

Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Guru-Guru di SD Inpres Kassi Kassi 1

Alifya NFH¹, Rissa Megavitry², Andi Akram Nur Risa³

^{1,3}Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

²Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Mitra Program Kemitraan Komunitas (PKM) ini adalah guru SD Inpres Kassi Kassi 1. Adapun permasalahan mitra adalah: (1) kurangnya pengetahuan tentang jenis pembelajaran berbasis multimedia, (2) kurangnya kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Sasaran eksternal adalah seluruh guru dan siswa SD Inpres Kassi Kassi 1. Metode yang digunakan adalah: ceramah, diskusi, demonstrasi, pendampingan dan tugas mandiri. Hasil yang dicapai adalah (1) mitra memiliki pengetahuan tentang jenis pembelajaran berbasis multimedia, (2) mitra memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, (3) mitra memiliki kemampuan untuk mendesain pembelajaran berbasis multimedia yang mudah dan sederhana.

Kata kunci: media, multimedia, pembelajaran

Abstract. The partner of this Community Partnership Program (PKM) are teachers in SD Inpres Kassi Kassi 1. The problems are: (1) lack of knowledge about the types of multimedia-based learning (2) lacks of skills to use multimedia-based learning. The methods used are: lectures, discussions, demonstrations, mentoring and independent assignments. The results achieved were (1) the partners have knowledge about the types of multimedia-based learning, (2) the partners have the skills to use multimedia-based learning, (3) the partners have the ability to design easy and simple multimedia-based learning.

Keywords: media, multimedia, learning

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi di segala bidang kehidupan semakin berkembang pesat, dan terus menerus melakukan inovasi untuk meningkatkan kemampuan kinerja dalam segala aspek kehidupan. Teknologi komputer merupakan teknologi yang berkembang pesat saat ini. (Hermawan, 2017). Salah salah satu dampaknya dapat dilihat dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan teknologi berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan (Muhtasyam, 2018). Dikarena metode belajar yang cenderung monoton seperti metode ceramah yang cenderung membosankan, kemudian mencatat materi yang dapat membuat murid jenuh, tanya jawab yang kurang efektif dikarenakan hanya beberapa murid yang aktif, dan penugasan (Wulandari dkk, 2019). Belajar akan menyenangkan jika guru dapat mengajar secara kreatif dan inovatif. Pada umumnya

kebanyakan siswa hanya mendengar penjelasan dari gurunya, tetapi tidak mampu menerima dan mengingat mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru. Dibutuhkan media serta teknik tertentu untuk mendorong siswa agar mampu dalam memahami materi pembelajaran yang berkaitan, sehingga pelajaran tidak selalu monoton.

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan guru mampu lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi kesiswa yang lebih mengasikkan. Media pembelajaran digunakan untuk sebagai sarana yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Prasetyo dan Hardjono, 2020). Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain-lain.

Selama pandemi Covid-19 seluruh guru di kota

Makassar termasuk di SD Inpres Kassi Kassi 1 melaksanakan pembelajaran secara daring. Proses pembelajaran umumnya menggunakan aplikasi *Whatsapp* untuk mentransfer materi, tugas hingga melaksanakan ujian terhadap siswa tetapi banyak dari siswa dan orang tua siswa mengeluhkan proses pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik karena model pembelajaran dianggap terlalu monoton dan tidak interaktif.

Kondisi mitra sebagai berikut:

- Mitra melaksanakan pengajaran secara daring sebagai dampak pandemic covid-19.
- Kurangnya pengetahuan mitra tentang jenis pembelajaran berbasis multimedia.
- Kurangnya kemampuan mitra untuk menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.
- Mitra hanya menggunakan grup *Whatsapp* sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa
- Siswa tidak dapat mengingat materi pelajaran secara jangka panjang karena jenuh dengan sistem pembelajaran yang tidak menarik

Pada saat pembelajaran *online* (daring), optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan *handphone*, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif dan tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat akan adaptasi baru, yang mau tidak mau harus bisa di terima dengan sedemikian rupa. Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan dkk, 2018).

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah

satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Media pembelajaran yang tepat menjadi satu hal penting demi menunjang keberhasilan pendidikan. Berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran kepada sasaran pembelajaran. Hal ini di atur penuh oleh guru, guna menilai dan menimbang perkembangan pembelajaran.

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan (Salsabila dkk, 2020).



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi *Quizizz*

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa *Quizizz* bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz*, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong

motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Menurut Dewi (2018), pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi *Quizizz*, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Penggunaan *Quizizz* sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6digit yang dihasilkan. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020)

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Pelaksanaan Pengabdian ini meliputi berbagai pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran multimedia untuk siswa SD. Sasaran dari kegiatan pengabdian ini yaitu para guru mampu

menggunakan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran daring. Metode pelatihan yang digunakan antara lain adalah (1) ceramah, (2) demonstrasi, (3) pendampingan, (4) dan tugas mandiri.

- a. Ceramah, diskusi dilaksanakan agar mitra memiliki pengetahuan tentang pembelajaran berbasis multimedia untuk siswa SD. Materi yang dibahas dalam pelatihan ini antara lain: (1) media pembelajaran berbasis multimedia, (2) penerapan multimedia dalam pembelajaran di sekolah dasar, dan (3) pengenalan *quizizz*.
- b. Demonstrasi yang dilakukan antara lain (1) penggunaan *quizizz* untuk kuis, (2) penggunaan *quizizz* untuk *lesson*, dan (3) mengelola nilai di *quizizz*.
- c. Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan *quizizz*.
- d. Tugas mandiri dilaksanakan agar mitra terampil untuk menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia khususnya *quizizz*.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Kegiatan PKM Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Guru-Guru di SD Inpres Kassi Kassi 1 dilaksanakan selama 3 bulan. Kegiatan awal yang dilakukan adalah survey lapangan. Survei lapangan dimaksudkan untuk menggali lebih dalam persoalan mitra, melakukan diskusi dengan pimpinan sekolah, pengaturan strategi kegiatan pengabdian. Survei lapangan ini bertujuan melakukan pendekatan secara personal pada mitra sasaran agar kegiatan pengabdian dapat berjalan dengan baik.

Kedua, tahapan perencanaan dilakukan dengan dengan penyusunan program beserta materi pelatihan. Materi pelatihan meliputi: (1) media pembelajaran berbasis multimedia, (2) penerapan multimedia dalam pembelajaran di sekolah dasar, (3) pengenalan *quizizz*, (4) penggunaan *quizizz* untuk kuis, (5) penggunaan *quizizz* untuk *lesson*, dan (6) mengelola nilai di *quizizz*, dan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan *quizizz*.

Pelatihan secara tatap muka dilaksanakan sebanyak 2 kali. Pertemuan pertama membahas mengenai multimedia pembelajaran dan pengenalan aplikasi *quizizz*. Pengenalan aplikasi *quizizz* ini meliputi menu-menu yang tersedia, kemudian bagaimana cara menggunakan aplikasi. Pertemuan

kedua dilaksanakan demonstrasi dan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *quizizz*.



Gambar 2. Sosialisai mengenai media pembelajaran berbasis multimedia



Gambar 3. Pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan *quizizz*

IV. KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kemitraan masyarakat dapat ditarik kesimpulan:

a. Mitra memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis multimedia

- b. Mitra memiliki keterampilan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia
- c. Mitra memiliki kemampuan menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran
- d. Mitra dapat mendesain pembelajaran pada aplikasi *Quizizz* secara sederhana namun interaktif

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan Pihak SD Kassi Kassi 1 Kota Makassar, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan mengevaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, C. K. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Hermawan, D.P. 2017. *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG Dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Pembelajaran Matematika*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Irwan, I., Luthfi, Z.F., & Waldi, A. 2019. *Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes]*. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 1.8.
- Muhtasyam, A. 2018. *Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Noor, S. 2020. *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin*. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6.1: 1-7.



SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2021

"Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19"

ISBN: 978-623-387-015-3

- Prasetyo, F dan Hardjono, N. 2020. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (MTK) Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Borneo, vol. 02, no. 01, pp.2685-9645.
- Salsabila, U.N., Habiba, I.F., Amanah, I.L., Istiqomah, N.A., dan Difany, S. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Jurnal ilmiah ilmu terapan universitas jambi, volume 4 nomor 2
- Wulandari, R., Susilo, H dan Kuswandi, D. 2017. *Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan, vol. 2, no. 8, p. 1024—1029.