalah besar yang dapat mengganggu jalannya acara. Respon yang baik peserta tunjukan dengan sikap kooperatif antara panitia dan para instruktur membuat suasana ruangan menjadi lebih bersahabat, tanpa adanya perbedaan antara panitia dan peserta. Kegiatan pengabdian ini dibagi menjadi beberapa anggota yang menjelaskan mengenai topik pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia. Pada Gambar 1 merupakan penyampaian materi mengenai Pemanfaatan aplikasi Canva untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.



Gambar 1. Sosialisasi Penggunaan Canva

Pada Gambar 2 merupakan kegiatan foto bersama antara panitia pelaksana kegiatan, narasumber, dan tamu undangan.



Gambar 2. Sosialisasi Penggunaan Assembler

3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan yang Berlangsung

Di akhir kegiatan pengabdian masyarakat, para peserta kegiatan akan diajak untuk mengerjakan Quiz yang diberikan oleh panitia. Peserta yang mendapatkan skor tertinggi akan diberikan panitia hadiah atas kemampuannya menjawab pertanyaan yang diberikan dengan baik. Pada Gambar 3 merupakan evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pengabdian masyarakat untuk mengevaluasi pemahaman para peserta terhadap materi yang telah disampaikan.



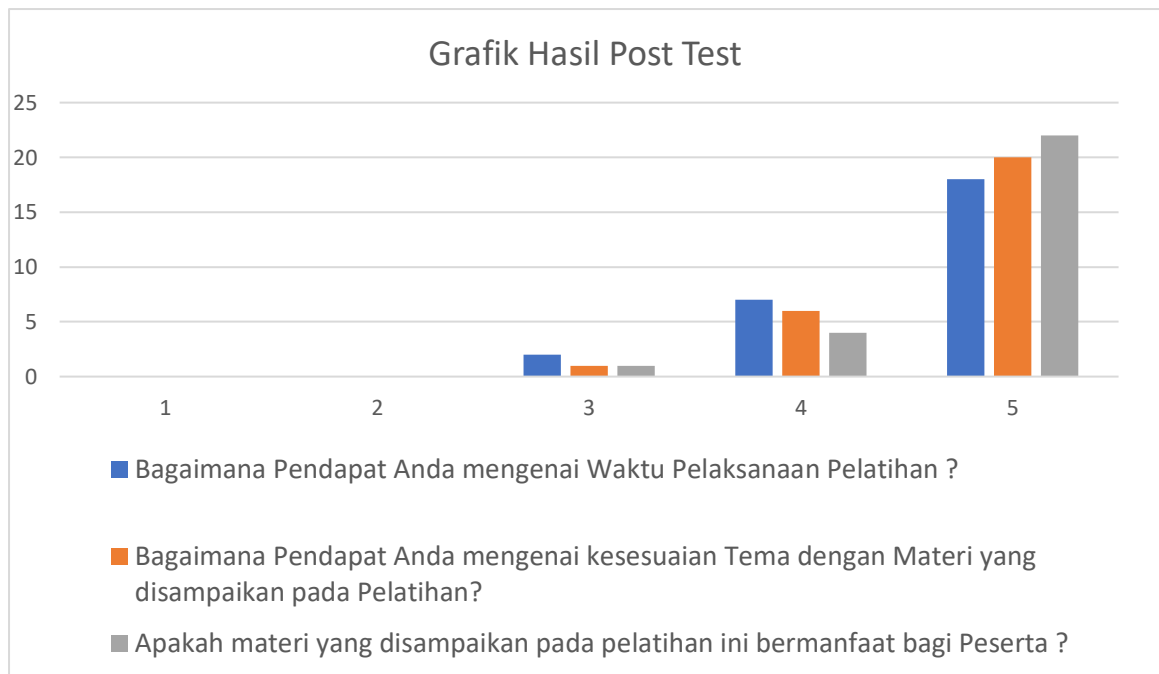
Gambar 3. Permainan menggunakan Quizizz

Pada akhir kegiatan para peserta diminta untuk mengisi presensi, dan post test menggunakan formulir online melalui lin <https://bit.ly/Kuesionerpengmas2023>, untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan. Adapun hasil post-test adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Post Test

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban Responden
1.	Bagaimana Pendapat Anda mengenai Waktu Pelaksanaan Pelatihan?	4,593 (Skala 5)
2.	Bagaimana Pendapat Anda mengenai kesesuaian Tema dengan Materi yang disampaikan pada Pelatihan?	4,704 (Skala 5)
3.	Apakah materi yang disampaikan pada pelatihan ini bermanfaat bagi Peserta?	4,778 (Skala 5)
4.	Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk mengikuti acara pelatihan yang akan kami selenggarakan lagi di lain waktu dengan tema/topik berbeda?	Ya (100% responden)

Tabel 1 merupakan hasil perhitungan kuesioner dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dapat diketahui bahwa waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mendapatkan nilai 4,593 yang berarti peserta merasa sangat puas terhadap waktu pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang dilakukan. Selain itu, untuk kesesuaian tema dengan materi yang disampaikan mendapatkan nilai 4,704 yang berarti peserta merasa sangat puas terhadap kesesuaian tema dengan materi yang disampaikan. Kemudian untuk pertanyaan manfaat materi yang disampaikan pada pelatihan ini mendapatkan nilai 4,778 yang berarti peserta merasa sangat puas terhadap manfaat materi bagi peserta



Gambar 4. Grafik Hasil Post Test

Pada Gambar 4 merupakan hasil Post Test yang diberikan kepada peserta yang hadir pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Berdasarkan grafik hasil post test tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas peserta merasa puas terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian masyarakat melalui sosialisasi pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia berdampak pada peningkatan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar berbasis multimedia. Antusiasme yang tinggi dari peserta kegiatan sosialisasi pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia dapat membuat para guru dapat membuat bahan ajar berbasis multimedia dengan lebih baik lagi. Kegiatan sosialisasi yang diadakan ini perlu dilakukan kepada kelompok guru-guru TK agar mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Astuti, R. D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Di SMPN 4 Kurau Kabupaten Tanah Laut. *Socius (Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(2), 229–233. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v8i2.7232>
- Fadhilawati, D., Sutanti, N., Hari, Y., Prayitno, A., & Mutfianti, R. D. (2021). Pengabdian Masyarakat Guru Di SMK 10 Nopember Sidoarjo dalam Melakukan Transformasi Pembelajaran Jarak Jauh dengan E-Learning. *Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 2(2), 54–59.
- Febriani Putri, E. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Indonesia. (2005). *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*.
- Knardahl, S., & Christensen, J. O. (2022). Working at home and expectations of being available: effects on perceived work environment, turnover intentions, and health. *Scandinavian Journal of Work, Environment and Health*, 48(2), 99–108. <https://doi.org/10.5271/sjweh.3996>

- Ma'ruf, -, & Husniati, A. (2017). Peningkatan Kualitas Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama Melalui Penggunaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dengan Menggunakan Quiz Creator Di Kabupaten Barru. *Berkemajuan : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 38–44.
- Maharani, Y. S. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, Vol 3(Issu1), 31–40.
- Purnomo, A., & Sururi, A. (2022). Prediksi Kemampuan Siswa Dalam Bersaing di Dunia Kerja Menggunakan Perbandingan Algoritma Naïve Bayes Dan K-Nearest Neighbor. *ICIT Journal*, 8(1), 34–45. <https://doi.org/10.33050/icit.v8i1.2171>
- Putri, L. L., Zulkarnaen, M. F., & Asyari, H. (2019). Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Kelurahan Rembige Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(1), 57. <https://doi.org/10.36595/misi.v2i1.82>
- Rahmi, E., & Cerya, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Lectora Inspire Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran (Pengabdian Masyarakat di SLTPN 7 Kota Payakumbuh). *Jurnal Ecogen*, 3(2), 289–293.
- Rudi, R. M. B., Hadiyanto, A., Sa'dullah, S., Izzudin, A., & Rasidin, B. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru PAI Melalui Kegiatan Penanaman Nilai-Nilai Moderasi Beragama Dalam Keterampilan Dasar Mengajar. *Satwika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 12–23. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/satwika/article/view/29418>
- Sedriani, R., & Wijaya, I. (2018). Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Director pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, Vol. 1(Issue 1).
- Suyatno. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK di MIN 3 Batang Hari. *Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Di MIN 3 Batang Hari*, 2(12), 944–949.
- Syahrizal, M., Arifin, S., Priindini, D., Puspa, N. D., & Siregar, T. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Google Slide pada Sekolah Swasta Alwashliyah Medan. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 4(1), 0–4. <https://doi.org/10.47065/jrespro.v4i1.3951>