

**WORKSHOP PEMBELAJARAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA UNTUK GURU SDN 4
CEPOKO KECAMATAN NGRAYUN
GUNA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR**

Arin Yuli Astuti¹, Sugianti²

1), 2) Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Jalan Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telp. (0352)481124, 487662, Fax (0352) 461796, email : akademik@umpo.ac.id
arinyuliti@gmail.com¹, sugiyantisetyawan@ymail.com²

Abstrak

Multimedia dapat digunakan sebagai media hiburan bahkan edukasi/ pembelajaran. Saat ini anak-anak lebih suka menggunakan gadget sebagai media belajar, mencari informasi bahkan bermain. Sehingga para orang tua harus mengawasi seberapa jauh mereka menggunakan gadget untuk belajar. Anak-anak lebih tertarik menggunakan media elektronik untuk belajar dibandingkan dengan langsung berceramah maupun mendengarkan. Untuk mensiasati supaya anak tidak bosan dan lebih tertarik maka para guru harus inovatif dalam mengajar dan membuat bahan ajar. SDN 4 Cepoko merupakan salah satu SD yang terletak di Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo. Banyak guru yang masih awam dengan teknologi Multimedia. Oleh sebab itu peneliti mencoba akan mengadakan workshop tentang teknologi multimedia sebagai bahan ajar untuk guru-guru yang ada di SDN 4 Cepoko.

Kata kunci : *Teknologi Multimedia, Bahan Ajar, Workshop*

Abstract

Multimedia can be used as a medium of entertainment and even education / learning. Currently children prefer to use gadgets as a learning medium, looking for information and even playing. So parents have to keep an eye on how far they are using gadgets to learn. Children are more interested in using electronic media to learn than to directly lecture or listen. To anticipate so that children are not bored and more interested, the teachers must be innovative in teaching and making teaching materials. SDN 4 Cepoko is one of the elementary schools located in Ngrayun District, Ponorogo Regency. Many teachers are still unfamiliar with Multimedia technology. Therefore the researcher tried to hold a workshop on multimedia technology as a teaching material for teachers at Cepoko 4 Elementary School.

Keyword : *Multimedia Technology, Teaching Materials, Workshops*

1. PENDAHULUAN

Multimedia adalah konsentrasi di bidang Teknik Informatika yang mempelajari berbagai macam pembuatan desain grafis, teks, gambar, video, audio, animasi. Melihat dari perkembangan teknologi pembelajaran yang begitu pesat, multimedia selalu memberikan inovasi karya yang dapat disajikan dalam bentuk tampilan yang menarik. Multimedia dapat digunakan sebagai media hiburan bahkan edukasi/ pembelajaran. Saat ini anak-anak lebih suka menggunakan gadget sebagai media belajar, mencari informasi bahkan bermain. Sehingga para orang tua harus mengawasi

seberapa jauh mereka menggunakan gadget untuk belajar. Anak-anak lebih tertarik menggunakan media elektronik untuk belajar dibandingkan dengan langsung berceramah maupun mendengarkan. Untuk mensiasati supaya anak tidak bosan dan lebih tertarik maka para guru harus inovatif dalam mengajar dan membuat bahan ajar. SDN 4 Cepoko merupakan salah satu SD yang terletak di Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo. Banyak guru yang masih awam dengan teknologi Multimedia. Oleh sebab itu peneliti mencoba akan mengadakan workshop tentang teknologi multimedia sebagai bahan ajar untuk guru-guru yang ada di SDN 4 Cepoko. Harapan diadakannya whorkshop ini para guru bisa inovatif dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan tampilan-tampilan multimedia yang menarik, baik dalam bentuk gambar, maupun video.

1.1 Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi yang ada di SDN 4 Cepoko Kecamatan Ngrayun terkait dengan permasalahan tentang teknologi multimedia sebagai media bahan ajar, maka permasalahan mitra sebagai berikut:

- a. Semua guru masih awam akan pemanfaatan teknologi multimedia sebagai media bahan ajar
- b. Butuh inovasi baru untuk media pembelajaran anak-anak
- c. Tidak ada SDM yang bisa membuat output teknologi multimedia sebagai media bahan ajar

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Prioritas Program

Pengusul dan mitra telah bersepakat bahwa program pengabdian ini diprioritaskan untuk mengatasi permasalahan yang ada di SDN 4 Cepoko Kecamatan Ngrayun khususnya untuk memberikan inovasi dalam menyampaikan materi kepada anak didik.

Target dan luaran yang ingin dicapai untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut

- a. Memberikan pelatihan teknologi multimedia sebagai media bahan ajar bagi guru
- b. Menumbuhkan kreatifitas dan jiwa seni dalam bidang teknologi bagi guru di SDN 4 Cepoko Kecamatan Ngrayun
- c. Meningkatkan kemampuan guru SDN 4 Cepoko untuk menghadapi pasar global
- d. Perwujudan kepedulian Universitas Muhammadiyah Ponorogo terhadap masyarakat sekitar.
- e. Memberikan input kepada Universitas Muhammadiyah Ponorogo tentang perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat sebagai bahan perbandingan terhadap disiplin ilmu yang diajarkan.
- f. Meningkatkan profesionalitas dalam menguasai dan menerapkan ilmu dalam bidang teknologi informasi.
- g. Menumbuhkan kepercayaan masyarakat terhadap Universitas Muhammadiyah Ponorogo sebagai pencetak tenaga kerja yang profesional.

2.2 Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah:

- a. Para guru SDN 4 Cepoko mampu membuat dan memproduksi sendiri hasil teknologi multimedia sebagai media bahan ajar
- b. Menciptakan peluang usaha dalam kreatifitas multimedia
- c. Siswa dapat mengetahui Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- d. Modul

2.3 Dokumen Pelaksanaan Kegiatan

Berikut dokumen pelaksanaan di SDN 4 Cepoko Kecamatan Ngrayun



Gambar 1. Kegiatan workshop di SDN 4 Cepoko

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan judul “Workshop Pembelajaran Teknologi Multimedia Untuk Guru Sdn 4 Cepoko Kecamatan Ngrayun guna Pengembangan Bahan Ajar” telah selesai dilakukan. Berikut merupakan hasil-hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian ini.

Tabel 1 Hasil kegiatan

Persiapan			
Langkah	Tujuan		Hasil
Pembentukan panitia kegiatan	Membuat struktur organisasi kepanitiaan dan pembagian tugas agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar		Struktur panitia kegiatan yang terdiri dari tim pelaksana dan tim teknis yang berasal dari dosen dan mahasiswa Teknik Informatika
Administrasi kegiatan	Mengelola kegiatan dan bukti pelaksanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Jadwal Kegiatan • Daftar hadir peserta • Berita acara pelaksanaan kegiatan 	
Pembuatan lecture note	Membuat lecture note sebagai bahan presentasi dan modul bagi peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pelatihan, meliputi: • Pengumpulan Materi masing-masing bidang • Cara membuat animasi • Penerapan pembuatan bahan ajar dengan teknologi multimedia 	

Pembuatan pertanyaan pre-test dan post-test	Sebagai alat ukur kemampuan peserta dalam memahami materi yang diberikan	<ul style="list-style-type: none"> • Soal pre-test • Soal post-test
---	--	---

Tabel 2. Kegiatan hasil

Pelaksanaan		
Langkah	Tujuan	Hasil
Pre-test	Mengetahui kemampuan guru yang berkaitan dengan pembuatan bahan ajar	Jawaban pre-test
Pelaksanaan pelatihan	Pelaksanaan pelatihan	Pelaksanaan pelatihan Sertifikat
Post-test	Mengukur kemampuan peserta setelah materi diberikan	Jawaban post-test
Penutup		
Langkah	Tujuan	Hasil
Evaluasi kegiatan	Mengetahui hal-hal yang sudah baik dan yang belum berjalan dengan baik	Saran untuk perbaikan kegiatan selanjutnya yang serupa
Pembuatan laporan akhir	Melaporkan rangkaian kegiatan yang telah dilakukan	Laporan akhir kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pada 26 Juli 2018 , yang bertempat di SDN 4 Cepoko Ngrayun. Kegiatan pengabdian ini diisi dengan materi mengenai pemanfaatan teknologi Multimedia sebagai bahan ajar untuk para guru. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh guru-guru gugus 3 Kecamatan Ngrayun yang bertempat di SDN. 4 Cepoko Ngrayun. Jumlah peserta hadir adalah 30 orang. Para peserta sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini, dibuktikan dengan kedatangan mereka yang tepat waktu. Antusiasme juga terlihat dalam mendengarkan penjelasan dari pemateri dan banyaknya pertanyaan yang diajukan seputar materi yang diberikan. Walaupun diakhir sesi kegiatan disediakan waktu khusus untuk tanya jawab, namun beberapa peserta juga mengajukan pertanyaan disela-sela materi diberikan.

Materi yang diberika diantaranya adalah pengenalan animasi dan cara membuatnya. Banyak siswa yang belum memahami cara membuat animasi, namun dengan adanya pelatihan ini semua siswa memiliki ketertarikan dalam proses membuatnya. Selanjutnya adalah pembuatan bahan ajar dengan membuat simulasi animasi di masing-masing bidang mata pelajaran yang diajarkan.

Sebelum memulai penyampaian materi, pemateri pertama terlebih dahulu memberikan pertanyaan sebagai pre-test. Pertanyaan pre-test diberikan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemahaman peserta dalam animasi dan video. Pertanyaan yang diberikan meliputi apakah peserta sudah pernah menggunakan aplikasi yang akan di ajarkan. Sesi terakhir

kegiatan pengabdian ini adalah sesi Tanya jawab. Disini para peserta secara aktif mengajukan pertanyaan yang dapat membuat simulasi tentang pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing guru. Beberapa pertanyaan yang diajukan misalnya apa kelebihan dan kekurang dalam pembuatan bahan ajar dengan teknologi multimedia ini. Setelah Tanya jawab selesai, pemateri memberikan post-test, untuk mengukur tingkat penerimaan dan pemahaman peserta selama mengikuti kegiatan pelatihan ini. Dari hasil post-test, peserta sudah memiliki pengetahuan tentang animasi dan dan membuat bahan ajar dengan penerapan teknologi multimedia.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan workshop yang diselenggarakan di SDN 4 Cepoko Ngrayun dirasakan memberikan banyak manfaat untuk para guru selain mendapatkan informasi dan ilmu baru terkait dengan teknologi multimedia, para guru sekarang bisa membuat sendiri bahan ajar berbasis animasi untuk simulasi pembelajaran masing-masing bidang.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurul Zuriah, Hari Sunaryo, Nurbani Yusuf, Nurbani Yusuf. 2016. *IbM Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal*. JURNAL DEDIKASI, ISSN 1693-3214.
- Ali Muhson. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Hlm. 1 – 10.
- Irmalia Suryani Faradisa , Febriana Santi W, Yuli Wahyuni. 2015. *IBm Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Sekolah Dasar Kelurahan Tasikmadu Dan Kelurahan Tunjungsekar Kotamadya Malang*. PROSIDING SEMINAR NASIONAL “RESEARCH MONTH” 2015. ISBN:978-602-0856-43-8.