

SOSIALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Marlina Agkris Tambunan¹, Yanti Arasi Sidabutar², Lisbet Novianti Sihombing³,
Nancy Angelia Purba⁴, Natalina Purba⁵

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia ^{2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email: marlinatambunan71@gmail.com¹ arasiyanti@gmail.com² lisbetsihombing@yahoo.co.id³,
nancypurba27@gmail.com⁴ missnatalinapurba@gmail.com⁵
^{1,2,3,4,5} Pematang Siantar, Indonesia

ABSTRAK

Multimedia interaktif merupakan suatu aplikasi komputer yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis. tujuan pembelajaran dengan multimedia interaktif adalah sedapat mungkin menggantikan dan atau melengkapi serta mendukung unsur-unsur: tujuan, materi, metode, dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam system pendidikan konvensional yang biasa dilakukan. Terbebas dari berbagai dampak negatif, penggunaan alat-alat teknologi dapat memberikan dampak positif bagi anak jika dipergunakan secara tepat. Tujuan dari sosialisasi ini adalah agar guru-guru mengetahui dan mengenal aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk menyampaikan pembelajaran khususnya di era teknologi yang berbasis digital saat ini. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui sosialisasi secara tatap muka. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu, 14-15 April 2023 yang dimulai pada pukul 09.00 WIB. Peserta dalam sosialisasi ini adalah para guru dan tenaga pendidikan berjumlah 12 orang. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru mendapatkan wawasan yang lebih luas dalam memilih aplikasi-aplikasi yang termasuk multimedia interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa, sehingga pembelajaran dapat dicerna oleh siswa dan tersampaikan dengan baik.

Kata Kunci : Teknologi, aplikasi, multimedia interaktif

ABSTRACT

Interactive multimedia is a computer application that contains a combination of text, images, graphics, sound, video, animation, simulation in an integrated and synergistic manner to achieve certain learning objectives where users can control and interact dynamically. The purpose of learning with interactive multimedia is to replace and or complement and support the elements of: objectives, materials, methods and assessment tools that exist in the teaching and learning process in the conventional education system. Free from various negative impacts, the use of technological tools can have a positive impact on children if they are used properly. The purpose of this socialization is for teachers to know and recognize applications that can be used to convey learning, especially in the current digital-based technology era. This community service activity is carried out through face-to-face socialization. This socialization activity was carried out on Friday and Saturday, 14-15 April 2023 which started at 09.00 WIB. Participants in this socialization were teachers and educational staff totaling 12 people. The result of this Community Service activity is that teachers get broader insights in choosing applications that include interactive multimedia for use in language learning, so that learning can be digested by students and conveyed properly.

Keywords: Technology, application, Interactive multimedia

A. PENDAHULUAN

Mengajar merupakan suatu proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Mengajar merupakan suatu proses yang interaktif, yang melibatkan interaksi antara siswa, guru dan lingkungan sekitar. Guru harus mampu menciptakan kondisi kelas yang kondusif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian penggunaan media pengajaran juga perlu diperhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru diharapkan mampu untuk menciptakan media pembelajaran sesuai dengan bidang ilmu yang diajarkan, ini akan membantu guru tersebut dalam penyampaian informasi yang optimal, salah satunya media pembelajaran berbasis komputer. Menurut (Zamani, 2016) pemanfaatan teknologi komputer untuk membuat media pembelajaran mempunyai banyak keunggulan, salah satunya yaitu pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, karena dapat menggabungkan antara teks, audio, gambar, animasi, dan video menjadi satu kesatuan yang saling melengkapi yang dapat dikenal sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Saat ini Penggunaan media komputer dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat diminati bagi guru dan siswa di sekolah selain mengurangi verbalitas di kelas media komputer juga mampu menciptakan tampilan yang menarik. Berbagai aplikasi multimedia interaktif juga merupakan media terkini yang sedang gencar dikembangkan di berbagai bidang pendidikan. Terintegrasi antara teks, video, animasi bergerak hingga audio visual yang beragam jenis dan bentuknya inilah yang menjadi pertimbangan guru dalam penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajarannya, diharapkan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan lebih diserap oleh siswa dengan tampilan yang lebih menarik.

Pada dasarnya, pembelajaran diselenggarakan dengan harapan agar siswa mampu menangkap/menerima, memproses, menyimpan, serta mengeluarkan informasi yang telah diolahnya. Media yang dapat mengakomodir persyaratan-persyaratan tersebut adalah komputer. Komputer mampu menyajikan informasi yang dapat berbentuk video, audio, teks, grafik, dan animasi (simulasi). Sebagai contoh, pada pembelajaran bahasa Indonesia, beberapa topik yang sulit disampaikan secara konvensional atau sangat membutuhkan akurasi yang tinggi, dapat dilaksanakan dengan bantuan teknologi komputer/ multimedia, seperti grafik dan diagram dapat disajikan dengan mudah dan cepat, penampilan gambar, warna, visualisasi, video, animasi dapat mengoptimalkan peran indra dalam menerima informasi ke dalam sistem informasi (Kariadinata, 2010).

Dalam menciptakan media pembelajaran multimedia interaktif ada banyak aplikasi yang dapat digunakan diantaranya aplikasi *canva*, *powtoon*, *prezi*, *kinemaster*, dan *assemblr edu*,

lima aplikasi tersebut dapat diakses dengan mudah dan gratis melalui android dan komputer, jadi seharusnya tidak ada alasan lagi bagi guru tidak bisa membuatnya. Kemudian media pembelajaran digital video dan animasi, media ini juga sangat banyak tersedia di beberapa *website* penyedia video seperti *youtube*, *zenius*, dan lain-lain. Begitu juga dengan *podcast* yang pemakaiannya begitu mudah.

Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang kurang memahami dan kreatif dalam pembuatan media, hingga kurangnya memanfaatkan media komputer dalam pembelajaran, guru masih melakukan proses pembelajaran dengan media buku dan papan tulis saja. Hal ini dilatarbelakangi dari berbagai aspek, usia guru yang tidak lagi muda, jenis kelamin, serta kurang berminatnya guru itu sendiri dengan media komputer hingga keterbatasan dalam penguasaan teknologi khususnya komputer. Padahal di era teknologi saat ini sangatlah diperlukan berbagai aplikasi yang berbasis digital untuk membantu siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan aplikasi digital dengan mengutamakan unsur pembelajaran menarik dan menyenangkan dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa berupa keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Ketiga keterampilan berbahasa tersebut dapat dibantu dengan menggunakan media digital yaitu berbagai aplikasi multimedia interaktif. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa terhadap media belajar baru serta dapat membantu para pengajar dalam pemanfaatan kemajuan teknologi untuk meningkatkan daya kreativitas anak dan diimbangi dengan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan melalui sosialisasi secara tatap muka. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu, 14-15 April 2023 yang dimulai pada pukul 09.00 WIB. Peserta dalam sosialisasi ini adalah para guru dan tenaga kependidikan SD Negeri 091542 Hutabayu berjumlah 12 Orang. Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan selama dua hari dengan berdasarkan jadwal kegiatan berikut ini:

| Hari/ Tanggal | Waktu | Kegiatan |
|----------------------|-----------|---|
| Jumat, 14 April 2023 | 09.00 S/d | Sambutan dari Kepala Sekolah SD Negeri 091542 |
| | Selesai | Hutabayu yaitu Bapak Toguan Munthe, S.Pd. |
| | | Sambutan dari Kelompok Pengabdi dan |

| | | |
|----------------------|----------------------|--|
| | | pembukaan kegiatan sosialisasi. |
| | | Memaparkan materi yaitu tentang sejarah perkembangan Teknologi dari masa ke masa |
| Sabtu, 15 April 2023 | 09.00 S/d Selesai | Memberikan materi tentang apa saja aplikasi multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru. |
| | | Melakukan uji coba beberapa aplikasi berbasis multimedia interaktif untuk kegiatan pembelajaran |
| | | Melakukan refleksi mengenai materi secara keseluruhan |

Kegiatan sosialisasi ini terdiri dari tiga tahap yaitu: 1. **Tahap Persiapan**, Pada tahap persiapan, kegiatan ini diawali dengan diterimanya surat permohonan dari kepala sekolah SD Negeri 091542 perihal dibutuhkannya narasumber yang mampu memberikan sosialisasi mengenai kelompok belajar di desa oleh pimpinan di Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Selanjutnya pimpinan FKIP menyurati Prodi untuk mempersiapkan Dosen dan mahasiswa untuk memberikan sosialisasi sesuai dengan kebutuhan di desa tersebut. 2. **Tahap Pelaksanaan**, Pemaparan tentang Memaparkan materi yaitu tentang sejarah perkembangan Teknologi dari masa ke masa, apa saja aplikasi berbasis multimedia interaktif untuk kegiatan pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, dan melakukan uji coba beberapa aplikasi berbasis multimedia interaktif untuk kegiatan pembelajaran. Sebelum pemaparan tersebut dilaksanakan maka kegiatan tersebut dibuka dengan kata kata sambutan oleh Kepala Sekolah dan setelah itu dilakukan juga kata sambutan dari tim pengadi. 3. **Tahap Akhir**, Kegiatan refleksi akan materi yang disampaikan dan adanya kegiatan evaluasi terhadap kegiatan sosialisasi. Adapun Indikator keberhasilan kegiatan dilihat dari respon positif dari peserta kegiatan dengan membagikan kuisisioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.

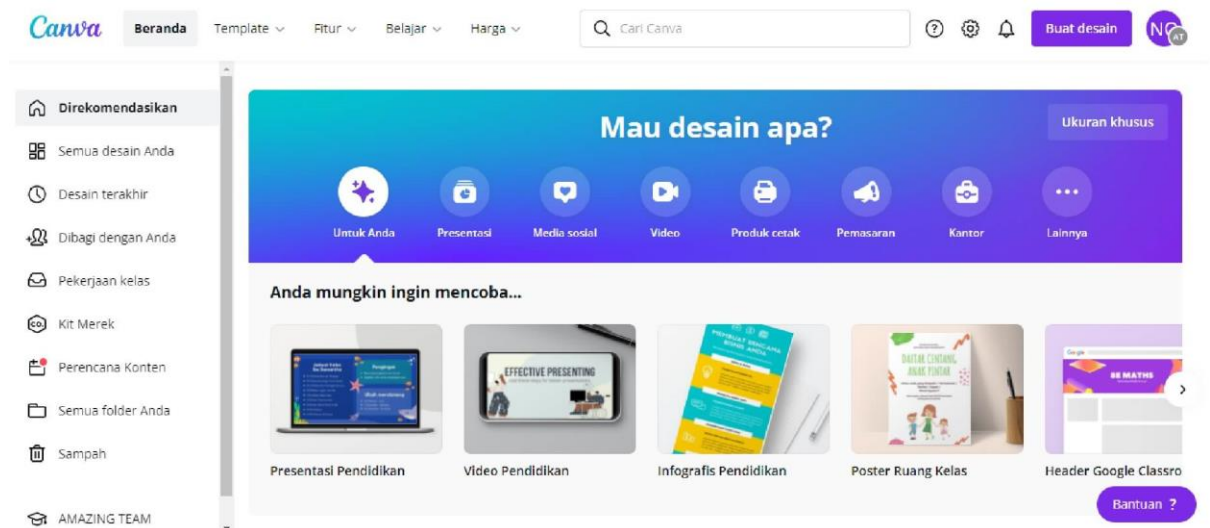
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi ini dimulai dengan menyampaikan tujuan pelaksanaan kegiatan agar guru-guru mengetahui dan mengenal aplikasi-aplikasi multimedia interaktif. Adapun Media Pembelajaran Berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Canva

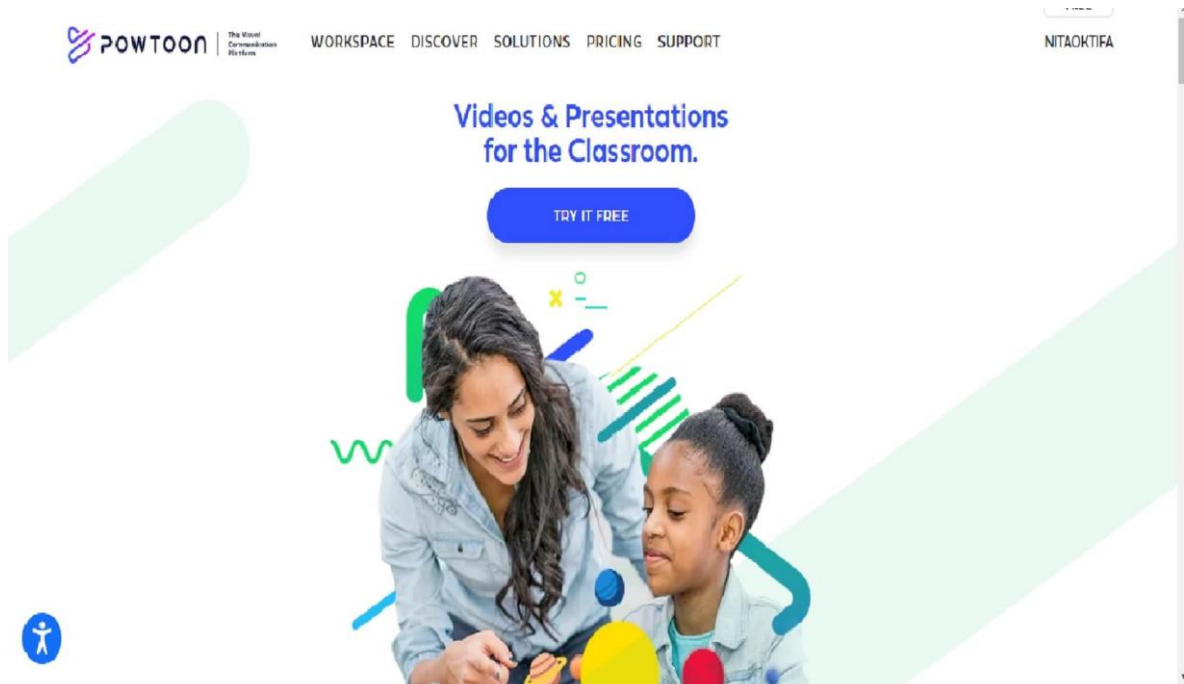
Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi pengolah grafis atau visual yang cukup populer saat ini. Aplikasi Canva ini adalah aplikasi pengolah grafis berbasis cloud sehingga guru harus terhubung dengan internet jika ingin menggunakannya. Guru memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran, seperti membuat infografis, rangkuman materi, worksheet, brosur, poster, template presentasi, thumbnail YouTube dan lainnya.

Kelebihan aplikasi Canva adalah telah tersedia template berdasarkan kategori-kategori tertentu. Ada tujuh kategori yaitu media sosial, presentasi, dokumen, personal, pendidikan, marketing, event, dan iklan. Guru tinggal memilih *template* mana yang paling cocok untuk media pengajaran yang ingin dibuat berdasarkan materi dan karakteristik siswa. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini sangat mudah diakses dan dapat membuat media interaktif kapan saja dan di mana saja.



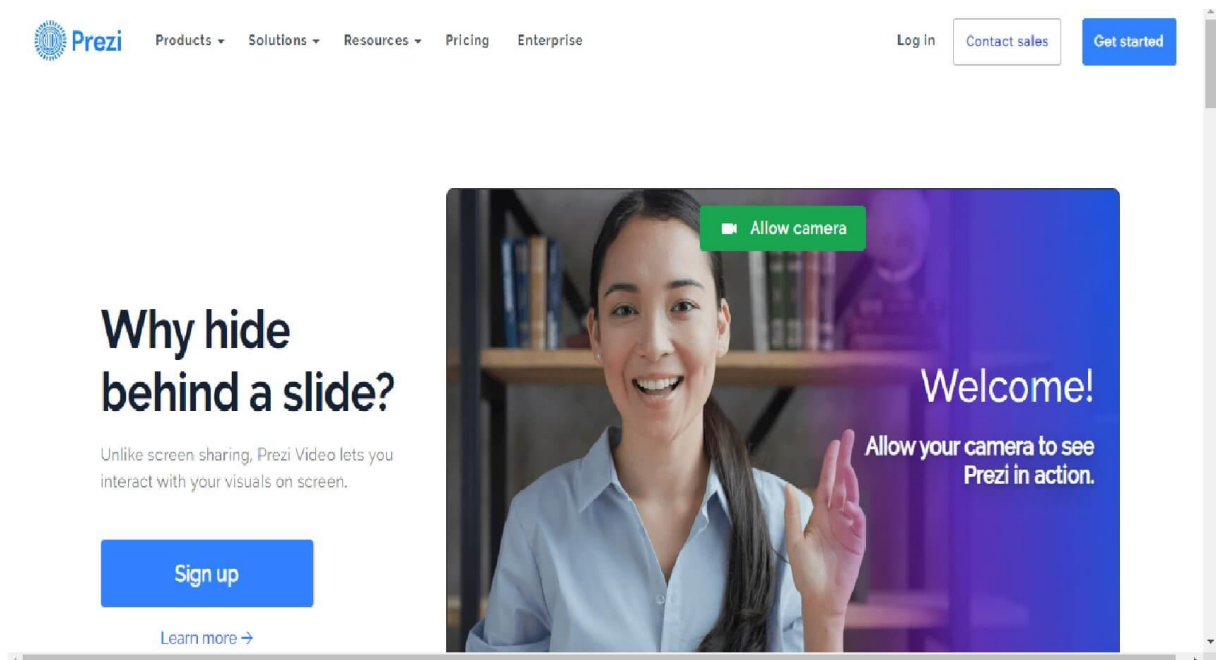
2. Aplikasi Powtoon

Aplikasi *Powtoon* ini adalah aplikasi presentasi dan video animasi interaktif. Guru dapat memanfaatkan aplikasi *Powtoon* ini untuk mendesain media pembelajaran seperti presentasi, video animasi, infografis bergerak, dan lainnya. Aplikasi Powtoon dapat membantu Guru dalam menjelaskan konsep materi dengan lebih jelas serta menjadi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.



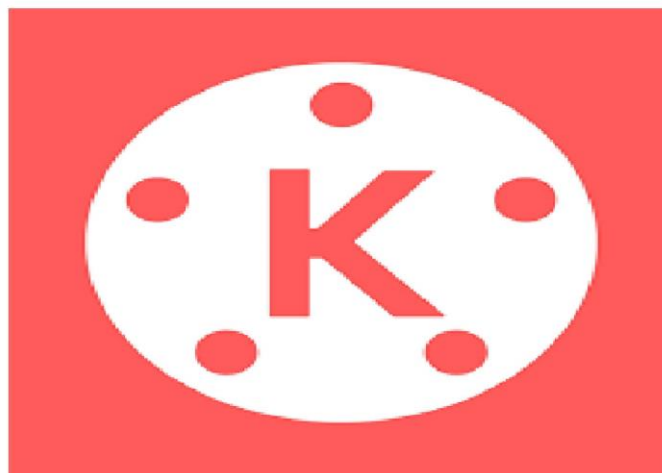
3. Aplikasi Prezi

Aplikasi atau software Prezi yang memiliki beberapa persamaan dengan aplikasi powerpoint maupun google slide ini dapat guru gunakan untuk membuat dan mengelola presentasi secara online. Prezi memiliki fitur utama yang Zooming User Interface (ZUI). Hal ini memungkinkan guru untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi secara fleksibel dan dinamis. Guru juga dapat memilih penampakan tampilan presentasi dengan mode linear yaitu presentasi yang memiliki karakteristik slide yang berurutan.



4. Aplikasi Kinemaster

Aplikasi membuat video pembelajaran gratis ini sangat populer digunakan saat ini. Jadi tidak hanya youtuber atau video editor saja yang menggunakan aplikasi ini. Banyak guru-guru yang memanfaatkan aplikasi Kinemaster ini untuk membuat video pembelajaran. Guru dapat mengunduh aplikasi gratis ini di *playstore*. Jika belum dapat mengoperasikannya, Guru dapat mempelajari cara penggunaannya melalui tutorial-tutorial yang banyak beredar di youtube. Jika ingin mendapatkan hasil maksimal dalam pembuatan video pembelajaran, guru dapat melakukan pembelian untuk tambahan menu-menu yang tersedia, seperti untuk menambah karakter kartun, effect video, transisi, hamparan, jenis teks dan audio.



D. KESIMPULAN

Setelah diberikan penjelasan mengenai penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif maka persepsi guru-guru dalam menghadapi era digitalisasi semakin terjawab. Guru-guru menjadi mendapatkan wawasan yang lebih luas dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa, sehingga pembelajaran dapat dicerna oleh siswa dan tersampaikan dengan baik. Hasil dari survey tersebut adalah:

Tabel.1.Tingkat kebermanfaatan kegiatan sosialisasi di SD 091542 Hutabayu

| No | Tingkat Kebermanfaatan | Presentasi |
|----|------------------------|------------|
| 1 | Sangat bermanfaat | 95% |
| 2 | bermanfaat | 5% |
| 3 | Kurang bermanfaat | 0 |
| 4 | Tidak bermanfaat | 0 |

Pada tabel di atas terlihat jelas bahwa manfaat kegiatan sosialisasi ini sangat besar. Mayoritas peserta sosialisasi 95% menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat. Artinya, guru-guru sudah menyadari media Pembelajaran Berbasis multimedia interaktif sangat membantu pelaksanaan pembelajaran bahasa. Sebanyak 5% menyatakan bahwa kegiatan sosialisasi ini bermanfaat. Kegiatan ini memberikan informasi yang baru bagi seluruh peserta bahwa media animasi bisa digunakan dalam membantu guru dalam mengajar baik luring maupun daring.

E. DAFTAR PUSTAKA

1. Kariadinata. 2010. Pembelajaran *Multimedia* di Sekolah. Jakarta: Prestasi Pustaka. Arif
2. Zamani, A.Z., dan Nurcahyo, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbantuan komputer untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 4(1), 89-100.