



## PELATIHAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENINGKATKAN PROSES BELAJAR MENGAJAR DENGAN PENDEKATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAGI GURU SMA KELOMPOK MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP) PPKN KOTA PALEMBANG

<sup>1</sup>*Ermatita*, <sup>2</sup>*Endang Lestari*, <sup>3</sup>*Pacu Putra*, <sup>4</sup>*Alsella Meiriza*,  
<sup>5</sup>*Taufiqurrahman*, <sup>6</sup>*Rido Zulfahmi*, <sup>7</sup>*I Wayan Widi P*  
<sup>1,2,3,4,5</sup>*Universitas Sriwijaya*, <sup>6,7</sup>*Univeristas Pembangunan Nasional  
Veteran Jakarta*

Proses Pembelajaran yang dilakukan pada sekolah-sekolah pada zaman teknologi informasi ini tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi itu sendiri. Menghadapi siswa yang merupakan kaum milenial pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran akan mendorong siswa lebih tertarik untuk menerima materi-materi pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti multimedia *Sparkol* dan multimedia *Flip Book Maker*. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia ini membutuhkan pelatihan agar guru-guru dapat memanfaatkan multimedia dalam menyusun bahan ajar yang diberikan pada proses pembelajaran. Pelatihan multimedia *Sparkol* dan multimedia *Flip Book Maker* ini dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menyusun materi pembelajaran agar siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan dampak positif yang dapat meningkatkan kinerja guru dalam menyampaikan materi pelajaran PPKn.

**Kata Kunci : Teknologi, Multimedia, Bahan Ajar, Pelatihan, Guru**

### 1 PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini, tak dapat dipungkiri, bahwa keterbukaan terhadap teknologi merupakan salah satu faktor pendukung yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Ada 4 faktor kesuksesan dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam kegiatan belajar dan mengajar yaitu : 1) keterbukaan terhadap teknologi, 2) sikap guru, 3) pengetahuan dan ketrampilan, 4) waktu dan beban kerja guru (Sumintono et al. 2012). Apabila terdapat satu atau lebih faktor yang tidak mendukung maka dapat menyebabkan efektivitas integrasi pembelajaran terganggu.

Oleh karena itu agar tidak terjadi kekurangnyamanan terhadap keterbukaan Teknologi maka semua guru harus mempunyai skill dan keterampilan yang berhubungan dengan teknologi yang digunakan untuk kemajuan guru, karena zaman sekarang seperti pembuatan materi pembelajaran, media ajar bahkan *e-book* untuk guru dan siswa dapat dengan mudah dibuat dengan adanya teknologi. Sebab tidak sedikit penolakan yang dapat dilakukan jika kurangnya keterampilan atau skill dalam hal pemanfaatan teknologi.

Dalam sebuah organisasi ataupun lembaga, termasuk di bidang pendidikan tidak sedikit orang-orang yang merasa kurang nyaman terhadap keterbukaan teknologi, pada umumnya orang-orang yang merasa kesulitan dalam menggunakan teknologi karena kurangnya penguasaan teknis terhadap teknologi tersebut. (Aisyah, Nugroho, and Sagoro 2013)

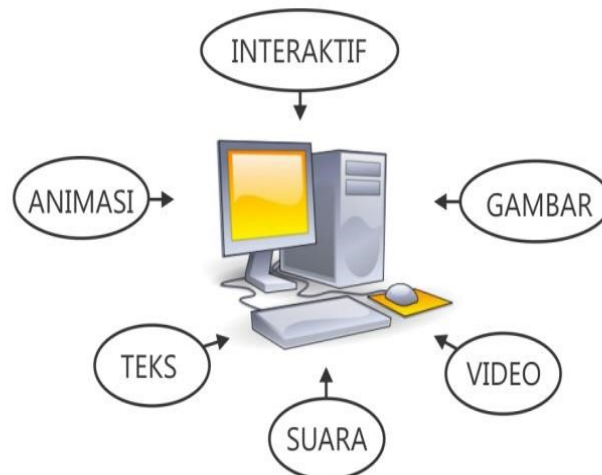
Untuk pengajaran, saat ini siswa lebih tertarik dengan menggunakan media ajar yang kreatif dan inovatif, berdasarkan (Ekayani 2017) bahwa Guru-guru perlu mencari dan menggunakan cara serta media yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik agar

mampu mendorong terciptanya proses belajar mengajar yang mudah, efektif, relevansi dengan tujuan belajar, serta membantu konsentrasi siswa. Begitupun dengan buku ajar, siswa saat ini lebih dinamis dengan buku ajar yang dapat di bawa kemana-mana, dengan banyaknya materi pembelajaran maka diperlukan media yang dapat setiap saat menggantikan buku manual tersebut. Sehingga saat ini guru perlu menyediakan buku ajar secara elektronik (e-book) yang dibuat sendiri oleh guru.

Kemudian untuk media ajar, secara teknisnya media yang mampu mengakomodir kemauan peserta didik adalah dengan pendekatan multimedia. Multimedia adalah salah satu cara agar guru dapat menerangkan materi pembelajaran dengan lebih interaktif. Penggunaan aplikasi interaktif seringkali digunakan untuk presentasi, perekonomian, pendidikan dan lain-lain. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. (Munir 2014)

Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Adanya kombinasi gambar, gerak, dan suara meningkatkan Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sekaligus membuat siswa lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru mampu menumbuhkan kepercayaan diri siswa, serta sikap kreatif dan optimis siswa dengan melakukan proses pembelajaran yang produktif. Guru mampu memberikan umpan balik kepada siswa, sehingga siswa turut serta dalam pembelajaran. Dalam hal ini, siswa menjadi lebih aktif dikarenakan ketertarikannya pada umpan balik yang diberikan oleh guru. (Kartikasari 2016).

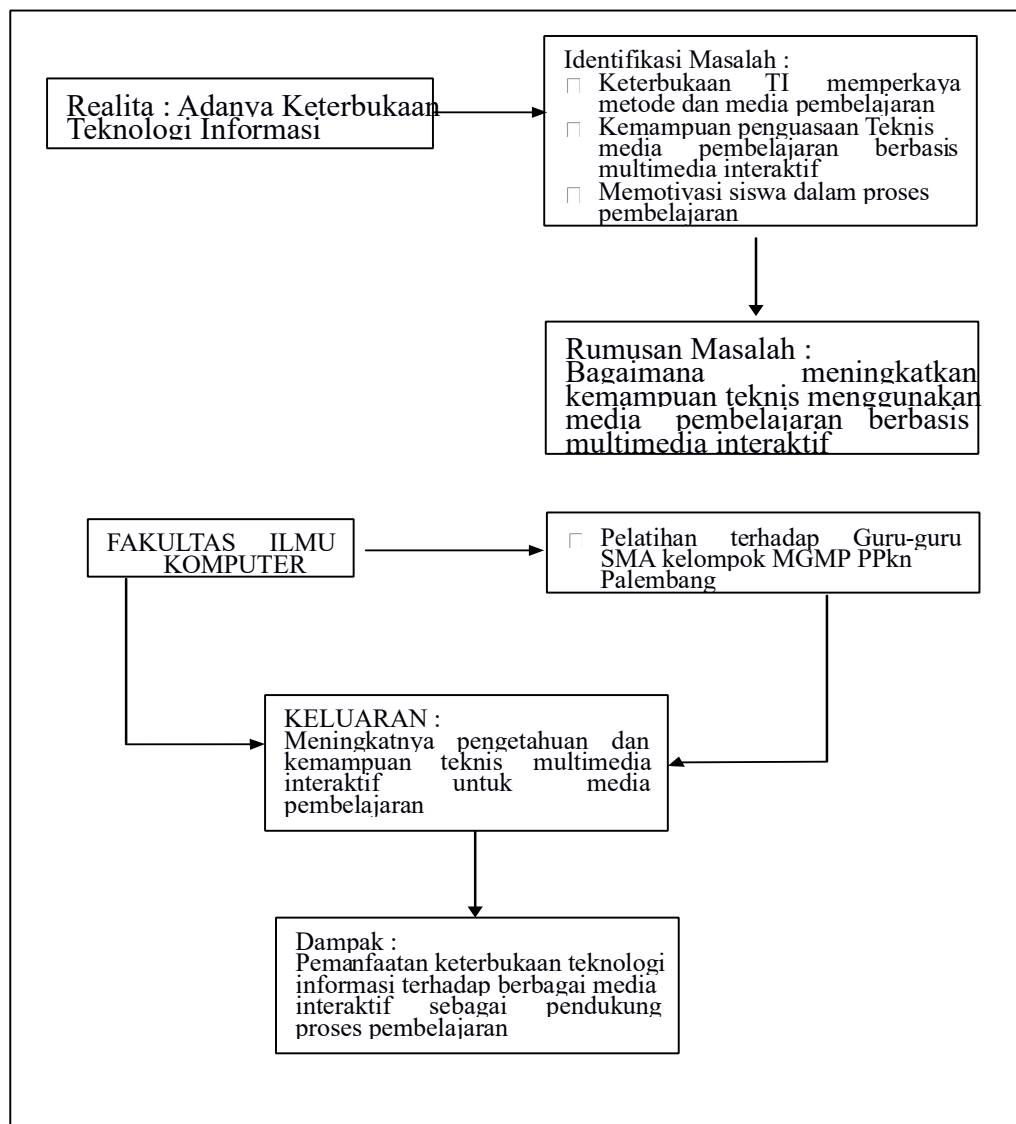
Berikut ini terlihat Pada Gambar 1. konsep multimedia interaktif, terdapat animasi, gambar, video, suara dan teks.



**Gambar 1: Konsep Multimedia**

Berdasarkan penjelasan di atas, maka diperlukan sebuah pelatihan pemanfaatan teknologi *sparkol* dan *prezi* untuk media ajar, kemudian pelatihan pembuatan e-book untuk buku elektronik yang sangat berperan penting terhadap Motivasi yang mempengaruhi kualitas dan pencapaian hasil yang di harapkan.

## 2 METODE PELAKSANAAN



**Gambar 2: Kerangka Pemecahan Masalah**

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat ini salah satu pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dapat menggunakan komputer dan media interaktif, contohnya seperti penggunaan media multimedia sebagai bahan ajar, media Power Point, *sparkol* dan Prezi. Multimedia masing-masing mempunyai kemampuan yang berbeda.

Media Powerpoint sudah sangat familiar di telinga para pendidik, karena sering kali digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. Powerpoint biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran lebih interaktif. Selain itu slide presentasi juga dapat diberi efek-efek khusus yang memperindah tampilan slide presentasi yaitu berupa film. (Eduexos, Iii, and Desember 2014)

*Sparkol Videoscribe* adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Sparkol videoscribe* merupakan salah satu alat bantu visual yang dapat membantu akademisi, pendidik, teknologi instruksional, praktisi, administrator serta pembuat



kebijakan dan keputusan dalam memastikan dan menentukan solusi yang tepat untuk mengatasi tantangan pendidikan. Sparkol videoscribe juga dianggap relevan dan dapat diandalkan dalam meningkatkan proses pendidikan berpikir, mengajar, belajar dan memimpin di era pengetahuan digital (Pendidikan and Wulandari 2016), media sparkol ini biasanya digunakan untuk multimedia video. Apabila siswa lupa akan penjelasan guru selama tatap muka di kelas, maka siswa dapat mengulanginya di tempat lain.

Media presentasi prezi ini dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam menyusun pengetahuan yang ingin diperoleh siswa tersebut mengenai materi laporan keuangan perusahaan jasa. Substansi dari media presentasi prezi ini adalah mempermudah siswa dalam memahami dan menunjang sumber belajar (Motivasi and Siswa 2014), media Prezi yang dapat di perbanyak tanpa harus online dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri. Media Prezi yang menarik akan membuat siswa senang belajar meskipun belajar dirumah. Sehingga media Prezi merupakan inovasi teknologi dibidang pendidikan. (Di et al. 2015).

Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih efektif karena penggunaan media pembelajaran memungkinkan teratasinya hambatan dalam proses komunikasi guru-peserta didik seperti hambatan fisiologis, psikologis, kultural, dan lingkungan.

### 3.1 Pelaksanaan dan Pembahasan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, materi utama pelatihan akan dibagikan modul, modul berasal dari berbagai referensi yaitu jurnal dan internet sedangkan metode kegiatan dengan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi.

**Kegiatan detail yang di laksanakan adalah:**

1. Membuat Modul materi tentang penggunaan multimedia **Sparkol** dan multimedia **Flip Book Maker**
2. Melaksanakan evaluasi dengan memberikan memeriksa tugas-tugas yang diberikan berkaitan dengan multimedia
3. Pemantuan kembali sebagai evaluasi kelanjutan dan keberhasilan dari kegiatan yang telah dilaksanakan dan membandingkannya dengan kondisi sebelumnya.
4. Kegiatan pelaporan hasil kegiatan.

### 3.2 Membuat. Bagaimana untuk membuat flash flipbook

1. Import File, Setelah meng-klik new project pada halaman utama, kamu harus memilih file untuk dimasukkan kedalam program. *Supporting* file tersebut terasuklah PDF, *File office (word, excel, powerpoint)*, *flash movie (flv, f4v, mp4, swf)*, dan *image(jpg, png, bmp, jpeg, gif)*.
2. Desain *Flipping Book*, *Select Template FlipBook Maker Pro* menyediakan fitur agar user dapat dengan mudah membua sebuah flash *flipping book* dengan berbagai template. Cukup dengan menekan thumbnail di sisi kiri, kemudian user akan dapat melihat hasilnya di sisi kanan.





## 8. Menambahkan Element media

Pada halaman page editor, user dapat menambahkan elemen-elemen multimedia interaktif, termasuk text, gambar, video media, dan bentuk/shape.

### Text

Text disini terdiri dari plain text/Dynamic Text/bubbles callouts

1. Pilih halaman tertentu > Click Plain TXT / Dynamic TXT / Callouts button >klik kiri, tahan dan geser mouse ke halaman editor untuk membuat teks tersebut
2. Halaman untuk mengetik text akan muncul seperti gambar dibawah ini



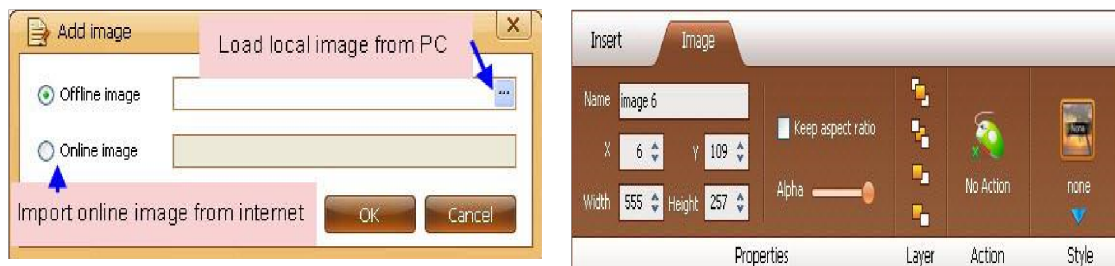
3. Atur property dari elemen tersebut

### Image

Pada fungsi ini memperbolehkan user untuk menambahkan gambar baik online maupun offline, image gallery / slideshow, screenshot, dan flickr ke flipbook

1. online or offline image

Pilih halaman tertentu > klik image button > klik kiri, tahan dan geser mouse untuk memasukan gambar > panggil local image dari computer atau masukan URL online image . Kemudian gunakan image toolbar untuk mengatur property image tersebut Image Gallery / Slideshow



Pilih Halaman tertentu > Click tombol gallery > klik kiri, tahan dan geser mouse > pilih gambar dari computer. Kemudian, user dapat mengatur gallery name, posisi, ukuran, urutan layer, style gallery.

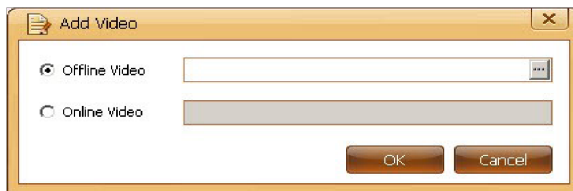


### Video

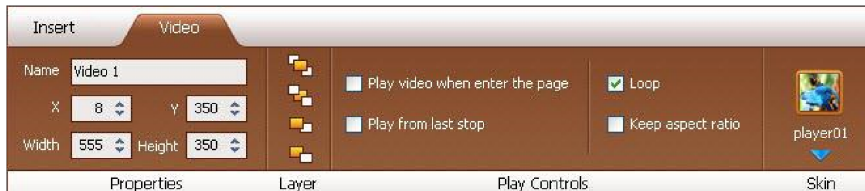
Video disini terbagi menjadi dua, yaitu video offline/online dan Youtube/Vimeo

1. Menambah offline/online video

Pilih Halaman tertentu > Klik tombol Video > klik kiri, tahan dan geser mouse> akan tampil pop up windows, kemudian pilih offline video dari computer atau online video dengan memasukan URLnya seperti gambar dibawah ini.



Kemudian user dapat melakukan perubahan properti baik layer, play control dan jenis skin seperti pada gambar dibawah ini



## 2. Youtube / Vimeo

Pilih Halaman tertentu > Klik tombol YouTube atau Vimeo > klik kiri, tahan dan geser mouse > akan muncul pop up window, kemudian masukan URL YouTube atau vimeo.



Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada Guru SMA Kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PPKn Kota Palembang. Telah dilaksanakan di ikuti oleh guru-guru dengan antusias tinggi.

Mereka merasa terbantu dalam menyusun pembelajaran sehingga dapat lebih mudah menyampaikan kepada siswa.

## 4 KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada Guru SMA Kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PPKn Kota Palembang. Ini diikuti oleh guru-guru di kota Palembang yang mengajar Mata Pelajaran PPKn. Dengan memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis multimedia ini guru-guru dapat meningkatkan kinerjanya, sehingga materi yang disampaikan kepada siswa dapat menjadi lebih baik.

Pelatihan yang diberikan kepada guru-guru SMA yang mengajar mata pelajaran PPKn ini memberikan pengetahuan dan peningkatan skill dalam menyusun bahan ajar yang berkualitas dan mudah difahami oleh murid-murid

## Referensi

- Aisyah, Mimin Nur, Mahendra Adhi Nugroho, And Endra Murti Sagoro. 2013. "Pengaruh Technology Readiness Terhadap Penerimaan Teknologi Komputer Pada Umkm Di Yogyakarta." *Jurnal Economia* 10: 105–19.
- Di, Kerja, SMKN Surakarta, Kerja Di, And Smkn Surakarta. 2015. "INOVASI Pemanfaatan Media Prezi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X



Boga 1 Pada Mata Pelajaran Sanitasi , Hygiene Dan Keselamatan.”

Edueksos, Jurnal, Vol Iii, And Juli- Desember. 2014. “Jurnal Edueksos Vol III No 2, Juli- Desember 2014 23.” III(2): 23–44.

Ekayani, Putu. (2017). 2017. “Pentingnya Penggunaan Media.” (March).  
<https://www.researchgate.net/publication/315105651>.

Kartikasari, Galuh. 2016. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Manusia Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo.” *Dinamika Penelitian* 16: 1–77.

<http://ejournal.iaintulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/download/139/114>.

Motivasi, Meningkatkan, And Belajar Siswa. 2014. “Media Presentasi Prezi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.”

Munir. 2014. 58 Antimicrobial Agents And Chemotherapy *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*.

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25246403>  
<http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC4249520>.

Pendidikan, Prodi Teknologi, And Dyah Ayu Wulandari. 2016. “Pengembangan Media

Pembelajaran Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Viii Di Smp Skripsi.”  
<http://lib.unnes.ac.id/24181/1/1102412106.pdf>.

Sumintono, Bambang;, Setiawan; Wibowo, Nora; Mislana, And Dayang Tiawa. 2012. “Jurnal Pengajaran MIPA, Volume 17, Nomor 1, April 2012 1.” *Jurnal Pengajaran MIPA* 17(1): 122–31.

<http://www.tribunnews.com/video/2015/08/25/video-100-motif-songket-palembang-dipatenkan>  
(didownload tanggal 20 July 2016).

Keputusan Presiden RI no. 99 tahun 1998