



PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PENDIDIK SD BINTANG PERTIWI DI ERA REVOLUSI 4.0

Yulia Sari Harahap¹⁾, Aminda Tri Handayani²⁾

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah^{1,2)}

yuliasari@umnaw.ac.id ; amindatri@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan memberikan sosialisasi dan pendampingan pembelajaran multimedia untuk meningkatkan kompetensi pada pendidik SD Bintang Pertiwi Medan. Sejak merebaknya pandemic Covid memberikan banyak pengaruh pada aspek kehidupan terutama dalam bidang pendidikan. Dengan keadaan seperti ini maka pendidikpun dituntut agar bisa memberikan pembelajaran daring yang terkadang kurang efektif karena tidak berinteraksi secara langsung. Dan keterbatasan Penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan kompetensinya. Oleh karena itu dalam pembelajaran Digital masih belum terealisasi dengan baik, dimana harus ada adaptasi dan pembiasaan dalam pembelajaran daring. Untuk itu Pendampingan ini diharapkan dapat mengarahkan peserta didik agar dapat memanfaatkan pendampingan pembelajaran multimedia ini. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah pemaparan materi dan pendampingan bekerja sama dengan pihak sekolah sebagai mitra. Peserta kegiatan pengabdian adalah guru SD Bintang Pertiwi Medan. Maka kegiatan Pengabdian kali ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru terkait dengan *"Pendampingan Pembelajaran Multimedia untuk Meningkatkan Kompetensi Pendidik SD Bintang di Era Revolusi 4.0"*. Adapun target luaran yang akan dicapai adalah (1) Terbangunnya kemauan dan ketertarikan para guru guru Sekolah Bintang Pertiwi Menggunakan pembelajaran Multimedia (2) meningkatnya pengetahuan atau ilmu bahasa inggris para guru- guru SD Bintang Pertiwi.

Kata kunci: Pembelajaran, Multimedia, Kompetensi Pendidik.

ABSTRACT

This paper aims to provide socialization and multimedia learning assistance to improve the competence of teachers at SD Bintang Pertiwi Medan. Since the outbreak of the Covid pandemic, it has had many influences on aspects of life, especially in the field of education. With these conditions, Teachers are also required to be able to provide online learning which is sometimes less effective because they do not interact directly. And the limitations of the use of learning media that are able to create a comfortable and fun learning atmosphere and motivate students to improve their competencies. Therefore, digital learning has not been realized properly, where there must be adaptation and habituation in online learning. For this reason, this assistance is expected to be able to direct students to be able to take advantage of this multimedia learning assistance. The method used in this community service is material presentation and assistance in collaboration with the school as a partner. The participants of the service activity were the teachers of the Bintang Pertiwi Elementary School in Medan. So this service activity aims to provide training to teachers related to "Multimedia Learning Assistance to Improve the Competence of SD Bintang Educators in the Revolutionary Era 4.0". The output targets to be achieved are (1) To build the will and interest of Bintang School teachers using Multimedia learning (2) increasing the knowledge or knowledge of English for the Bintang Pertiwi Elementary School teachers.

Keywords: Learning, Multimedia, Educator Competence



PENDAHULUAN

Dimasa pandemi Covid 19 ini pemerintah membuat kebijakan agar seluruh kegiatan pendidikan tidak dilakukan secara tatap muka (luring) namun menggunakan multimedia secara daring. Hal ini dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19 dimasyarakat. Begitupun pendidik diharapkan bisa beradaptasi dengan pembelajaran yang menggunakan multimedia selama pembelajaran daring.

Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Sebagai pendidik guru juga dituntut memiliki penguasaan terhadap materi mata pelajaran yang akan diajarkannya. Dalam proses belajar mengajar, peranan guru tetap tidak dapat digantikan.

Lian (2018: 44) dikutip dari Merryfield 1977: 232) mengatakan “ada tiga syarat yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam mengembangkan perspektif global; kemampuan konseptual, pengalaman lintas budaya dan keterampilan pedagogis”. Menurut Lian (2018; 45) Keterampilan pedagogis tentunya menyangkut metode mengajar yang tepat oleh guru agar peserta didik dapat memahami suatu masalah dalam konteks yang luas dan komprehensif (global). Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan hubungan yang erat antara kompetensi guru dengan metode mengajar. Dimana guru diharapkan mumpuni dan memahami metode pembelajaran yang tepat untuk peserta didiknya.

Nurdyansah (2015: 41) Perkembangan dunia pendidikan menuntut dikembangkannya berbagai pendekatan pembelajaran. Hal ini seiring dengan perkembangan psikologi peserta didik, dinamika social, perubahan sistem pendidikan.

Secara umum, Multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya video music adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video.

Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi computer yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Multimedia mencakup berbagai media dalam satu perangkat lunak (software). Munir (2001: 13) mendefinisikan multimedia sebagai gabungan antara berbagai media seperti teks, numeric, grafikm gambar, animasim video, fotografi, surat dari data yang dikendalikan dengan program computer (dalam satu software digital) serta mempunyai kemampuan interaktif, menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewahan yang tidak dimiliki oleh media lain. Munir (2018) menyatakan 4 keistimewahan itu adalah:

1. Multimedia dalam pendidikan berbasis computer.
2. Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital.
3. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.



4. Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Terdapat beberapa kendala pada SD Bintang Pertiwi Medan, yaitu kurangnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru Hal ini dikarenakan kurangnya dukungan dan praktek yang belum diterapkan disekolah tersebut. Seiring berkembangnya zaman selain kemajuan teknologi sangat penting untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar.

Untuk menerapkan pembelajaran secara tatap muka dan daring diharapkan guru memiliki kompetensi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan keahlian dalam memilih aplikasi atau media yang tepat untuk menerapkan dalam kelas.

Permasalahan yang dihadapi oleh pendidik SD Bintang Pertiwi adalah kurangnya media yang interaktif yang menunjang proses belajar mengajar disekolah. Selama pandemic proses penyampaian materi masih menggunakan tatap muka dan daring. Siswa juga masih menggunakan buku ajar yang konvensional. Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu solusinya adalah dengan membuat materi pembelajaran multimedia. Untuk melaksanakannya perlu diharapkan berbagai media pembelajaran dan berbagai jenis-jenis dan contoh melaksanakannya dalam kelas untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar. Dan diharapkan nantinya kegiatan pengabdian ini dapat mengatasi permasalahan pendidik yang ada di SD Bintang Pertiwi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan berdasarkan masalah yang dihadapi oleh para guru disekolah mitra, dalam hal ini adalah Sekolah Bintang Pertiwi sebagai mitra pengabdian.

Peserta

Peserta pengabdian kepada masyarakat pada program pendampingan pembelajaran multimedia untuk meningkatkan kompetensi guru adalah seluruh guru SD Bintang Pertiwi.

Peralatan

Adapun peralatan yang digunakan untuk mensupport kegiatan pengabdian tersebut adalah:

1. Meja dan kursi sebagai tempat duduk peserta pengabdian.
2. Laptop sebanyak 1 unit, sebagai media untuk menjelaskan dan mempraktekkan materi.
3. Infocus sebanyak 1 buah sebagai alat bantu menayangkan informasi yang dihubungkan kelaptop.
4. ATK sebagai penunjang pelaksanaan.

Metode yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah dengan teknik presentasi materi, diskusi dan



simulasi model pembelajaran multimedia oleh peserta. Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang model pembelajaran multimedia. Pengenalan dilakukan untuk membantu peserta didik memahami kegunaan menggunakan model pembelajaran multimedia sebagai proses untuk mengajar. Terdapat beberapa prosedur sebagai berikut:

1. Melakukan Presentasi dan memberikan penjelasan mengenai prosedur atau langkah-langkah pembelajaran secara rinci serta kelebihan dari metode pembelajaran ini.
2. Membimbing dan mendampingi para guru Bintang Pertiwi dalam melakukan praktek atau simulasi sederhana dalam sosialisasi tersebut.
3. Memberikan output berupa materi bahan pembelajaran yang akan dijadikan pegangan bagi guru-guru menerapkannya diproses belajar mengajar.

Berikut ini adalah rangkaian seluruh kegiatan pengabdian masyarakat yang diberikan kepada Mitra yaitu Guru Bintang Pertiwi Medan.

a. Tahap Pendahuluan

Dalam tahap ini tim pengabdian mempersiapkan surat izin dengan pihak sekolah untuk menyediakan tempat sosialisasi, mempersiapkan alat infocus untuk presentasi. Tim juga melakukan diskusi secara bersama-sama mengenai tema yang berkaitan dengan kegiatan pengabdian masyarakat.

b. Tahap Sosialisasi dan Audiensi

Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang metode-metode pembelajaran yang terfokus kepada metode pembelajaran multimedia. pengenalan digunakan untuk membantu guru memahami kegunaan metode pembelajaran dan dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar. Sosialisasi ini dilakukan setelah dikumpulkan setiap guru atau staf pengajar yang ada di SD Bintang Pertiwi serta perwakilan dalam satu ruangan setelah kelas berakhir.

c. Tahapan Evaluasi

Diawal kegiatan sosialisasi akan diberikan pembekalan kepada guru-guru mengenai penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran. Dimana tujuannya adalah untuk menggali potensi kepemimpinan murid dalam kelompok dan keterampilan membuat atau pun menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif melempar pertanyaan Model pembelajaran kooperatif tipe ini menggabungkan antara diskusi dan permainan, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk aktif berperan serta dalam pembelajaran dan tidak merasa jenuh dan bosan. Untuk itu dalam pembelajaran ini siswa dituntut aktif didalam kelas. Diharapkan nantinya model ini dapat membangun komunikasi yang baik antara siswa dan guru.

d. Tahapan Evaluasi Akhir

Kegiatan evaluasi dilakukan secara langsung oleh pelaksana. Evaluasi berupa hasil kerja peserta didik terhadap pendampingan pengabdian. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan.



Setelah program pelatihan selesai dilaksanakan, tim melakukan survey dan wawancara sebagai evaluasi dari program yang dilaksanakan.

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan pengabdian ini dilakukan setelah masing-masing sesi kegiatan selesai. Setiap sesi pelatihan akan dilakukan evaluasi kemudian dilanjutkan evaluasi materi. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari adanya respon positif dari para peserta didik melalui evaluasi yang diberikan serta diskusi yang dilakukan selama kegiatan.

e. Refleksi

Refleksi dilakukan bersama antara pelaksana dan peserta (mitra). Hal ini ini dilakukan untuk mengetahui seluruh proses pelaksanaan kegiatan

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan acara tatap muka dan praktek pendampingan multimedia pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dan dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktek untuk membuat media pembelajaran, mulai dari pemilihan materi, penyusunan dan pemilihan huruf.

Kegiatan yang diawali dengan ceramah dan Demonstrasi ini kemudian dilanjutkan dengan latihan. Dari kegiatan latihan memang tampak guru memang belum menguasai cara menggunakan multimedia pembelajaran dengan baik. Acara kemudian dilanjutkan dengan sesi Tanya jawab.

a. Hasil Capaian

Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan sebagai berikut:

Setelah melaksanakan kegiatan pengabdian, maka bisa dilihat hasil capaian dari kegiatan tersebut yaitu :

1. Para guru lebih memahami bagaimana menggunakan banyak media dalam pembelajaran disekolah.
2. Kemauan dan semangat guru-guru untuk mengikuti kegiatan dan hasil-hasil yang memuaskan dari hasil praktek langsung yang dilakukan guru-guru.
3. Kemampuan Guru dalam memahami multimedia dalam pembelajaran daring maupun luring.
4. Kemampuan guru semakin meningkat dalam memanfaatkan teknologi dimasa new normal.

b. Luaran yang dicapai

1. Artikel Ilmiah hasil kegiatan pengabdian diprosiding nasional
2. Artikel dimedia Massa (Online)
3. Video Kegiatan Pengabdian dengan durasi maksimal 5 menit (Youtube)



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Program Pendampingan dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Kegiatan ini mendapat sambutan dengan baik terlihat dengan keaktifan peserta mengikuti pendampingan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan selesai.

Saran

1. Waktu pelaksanaan kegiatan perlu ditambah agar tujuan kegiatan dapat tercapai sepenuhnya, tetapi juga dengan mempertimbangkan penambahan biaya pelaksanaan.
2. Adanya kegiatan lanjutan berupa pelatihan sejenis yang dilakukan secara periodic sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

REFERENSI

- Lian, B. (2018). *Pendidikan Global Sebagai Instrumen Berbangsa dan Bernegara*. Seminar Nasional Pendidikan, (p. 45). Palembang.
- Nurdyansyah, N. & Widodo, Andik. (2015) *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning center.
- Syamsuddin and Damayanti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni-S, Yulianti-F. 2016. The Use of Guessing Game to Improve Students Speaking Skill. Dalam *Getsempena English Education Journal(Online)*, Vol 3(2) 22 halaman. Tersedia: <https://geej.stkipgetsempena.ac.id/journal> (06desember2019)