

Multimedia interaktif bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Gowa

Udin Sidik Sidin¹, Ahmad Wahyuddin Rauf²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Abstract. This Community Science and Technology Activity (IbM) aims to help teachers in schools to improve their professionalism in the teaching and learning process. They are trained in designing learning media that can be implemented in learning activities. The method used in the activity is to share modules as references, lecture methods and question and answer. Participants are given basic mastery of learning media design about understanding, supporting facilities and infrastructure. The method used is a practice method by training participants to know the internet network and using the software provided to build learning media, practicing work steps according to the modules that are shared. The results achieved from this activity are that participants have understood the principles of designing the media that will be used in the teaching and learning process, and know the supporting facilities and infrastructure to design a media that is used evaluation of the implementation of the activity obtained a mean score of 3.87 with the criteria of very good.

Keywords: interactive multimedia, pre-school teacher

I. PENDAHULUAN

Beberapa tahun lalu, TIK di sekolah baru sebatas alat yang menggantikan mesin ketik manual untuk mengolah data. Saat ini tahap penggunaan TIK di sekolah mulai tahap integrasi, yang mana TIK tidak sebatas sebagai alat yang menggantikan mesin ketik, tetapi TIK sudah diaplikasikan ke berbagai hal dalam proses kegiatan belajar mengajar, mulai dari interaktif antara guru dengan siswa dalam pembelajaran, administrasi sekolah hingga aktivitas antara para guru dan siswa secara online. Setelah guru mampu dengan baik mengintegrasikan TIK ke dalam proses kegiatan belajar mengajarnya, tahap berikutnya diharapkan TIK mampu mengubah konsep pembelajaran yang lebih baik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, efisien dan kreatif (Jasmadi, 2010).

Dalam dunia pendidikan, sering terdengar istilah PAKEM (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), atau PAIKEM (sama dengan pakem dengan tambahan inovatif). Ada berbagai model pembelajaran aktif, seperti *Jigsaw* (model tim ahli), *PBI* (*Problem Based Introduction*), *Mind Mapping*, *Role Playing* dan lain-lain sebagainya. Semua model pembelajaran aktif tersebut bertujuan agar dalam pembelajaran semua siswa dapat menerima materi yang diajarkan dengan baik. Siswa mampu menerima dan

mengolah informasi dengan baik sehingga dapat mengeluarkan informasi yang telah diolah tersebut. Dengan demikian, konsep pembelajaran *student centris* benar-benar terwujud sehingga arah informasi dalam pembelajaran tidak terjadi satu arah dari guru ke peserta didik, tetapi bisa dua arah dengan peran aktif para peserta didik. Pada zaman dahulu (mungkin saat ini masih ada), metode pembelajaran masih menggunakan metode 'kapur dan tutur. Sifatnya masih satu arah. Guru menulis murid mencatat dan guru bicara murid mendengarkan. Ditambah perangai guru yang galak, membuat para siswa betul-betul disiplin dan takut kena marah gurunya. Kondisi semacam ini tidak akan mampu mengeksplorasi kemampuan berpikir, analisis serta kemampuan berinteraksi dengan lingkungan. Sulit melahirkan peserta didik yang mampu mengembangkan inovasi dan kreativitas (Jasmadi, 2010).

Oleh karena itu, metode-metode pendidikan pun terus dikembangkan, dari konsep *teacher centris* ke *student centris*. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media-media untuk mengeksplorasi kecerdasan tersebut makin mudah diwujudkan. Sistem pembelajaran telah melibatkan dukungan teknologi dalam bentuk multimedia content sehingga materi yang disajikan tidak hanya sekadar tulisan dan ucapan dari guru, tetapi dikembangkan lagi menjadi bentuk gambar yang menarik, animasi atau gambar bergerak (*movie*) dan suara. Misalnya dalam pembelajaran materi sains bisa disajikan model simulasi sistem pernafasan, sistem pencernaan, sistem peredaran darah dan lain-lainnya yang dapat disajikan di ruang kelas dengan proses simulasi yang hampir menyerupai proses aslinya. Dengan media tersebut, materi yang diajarkan akan sangat mudah dipahami (Jasmadi, 2010).

Metode pembelajaran yang saat ini mulai banyak dikembangkan adalah metode pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Hal ini terjadi karena sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta tuntutan dalam dunia pendidikan agar pembelajaran semakin maju, lebih efisien dan efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penggunaan alat bantu TIK dalam pembelajaran diyakini akan sangat membantu dalam pencapaian tujuan belajar. Pembelajaran akan lebih efisien, efektif dan menyenangkan. Walaupun sudah banyak guru yang

pandai menggunakan komputer, tetapi kenyataannya hingga sekarang belum banyak guru yang mampu mendesain materi bahan ajar yang benar-benar menarik yang mampu menciptakan interaktivitas dengan peserta. Dalam usaha untuk menciptakan interaktivitas dalam proses belajar mengajar adalah dengan memberikan pelatihan dan sosialisasi kepada guru agar dapat memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung penyampaian materi ajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi mudah, tepat sasaran, menarik dan interaktif (Jasmadi, 2010). Kendala yang dihadapi oleh guru di TK. Mahsar Sero dan TK. Nurul Mujahidah Gowa adalah karena guru masih dalam tahap belajar, maka bahan ajar yang ditayangkan untuk mengajar juga masih sangat sederhana. Tak ubahnya LCD Projector hanya sebatas menggantikan papan tulis konvensional. Tidak ada interaktivitas, tidak ada animasi penjelasan yang menarik, dan tidak ada model kuiz. Serta masih banyak guru yang kurang paham menggunakan metode pembelajaran menggunakan TIK. Akhirnya guru masih saja menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga TIK tidak memiliki kontribusi yang besar dengan pola pembelajaran seperti ini.

Dari uraian di atas diidentifikasi permasalahan mitra yang harus diatasi adalah:

1. Permasalahan guru yang hampir semua belum memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar di sekolah.
2. Permasalahan guru yang belum mengetahui bagaimana cara mendesain multimedia interaktif dalam pembelajaran berbasis Powerpoint.
3. Pengetahuan para guru dalam merancang dan menggunakan multimedia interaktif yang inovatif sangat kurang.

Dari permasalahan di atas, maka dianggap perlu adanya solusi yang bisa membantu mereka untuk mengatasi permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran. Pelatihan desain media pembelajaran berbasis Powerpoint dianggap tepat diberikan kepada guru sebagai pengetahuan dan keterampilan agar dapat mendesain multimedia pembelajaran serta memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian pada masyarakat ini meliputi:



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang telah dilaksanakan pada 2 sekolah mitra yaitu memberikan pelatihan mendesain media pembelajaran interaktif kepada guru-guru yang ada di TK. Mahsar Sero dan TK. Nurul Mujahidah Gowa Propinsi Sulawesi Selatan yang melibatkan 20 orang guru yang berasal dari kedua sekolah mitra yaitu 10 orang dari TK. Mahsar Sero dan TK. Nurul Mujahidah Gowa.

Penyusunan kegiatan ini berdasarkan permasalahan adalah belum ada pelatihan desain media pembelajaran untuk guru. Berdasarkan permasalahan tersebut disusun program media pembelajaran interaktif dengan aktifitas: a) Mendesain media pembelajaran, b) Pelatihan, c). Penyusunan modul untuk pelatihan media pembelajaran bagi guru, dan d). Pendampingan mendesain dan pembuatan media pembelajaran bagi guru agar program terarah pada tujuan yang ditetapkan maka dibuat matrik sebagai terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Program kegiatan

Kegiatan	Materi	Tujuan	Target
Pelatihan	Mendesain dan membuat media pembelajaran interaktif	Guru TK. Mahsar Sero dan TK. Nurul Mujahidah Gowa mengerti dan mampu menggunakan aplikasi Powerpoint untuk media pembelajaran interaktif	Guru TK. Mahsar Sero dan TK. Nurul Mujahidah Gowa
Penyusunan modul untuk pelatihan desain media pembelajaran interaktif bagi guru	Petunjuk manual penggunaan software	Memudahkan guru untuk menggunakan aplikasi Powerpoint	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Powerpoint berjalan dengan baik
Pendampingan menyusun media pembelajaran interaktif bagi guru	Media pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint	Memperlancar guru menggunakan aplikasi Powerpoint	Guru mampu mengoperasikan Powerpoint sebagai media pembelajaran interaktif

Adapun tahapan yang dilakukan selama proses pelatihan:

1. Persiapan program

Setelah program tersusun langkah persiapan yang dilakukan tim diantaranya adalah sebagai berikut koordinasi tim, pengurusan perijinan terhadap mitra, identifikasi keperluan pengabdian, melaksanakan TOT untuk mahasiswa pendamping, dan menentu-

kan indikator capaian program pengabdian masyarakat.

2. Monitoring

Program monitoring kegiatan pengabdian dilakukan secara internal maupun eksternal. Monitoring dilakukan sebagai bagian melihat keterlaksanaan dari program pengabdian. Monitoring secara internal dilakukan LPM Universitas Negeri Makassar dan monitoring eksternal dilakukan oleh Ditlitabmas Ristekdikti. Kegiatan monitoring bertujuan agar pelaksanaan pengabdian sesuai dengan jadwal dan tujuan yang telah ditetapkan.

3. Evaluasi

Evaluasi program pengabdian merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk melihat tingkat keberhasilan program. Tahapan ini merupakan rangkaian untuk melihat keberhasilan program yaitu guru di kedua sekolah mampu mendesain dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint. Proses evaluasi merupakan langkah mengevaluasi sejauh mana program pengabdian ini bisa berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan lebih awal.

Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga dicermati kinerja dan kesertaan para peserta. Di akhir kegiatan Tim menjaring data kebermaknaan program pada para peserta. Berdasarkan hasil produk media pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint, secara umum para peserta telah mengetahui dan memahami dasar-dasar penggunaan program dan telah mampu menerapkannya dalam pembuatan media, terbukti dengan nilai rata-rata yang dicapai oleh peserta rata-rata B (Baik). Berikut secara rinci hasil penilaian yang dilakukan oleh tim pengabdian terhadap hasil karya produk Powerpoint yang dibuat oleh peserta.

Tabel 2. Penilaian pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan Pelatihan	Skor	Kriteria
Dasar-dasar aplikasi Powerpoint	3	Baik
Teknik memasukkan materi (gambar, teks, audio dan video) pada program Powerpoint	4	Sangat Baik
Praktek mandiri (editing dan publikasi)	3	Baik
Rerata Skor	3,33	Baik

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata guru peserta pelatihan telah mampu memahami materi Powerpoint sebagai penunjang media pembelajaran, yakni mengenai: Dasar-dasar Powerpoint dan installing, Teknik pemasukan materi (teks, gambar, dan audio video), Praktek mandiri editing dan publishing, dibawah

bimbingan tim pelaksana. Evaluasi kegiatan yang dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pada saat peserta kegiatan melaksanakan proses installing sampai dengan publishing. Teknik evaluasi dilakukan dengan cara melihat bagaimana kualitas karya yang dihasilkan. Berikut secara rinci hasil respon guru terhadap pemakaian produk (Tabel 3).

Tabel 3. Respon guru terhadap pemakaian produk

Aspek Media dan Materi	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
Manfaat Media	Mempermudah dalam proses belajar			√	
	Sebagai alternatif metode belajar			√	
	Memacu motivasi untuk belajar				√
	Kejelasan sistematis isi materi				√
Penyampaian Materi	Penyampaian materi menarik				√
	Materi mudah dipahami				√
	Keterbacaan dan kejelasan tulisan				√
	Kejelasan gambar				√
Desain Media	Kejelasan video				√
	Kejelasan suara				√
	Ketepatan penempatan tulisan, gambar dan video				√
	Kesesuaian komposisi warna				√
Pengoperasian Media	Kemudahan penggunaan				√
	Kejelasan petunjuk penggunaan				√
	Komunikatif dan interaktif				√
Total					58
Rata-rata					3,87
Kategori					Sangat Baik

Berikut media yang dihasilkan setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan di TK. Mahsar Sero dan TK. Nurul Mujahidah Gowa.

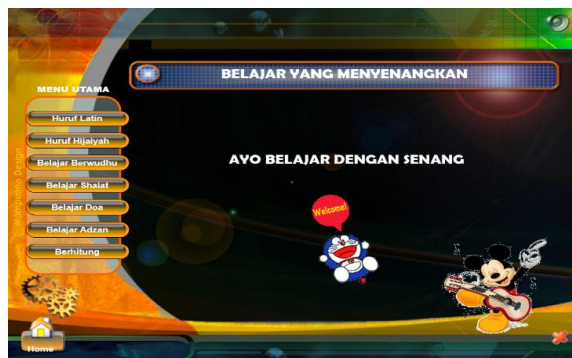


Gambar 1. Tampilan awal

Selanjutnya Ucapan terimakasih kepada Ketua Lembaga Penelitian UNM dan Kepala Sekolah TK. Mahsar Sero dan TK. Nurul Mujahidah Gowa yang telah memfasilitasi kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Jasmadi, 2010. Menyusun Presentasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan MS Office 2010. Penerbit PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.



Gambar 2. Tampilan menu



Gambar 3. Menu belajar huruf latin

IV. KESIMPULAN

Kegiatan ini telah dapat dijalankan dengan baik dan tanpa halangan yang berarti. Dengan kerjasama tim pengabdian yang baik dan peran serta aktif dari penyuluh/narasumber dalam kegiatan pengabdian ini maka semuanya telah berjalan sesuai yang diharapkan dan dapat memberikan manfaat bagi mitra pengabdian masyarakat dalam proses belajar mengajar di kedua sekolah mitra menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Guru TK. Mahsar Sero dan TK. Nurul Mujahidah Gowa mampu menggunakan aplikasi Powerpoint sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar mengajar di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan Hibah.