

Pelatihan Pembuatan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19	
 Peneliti	 Ringkasan Eksekutif
<p><b>Ketua :</b> Harlinda Syofyan PGSD/FKIP Universitas Esa Unggul soflynda@esaunggul.ac.id</p> <p><b>Anggota :</b> Ratnawati Susanto PGSD/FKIP Universitas Esa Unggul</p> <p>M. Bahrul Ulum Teknologi Informasi/Fasilkom Universitas Esa Unggul</p>	<p><i>SDN Jelambar Baru 01 adalah sekolah negeri yang berlokasi di wilayah Jakarta Barat. Mengacu pada permasalahan yang telah teridentifikasi, termasuk permintaan dan kebutuhan guru untuk meningkatkan keterampilannya dalam membuat media untuk mendukung pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang telah diusulkan adalah dengan melakukan pelatihan pembuatan bahan ajar multimedia. Metode yang digunakan adalah sosialisasi, pelatihan, refleksi diri, simulasi.</i></p> <p><i>Hasil yang diperoleh dari kegiatan PKM ini adalah; (1) Ada kesesuaian materi dengan apa yang diinginkan guru SDN Jelambar Baru 01; (2) Mendapatkan respon positif dari guru dengan bukti 100% kehadiran dan 67% kegiatan interaktif; (3) Beberapa peserta memahami materi yang telah disampaikan dan, yang ditandai dengan peningkatan penggunaan menggunakan PowerPoint 7%, Google Meet 7%, Props 40%, dan Animasi Video sebesar 25%.</i></p> <p><b>Kata Kunci :</b> <i>Multimedia, Online Learning, COVID-19</i></p>
	 HKI dan Publikasi
	<p>✓ Video Kegiatan kegiatan “Pelatihan Pembuatan Multimedia dalam Menunjang Pembelajaran pada Masa Pandemi”</p>

 Latar Belakang	 Hasil dan Manfaat
<p>Pada saat melakukan pembelajaran daring ini guru memerlukan sebuah multimedia yang dapat menunjang pembelajaran. Untuk itu guru harus dapat membuat sebuah multimedia yang menarik dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Multimedia merupakan sebuah media belajar dengan menggunakan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang didalamnya dapat berupa sebuah gambar, animasi, teks dan audio (Marisda, 2020). Penggunaan multimedia selama pembelajaran daring ini sangat penting karena dengan guru</p>	<p>Kegiatan PKM yang sudah dilakukan di SDN Jelambar Baru 01, kemudian diambil data kembali dengan menggunakan kuesioner, maka terjaring data yakni 63% guru disekolah tersebut belum mengenal aplikasi media video animasi berbasis aplikasi, 53% sudah menggunakan Alat Peraga, 93% sudah menggunakan <i>Google Formulir</i>, 100% menggunakan <i>Google Meet</i>, dan 87% juga sudah menggunakan <i>Power Point</i>. Hal tersebut terlihat dari survei yang dilakukan oleh tim pelatihan. Maka dengan begitu sangat perlu sekali pelatihan kepada guru-guru bagaimana dapat menggunakan atau memanfaatkan media belajar</p>

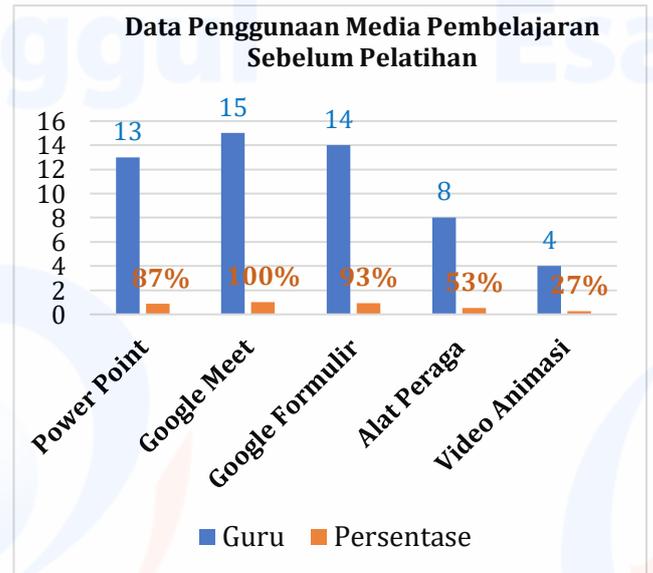
menggunakan multimedia maka guru akan terbantu dalam menyampaikan materi pelajaran yang dibahas. Selain itu, dengan menggunakan multimedia selama pembelajaran daring ini akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang dibahas.

Selama Pelaksanaan pembelajaran secara daring ini siswa dan guru sangat memerlukan bantuan alat teknologi seperti Handphone, laptop ataupun komputer. Selain alat teknologi tersebut diperlukan juga kuota internet yang memadai untuk mengakses materi atau tugas-tugas yang guru berikan. Guru memiliki peran penting untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring ini (Putri & Syofyan, 2019). Untuk itu guru harus dapat membuat sebuah multimedia yang menarik dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang menarik untuk membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Ada banyak aplikasi-aplikasi yang dapat guru gunakan untuk membuat sebuah media. Tetapi sangat disayangkan tidak semua guru tahu aplikasi-aplikasi yang ada dan juga tidak semua guru mengerti akan penggunaan multimedia ini. Begitupun yang terjadi pada guru-guru di SDN Jelambar Baru 01, guru-guru di sd tersebut masih mengalami kesulitan dalam pembuatan sebuah media belajar. Hal tersebut terlihat dari media yang guru gunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan aplikasi-aplikasi seperti *google form*, *powerpoint* dan juga *google meet*. Maka dengan begitu sangat dibutuhkan sekali sebuah pelatihan pembuatan media belajar. Jika guru hanya menggunakan media seperti *google form*, *powerpoint* dan juga *google meet* semakin lama maka siswa menjadi tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

berbasis TIK ini. Data penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan pada saat pandemic tersaji dalam tabel dan grafik di bawah ini.

Responden	Power Point	Google Meet	Google Formulir	Alat Peraga	Video Animasi
Guru	13	15	14	8	4
Persentase	87%	100%	93%	53%	27%



Dari data ini dapat dikatakan bahwa pelatihan untuk Pembuatan Alat Peraga, Video Animasi berbasis aplikasi, dan *power point* dengan *hyperlink* perlu dilakukan untuk kegiatan selanjutnya. Hal ini menjadi catatan bagi Tim PKM, untuk melaksanakan pelatihan lanjutan pada kesempatan yang akan datang. Dari saran dan permintaan dari sekolah mitra hampir seluruh guru meeminta hal yang sama. Ternyata mereka memiliki keinginan yang kuat untuk menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi peserta didik tentunya. Perlu dilakukan rancangan kegiatan lanjutan untuk pelatihan pembuatan multimedia ini, diperlukan jadwal kegiatan yang harus disepakati kembali kepada pihak sekolah mitra.

Untuk itu memotivasi diri untuk memberikan yang terbaik bagi siswa adalah merupakan wujud profesionalisme



## Metode

<p>Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini yaitu sosialisasi, pelatihan, refleksi diri, simulasi atau praktek. Adapun metode pelaksanaan yang digunakan seperti di bawah ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pada tahap 1 sosialisasi, tim melakukan sosialisasi kepada mitra mengenai tujuan dilakukan kegiatan ini, manfaat dari kegiatan ini dan juga melakukan sosialisasi mengenai manfaat dari penggunaan multimedia dalam pembelajaran.</li> <li>2) Pada tahap 2 refleksi diri, tim menyebarkan sebuah kuesioner kepada guru-guru di SDN Jelambar baru 01 pagi menggunakan <i>google formulir</i>. Google formulir tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan pelatihan apa yang diinginkan oleh guru-guru di SDN Jelambar baru 01 pagi ini.</li> <li>3) Tahap 3 praktek, setelah tim mengetahui pelatihan mengenai multimedia dalam pembelajaran yang diinginkan selanjutnya tim melakukan pelatihan lewat zoom meeting kepada guru-guru di sd tersebut. Dalam kegiatan pelatihan ini, tim melakukan simulasi pembuatan sebuah multimedia yang menarik yang dapat guru gunakan selama pembelajaran daring ini. Setelah melakukan simulasi, tim memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk bertanya.</li> <li>4) Tahap 4 pengukuran dan evaluasi, setelah selesai melakukan pelatihan tim kembali menyebar kuesioner menggunakan <i>google formulir</i>. Kuesioner disebar untuk mengetahui harapan guru-guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini.</li> </ol>	<p>guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan membuat dan menghadirkan pembelajaran yang menggunakan video interaktif, inovatif, tentu akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan berimbang kepada hasil belajar yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang seharusnya (Syofyan &amp; Ismail, 2018); (Wardani &amp; Syofyan, 2018)</p> <p>Kontribusi Mitra pada pelaksanaan PKM ini dapat dikatakan sangat mendukung, hal ini dapat digambarkan dalam kegiatan yang dilakukan melalui <i>zoom meeting</i>, tim mitra sangat antusias dalam kegiatan ini. Selain dihadiri oleh kepala sekolah juga dihadiri oleh seluruh guru pada Tim Mitra. Dalam hal ini kontribusi mitra dalam kegiatan ini tercatat 100%. Kemudian dalam kegiatan sesi tanya jawabpun mereka juga aktif bertanya, untuk menggali kegunaan fitur-fitur dalam aplikasi yang disampaikan oleh tim PKM baik yang disampaikan topik <i>Augmented Reality</i> maupun untuk topik Aplikasi Video dalam pembelajaran. Ada lebih kurang sepuluh pertanyaan yang diajukan terkait pertanyaan fitur, dan bagaimana teknis penggunaan di lapangan, pembuatan, serta tips yang harus diketahui dalam membuat sebuah media yang baik. Dari total jumlah guru yang hadir 71% mengajukan pertanyaan dalam kegiatan ini. Hal ini menunjukkan bahwa guru sebagai pelaku dan pelaksana dari kegiatan pembelajaran ingin menampilkan dan membuat media yang beragam dan menarik untuk peserta didiknya. Selain itu mereka juga meminta hasil rekaman kegiatan untuk melihat kembali penjelasan, agar pada saat membuat media mereka memiliki panduan untuk menyelesaikan media yang dibuat. Bahan materi yang disampaikan tetap dikirinkan ke mitra PKM agar mereka tetap mengakses materi yang diberikan.</p>
<p> <b>Skema LITABMAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Skema Hibah Internal</li> </ul>	<p> <b>Ucapan terimakasih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Terimakasih kepada LPPM Universitas Esa Unggul untuk Pendanaan kegiatan ini.</li> <li>✓ Terimakasih kepada SDN Jelambar Baru 01 Pagi Jakarta Barat</li> </ul>

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baquier Orozco, R., Barraza Castillo, R. I., & Husted Ramos, S. (2020). Neoaltar: An interactive multimedia day of the dead experience. *Heliyon*. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03339>
- Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*. <https://doi.org/10.36448/jsit.v7i1.765>
- Gunawan, G., Harjono, A., Herayanti, L., & Husein, S. (2019). Problem-based learning approach with supported interactive multimedia in physics course: Its effects on critical thinking disposition. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*. <https://doi.org/10.17478/jegys.627162>

- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lestari, T. S. H. (2021). Pengaruh Penggunaan WhatsApp Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VA SDN Duri Kepa 03 Jakarta Barat Pada Masa Pandemi. *Jurnal Perse*, 4(2), 87–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.37150/perseda.v4i2.1257>
- Lestari, T., & Syofyan, H. (2021). Jurnal perseda. *Jurnal Persada*, IV(2), 87–92.
- Marisda, D. H. (2020). *Pembelajaran Konseptual (Interaktive Conceptual Intruccion) Pada Perkuliahan IPA Terpadu*. (Nurlina & Riskawati, Eds.) (Pertama). Makassar: LPP UNISMUH MAKASSAR.
- Novayulianti, R. S. H. (2021). Analisis Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Duri Kepa 05 Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 987–996. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.793>
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2020). The effectiveness of interactive multimedia in learning Indonesian language skills in higher education. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*. <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v12n1.34>
- Putri, S. T., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Kompetensi Guru Kelas Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 02. *Dinamika Sekolah Dasar*, 1(1), 1–11.
- Rachmadtulla, R., Iasha, V., Rasmitadila, R., & Sofyan, H. (2019). CD-Based Interactive Multimedia on Integrative Thematic Learning in Elementary School. In *Prosiding ICTES (First International Conference on Technology and Educational Science)*. <https://doi.org/10.4108/eai.21-11-2018.2282040>
- Rachmawati, F., & Sojanah, J. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran dan Komunikasi Interpersonal Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMKN 1 Bandung. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 215–227.
- Rafiuddin, Basri, M., & Azis, M. (2017). Urgensi Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Wilayah II Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan. *Prosiding TEP & PDs*, 2(3), 147–157.
- Ratih, & Syofyan, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Powtoon Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Perseda*, IV(2), 79–86.
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7501>
- Sinta, & Sofyan, H. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 245–265. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/18939>
- Syofyan, H., & Ismail, I. (2018). PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPA. *QARDHUL HASAN: MEDIA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*. <https://doi.org/10.30997/qh.v4i1.1189>
- Syofyan, H., & Yuliana. (2020). Persepsi Guru-Guru Tentang Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) Pada Masa Wabah Virus SARS-CoV-2 di Jakarta. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, (3), 380–387.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Werdiningsih, T., Triyono, M. B., & Majid, N. W. A. (2019). Interactive multimedia learning based on mobile learning for computer assembling subject using the principle of multimedia learning (Mayer). *International Journal of Advanced Science and Technology*.
- Xie, H., Mayer, R. E., Wang, F., & Zhou, Z. (2019). Coordinating visual and auditory cueing in multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*. <https://doi.org/10.1037/edu0000285>
- Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 259–265. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>