

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia bagi Guru Madrasah Tsanawiyah (MTs) Madani Alauddin Kabupaten Gowa

Sanatang¹, Firdaus², Mustari S. Lamada³

^{1,2,3}Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Abstract. The aims of this activity was to provide training for teachers in Madrasah Tsanawiyah Madani Alauddin Gowa about the use of computer-based learning media in the form of multimedia as a support in improving teacher professionalism and the quality of learning outcomes for students. The expected output targets in this activity are: (1) increasing knowledge about the use of multimedia to improve the quality of teaching and learning processes, (2) increasing productivity and creativity in developing teacher learning media MTs Madani Alauddin Gowa, (3) the percentage of interesting learning media quality of all subjects in the school curriculum, (4) the best multimedia-based learning media works. The ability of teachers to develop learning media is needed to enrich the media model that can be used in the learning process that is expected to improve the quality of students.

Keywords: learning media, computer, multimedia

I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah memasuki kemajuan yang sangat pesat, termasuk bidang teknologi informasi, teknologi multimedia dengan berbagai fasilitas yang memudahkan dalam segala aktifitas sehari-hari. Teknologi multimedia merupakan salah satu media yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan saat ini, khususnya sarana pendukung dalam proses pembelajaran formal maupun nonformal.

Kemajuan teknologi informasi menjadi salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan pola pembelajarannya. Banyaknya perangkat lunak yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat belajar para siswa sebagai peserta didiknya. Teknologi tidak bisa kita hindari, bahkan sebagai insan akademisi selalu identik dengan pemanfaatan teknologi terbaru dalam proses pembelajaran. Selanjutnya guru dituntut untuk dapat memanfaatkan serta mau belajar mengerti, memahami dan mampu menggunakan teknologi, termasuk multimedia. Hal ini merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi guru-guru diharapkan bisa mengembangkan kreatifitasnya dalam menyampaikan pembelajaran,

dengan model pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan jalan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Arsyad & Azhar, 2011). Multimedia berbasis komputer meliputi media audio, visual, audio visual, perangkat komputer misalnya penggunaan komputer, LCD Proyektor, jaringan internet, dan teknologi informasi lainnya yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer bagi guru dirasakan sangat penting, karena dapat menunjang kualitas proses belajar mengajar dan profesionalisme guru. Seluruh guru diwajibkan untuk bisa menguasai komputer yang berguna untuk penyelesaian perangkat pembelajaran, administrasi guru, media pembelajaran hingga ujian UKG.

Kondisi saat ini, tidak bisa dipungkiri bahwa tidak semua guru di sekolah-sekolah menengah tingkat pertama sudah mahir menggunakan fasilitas multimedia dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru kurang menguasai teknologi berbasis komputer, sehingga mereka hampir sama sekali tidak menggunakannya. Apabila hal ini terus berlanjut, maka akan berdampak pada hasil belajar siswa, terutama mengatasi masalah lambatnya pemahaman peserta didik terhadap teori yang bersifat abstrak yang bisa mengakibatkan rendahnya prestasi belajar. Tanpa bantuan sarana teknologi, tentu guru sangat terbatas dalam merencanakan metode pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif di kelas.

Permasalahan tersebut, dapat diatasi melalui proses pembelajaran dan pelatihan bagi guru-guru yang belum mahir dalam pemanfaatan teknologi khususnya yang terkait komputer. Nasution (2010) mengemukakan “guru memegang peranan penting terhadap perkembangan teknologi pendidikan sehingga harus berusaha mempelajari cara penggunaannya”. Alat teknologi pendidikan modern bukanlah musuh guru akan tetapi sebagai alat pembantu guru untuk meningkatkan efisiensi dan



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
ISBN: 978-602-555-459-9**

efektivitas proses belajar mengajar. Yaumi (2013) mengemukakan “media tersebut mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas”. Dalam hal ini peserta didik akan lebih mudah memahami konsep-konsep bersifat abstrak, yang berdampak diakhir pembelajaran. Maka pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting dilaksanakan oleh guru.

Dari uraian analisis situasi, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi mitra sebagai berikut: (a) kebutuhan akan pemanfaatan teknologi multimedia berbasis komputer oleh guru adalah hal yang mutlak untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien di kelas, (b) para guru masih membutuhkan pelatihan secara khusus dalam bidang pemanfaatan teknologi multimedia berbasis komputer untuk mempersiapkan diri mereka dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif dan efisien di kelas.

Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Madani Alauddin Jl. Bontotangnga No. 36 kelurahan Paccinongan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, yang memiliki 29 orang guru. Pesantren/Madrasah Madani Alauddin Paopao didirikan/diselenggarakan oleh Yayasan keluarga besar IAIN Alauddin Makassar dengan akte pendirian NO. 29 Tahun 2001 Tanggal 20 Maret 2001 yang diketuai oleh Rektor IAIN Alauddin Makassar.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Metode yang digunakan dalam pengabdian pada masyarakat ini, meliputi metode ceramah, tanya jawab, praktik, dan evaluasi hasil praktikum membuat media pembelajaran berbasis komputer oleh guru-guru. Adapun berbagai kegiatan dalam tahapan kegiatan ini yaitu:

- a. Metode ceramah; dalam metode ceramah peserta pengabdian dibekali dengan wawasan mengenai media pembelajaran dan pemanfaatannya, pengantar tentang *microsoft office power point*.
- b. Metode praktik, pada sesi praktik para peserta dilatih secara langsung membuat media pembelajaran dengan *software microsoft office power point*. Kegiatan ini dilakukan secara interaktif dan peserta didampingi langsung oleh instruktur.
- c. *Monitoring* dan evaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan; pada tahapan ini dilakukan monitoring media yang telah dikembangkan oleh peserta, selanjutnya dievaluasi serta melakukan umpan balik atas hal-hal yang sudah dilakukan dalam rangka penyempurnaan media yang telah dibuat, memberikan koreksi untuk perbaikan lebih lanjut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian pada masyarakat tentang pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Madani Alauddin Jl. Bontotangnga No. 36 kelurahan Paccinongan Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, yang memiliki 29 orang guru. Pesantren/Madrasah Madani Alauddin Paopao didirikan/diselenggarakan oleh Yayasan keluarga besar IAIN Alauddin Makassar.

Pelaksanaan kegiatan yang terangkai dalam beberapa sesi materi pelatihan. Materi pelatihan yang disampaikan terdiri atas tiga materi inti antara lain:

A. Materi Pengantar tentang Media Pembelajaran

Materi ini membahas tentang pengertian, jenis-jenis, bentuk, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran serta bagaimana cara memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik mata pelajaran yang ingin disampaikan. Membahas media pembelajaran tentu harus mengetahui tentang pengertian media itu sendiri. Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Berbagai pendapat ahli tentang media pembelajaran yaitu; media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Arsyad (2010) “Media berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor”. Pada dasarnya media berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Menurut Russel dkk (2011) “Teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar. Jika pengajarannya berpusat dari guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran”. Pengertian media pembelajaran yang lain menurut Briggs (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.

B. Materi tentang Media Pembelajaran berbasis Komputer

Dengan memanfaatkan aplikasi multi-media yang ada pada *software Microsoft Office Power Point*. Membahas tentang fitur-fiturnya dan fasilitas yang bisa digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Meskipun saat ini para guru sudah mengenalnya, tetapi sebagian masih sangat standar. Penyampaian materi *microsoft power point* pada kegiatan ini membahas lebih detail tentang fitur-fiturnya. *Microsoft Office Power Point* adalah “sebuah program komputer untuk

presentasi”. Aplikasi ini merupakan program aplikasi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia. Hal ini sebagaimana dikemukakan (Riyana, 2008). “*Program Microsoft Office Power Point* adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.”

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia perlu diperhatikan beberapa aspek antara lain:

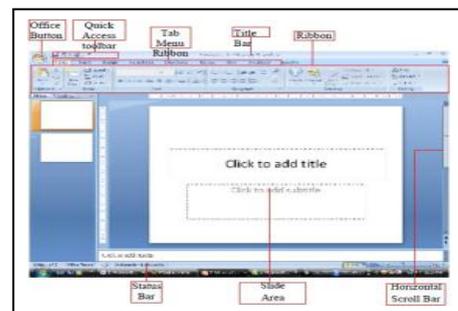
1. Relevan dengan tujuan kurikulum; Media pembelajaran yang baik isinya harus sesuai dengan kurikulum dan benar-benar bisa membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.
2. Memberi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa.
3. Dapat membangkitkan minat siswa. Jhon M. Lannon mengemukakan bahwa media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap yang disajikan. Hal yang sama dikemukakan oleh Hamalik, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat siswa.
4. Menarik, media pembelajaran yang baik adalah teknik sajian yang menarik. Menurut Levie dan Lantz salah satu fungsi untuk media pembelajaran adalah mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan visual yang di tampilkan atau menyampaikan teks materi pelajaran.
5. Mudah dipahami siswa, media pembelajaran yang baik adalah isi sajian yang mudah dipahami oleh siswa.
6. Menggunakan efek suara, Menurut Emha Taufiq luthfi, penggunaan gambar lebih menarik dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang lebih berguna.
7. Menggunakan animasi, animasi merupakan deretan gambar yang berurutan dan dapat dilihat oleh mata kasar manusia dalam bentuk pergerakan. Animasi menjelaskan sebuah materi atau memberikan ilustrasi konsep dalam bentuk simulasi atau aktivitas.
8. Ada *feed back*, salah satu pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah adanya umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala kepada siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar berkelanjutan.



Gambar 1. Kegiatan penyampaian materi pelatihan

Kegiatan praktik membuat media pembelajaran yang dilakukan dengan 3 tahapan yaitu; persiapan, membuat media presentasi (*power point*), dan desain tampilan pengembangan media pembelajaran berbasis *power point*. Melalui kegiatan praktik, peserta dibimbing secara langsung dan interaktif. Tahapan pengembangan media yaitu:

1. Persiapan
 - a. Tentukan topik materi yang akan dipresentasikan misalnya, seorang guru akan menyampaikan materi “Bangun Datar” pada mata pelajaran matematika.
 - b. Persempit topik materi menjadi bagian tertentu kemudian buatlah kerangka utama materi yang akan dipresentasikan.
 - c. Buat story board agar lebih terstruktur.
2. Membuat media presentasi (*Power Point*)
 - a. Memulai dengan membuka Power Point akan tampil di layar sebagai berikut :



- b. Memasukkan materi ke dalam lembar kerja (*slide*)
 - Mulailah dengan lembar kerja baru pada *new file*
 - Pilih slide design yang diinginkan pada menu *design*
 - Membuat *background* tertentu untuk membuat slide agar menarik, misalnya, presentasi bangun datar dengan menggunakan *power point*
 - Inputlah judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada slide pertama



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
ISBN: 978-602-555-459-9**

- Inputlah sub judul materi di slide kedua (bila dipandang perlu cantumkan kembali judul utamanya)
 - Selanjutnya, inputlah point-point pokok materi setiap sub secara berurut pada slide-slide berikutnya.
 - Membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas shapes dan *clip art* yang telah tersedia pada menu insert. Melalui menu *insert*, anda dapat pula mengimput berbagai macam ilustrasi (*chart, picture, sound, movie*). Untuk dapat mengimput *picture, sound, movie* anda harus lebih dahulu menyiapkan filenya di dalam komputer yang anda gunakan.
 - Tampilan *Template/background* hendaknya sederhana, kontras dengan objek (teks, gambar, dll), dan konsisten. (Lihat Lampiran)
 - Jenis huruf (*font*) yang digunakan hendaknya tidak berkaki (*sunserif*) seperti *Arial, Tahoma, Calibri*, dan sebagainya. Hindari menggunakan huruf berkaki (*serif*) seperti *Times New Roman, Century, Courier*, atau jenis huruf rumit seperti *Forte, Algerian, Freestyle Script*, dan sebagainya. Jenis huruf hendaknya konsisten.
 - Hindari menggunakan huruf terlalu kecil. Besar huruf yang disarankan minimal 18 pt (misalnya: 32 pt untuk judul, 28 pt untuk sub judul, 22 pt sub sub judul, dst).
 - Bila menggunakan *Bullet* hendaknya tidak lebih dari 6 buah dalam satu slide.
 - Warna yang digunakan hendaknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras. Berikan penonjolan warna pada bagian yang dipentingkan. Hindarimenggunakan lebih dari tiga macam warna.
 - Gunakan Visualisasi (gambar, animasi, audio, grafik, video, dll) untuk memperjelaskan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Visualisasi lebih dari sekedar kata-kata (kalau bisa divisualisasikan kenapa harus dengan kata-kata). Namun, penggunaan visualisasi yang berlebihan akan menjadi distraktor.
 - Hindari menggunakan lebih dari 25 kata dalam satu slide
 - Buatlah *power point* dengan menggunakan pop up agar lebih menarik, melalui menu animasi.
3. Desain tampilan pengembangan media pembelajaran berbasis *Power Point*. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi berbagai kriteria, diantaranya adalah menarik dan benar-benar mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Media pembelajaran berbasis multimedia, visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa merupakan bagian yang sangat penting. Penataan elemen-elemen visual harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya. Dalam proses penataan ini harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain:
- a. Kesederhanaan
Secara umum kesederhanaan mengacu pada banyaknya elemen yang terkandung dalam suatu visual. Elemen yang lebih sedikit memudahkan bisa menangkap dan memahami pesan yang disajikan secara visual. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi kedalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami. Demikian pula banyaknya taks untuk menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antar 15 sampai 20 kata).
 - b. Keterpaduan
Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan bentuk yang utuh, menyatu yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.
 - c. Penekanan
Meskipun penyajian visual dirancang se-sederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
 - d. Keseimbangan
Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan antara lain:
 - a. Bentuk; Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karna itu, pemilihan bentuk sebagai unsure visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.
 - b. Garis; Garis digunakan untuk menghubungkan unsure-unsur sehingga dapat menuntun perhatian sisiwa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

- c. Warna; Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan dan penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Disamping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realistic (nyata) obyek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan dan menciptakan respon emotional tertentu.



Gambar 2. Kegiatan praktik pembuatan media

Setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran ini, diharapkan memberikan manfaat kepada mitra atau guru-guru sehingga mereka lebih terampil mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer yang berupa multimedia. Hasil dari kegiatan ini juga dapat memotivasi guru-guru untuk lebih proaktif dalam mengembangkan media dan materi pembelajaran. Luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah:

- a. 29 orang guru memahami tentang pengertian, jenis-jenis, bentuk, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran serta bagaimana cara memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik mata pelajaran yang ingin disampaikan.
- b. 29 orang guru memahami prinsip-prinsip *microsoft power point* sebagai aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran.
- c. 29 orang guru terampil membuat media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi *microsoft power point*, mampu memanfaatkan fitur-fitur yang ada sesuai dengan kebutuhan media yang dikembangkan pada setiap mata pelajaran yang diampuh.

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan peserta, secara keseluruhan peserta sudah mampu membuat media pembelajaran dengan aplikasi *microsoft power point*. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, peserta pelatihan telah mampu memanfaatkan *tools* dan fitur-fitur yang ada untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ini merupakan program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen melalui lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPM) Universitas Negeri Makassar. Hasil yang dicapai dari kegiatan ini antara lain: (a) guru memahami tentang pengertian, jenis-jenis, bentuk, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran serta bagaimana cara memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik mata pelajaran yang ingin disampaikan; (b) guru mampu menggunakan aplikasi presentasi dan multimedia yang digunakan untuk mengemas konten yang disiapkan menjadi kesatuan media pembelajaran yang menarik dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
 Riyana, Ilyasih. 2008. *Pemanfaatan OHP dan Presentasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Cipta Agung.
 Russel, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Prenada Media Grup.
 Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.