



PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DI SMK N 1 DAN SMA N 1 PAINAN KABUPATEN PESISIR SELATAN

Almasri¹, Hanesman²

^{1,2} Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Corresponding author's Email : al_unp@yahoo.co.id

ABSTRACT

In an effort to improve the quality of learning in Elementary School, it requires various breakthroughs, both in curriculum development, learning innovation, learning media and the fulfillment of educational facilities and infrastructure. To improve students' learning achievement, teachers are required to make learning more innovative that encourages students to learn optimally both in self-study and in classroom learning. In order for more optimal learning then it is necessary also the learning media should be effective and selective in accordance with the subject taught in improving student achievement. Currently, the implementation of learning process in SMK N 1 and SMA N 1 Painan using thematic pattern with process skill approach and the use of learning media is still not optimal. Few teachers are willing to develop process skills in learning. Similarly, there are still teachers who are less creative in using learning media with various reasons, such as the availability of tools and materials practicum, limited funds, time and others. From the evaluation results obtained the results and benefits of community service activities include improving the skills of teachers SMK N 1 and SMA N 1 Painan Pesisir Selatan in the making of multimedia-based learning media. This devotion activity went smoothly, as various supporters especially participant participation were quite enthusiastic and actively participated in this workshop activity. The workshop activities should be conducted on broader objectives and the material can be developed in the making of learning videos. Thus it is expected later can help Classroom teachers in developing multimedia-based learning media so that the quality of learning SMK N 1 and SMA N 1 Painan South Coastal District can be more increased.

Key Words : Instructional Media; Multimedia; Training; Vocational teacher, high school teacher

ABSTRAK

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar, maka diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, media pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Agar pembelajaran lebih optimal maka diperlukan pula media pembelajaran harus efektif dan selektif sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dewasa ini, pelaksanaan proses pembelajaran di SMK N 1 dan SMA N 1 Painan menggunakan pola tematik dengan pendekatan keterampilan proses serta penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Masih sedikit guru yang mau mengembangkan keterampilan proses dalam pembelajaran. Begitu pula masih ada guru yang kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dengan berbagai alasan, seperti faktor ketersediaan alat dan bahan praktikum, keterbatasan dana, waktu dan lain-lain. Untuk mencari alternatif solusi pemecahan masalah di atas, maka diadakan lokakarya dan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan. Dengan tujuan untuk melatih guru-guru membuat media pembelajaran yang sangat penting dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Dari hasil evaluasi diperoleh hasil dan manfaat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya adalah meningkatkan keterampilan guru-guru SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar, karena berbagai pendukung terutama partisipasi peserta yang cukup antusias dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan lokakarya ini. Kegiatan lokakarya ini hendaknya dilakukan pada sasaran yang lebih luas dan materinya dapat dikembangkan pada pembuatan video pembelajaran. Dengan demikian diharapkan kelak dapat membantu guru-guru Kelas dalam mengembangkan media

pembelajaran berbasis multimedia sehingga mutu pembelajaran SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan dapat lebih meningkat.

Key Words : Media Pembelajaran; Multimedia; Pelatihan; Guru SMK, Guru SMA

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini kecanggihan teknologi informasi (lazimnya disingkat dengan *IT*) ditandai dengan adanya komputerisasi dalam segala bidang kehidupan manusia. Pekerjaan yang selama ini mustahil dilakukan manusia secara manual dengan cepat dan tepat, kini dapat dilakukan dengan memanfaatkan komputer. Komputer secara umum digunakan untuk menyimpan data yang terorganisir (*database*), pengolahan kata (*word procesing*) dan data lembar kerja (*spread sheet*). Seiring dengan perkembangan teknologi, komputer dapat dijadikan sebagai sebuah alat yang dapat mengontrol peralatan luar (*external device*), sehingga amat membantu manusia untuk mendapatkan sebuah hasil yang optimal.

Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, khususnya peningkatan mutu pendidikan di Sekolah Dasar masih terus diupayakan, karena sangat diyakini bahwa Sekolah Dasar merupakan tingkat sekolah yang mendasari perkembangan anak/peserta didik. Dalam berbagai diskusi pendidikan di Indonesia, salah satu sorotan adalah mutu pendidikan yang dinyatakan rendah bila dibandingkan dengan dengan mutu pendidikan negara lain. Salah satu indikator adalah mutu pendidikan di SD yang disinyalir telah tergolong memprihatinkan yang ditandai dengan rendahnya nilai rata-rata siswa di sekolah. Bahkan banyak diperbincangkan tentang nilai ujian akhir nasional (UAN) yang cenderung rendah

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, maka diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan. Agar pembelajaran lebih optimal maka diperlukan pula berbagai media pembelajaran yang harus efektif dan selektif sesuai dengan pokok

bahasan yang diajarkan di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam hal peningkatan mutu pendidikan, guru juga ikut memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas siswa dalam belajar dan guru harus benar-benar memperhatikan, memikirkan dan sekaligus merencanakan proses belajar mengajar yang inovatif kreatif serta berpusat pada siswa dengan mengembangkan pendekatan keterampilan proses. Siswa dituntut untuk langsung melakukan observasi, mengukur, menghitung, memprediksi, menyusun variabel, menafsirkan, membuat kesimpulan dari setiap pengamatan dan sebagainya.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Media merupakan alat bantu untuk memahami konsep atau materi pelajaran. Keterampilan proses dapat dilimiki siswa melalui pengamatan langsung terhadap objek yang melibatkan berbagai aktivitas siswa di kelas maupun di luar kelas.

Bertolak dari pokok pikiran sebagaimana dikemukakan di atas, maka kami sebagai kelompok pengabdian masyarakat UNP memutuskan untuk mengadakan kegiatan : **“Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan”**.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Belajar dan Pelatihan

Belajar merupakan kebutuhan setiap orang, hampir setiap orang, setiap kecakapan, pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi berkembang karena belajar. Sehubungan dengan pengertian belajar, Gagne (1977:4-20) berpendapat bahwa aktifitas pribadi yang menghasilkan perubahan dalam penampilan kemampuan, yang bersifat relatif tetap. Berikut Kemp (1980:35) mengemukakan, belajar adalah merupakan aktifitas pengetahuan atau keterampilan yang dilakukan oleh pelajar dan sepenuhnya pada pelajar itu sendiri.

Secara umum Herman (1976:5) mengatakan, latihan keterampilan dapat didefinisikan sebagai suatu cara sistematis yang diberikan kepada seseorang untuk mendapatkan suatu keterampilan tertentu. Ahli

lain Wekley dan Yuke (1977:282) lebih terinci mengemukakan bahwa latihan dan pengembangan keterampilan adalah istilah-istilah yang menyangkut usaha-usaha berencana yang diselenggarakan agar tercapainya penguasaan keterampilan bertujuan untuk menyiapkan peserta kepada suatu pekerjaan tertentu yang berguna bagi kehidupannya.

Penguasaan belajar keterampilan tersebut mencakup tiga unsur yaitu, pengetahuan, sikap dan keterampilannya itu sendiri yang diperlukan dalam pembekalan menghadapi suatu pekerjaan. Lebih jauh dikemukakan oleh D. Budianto (1982:16) bahwa latihan keterampilan adalah bagian dari pendidikan yang dikategorikan dalam pendidikan informal dan merupakan proses untuk memperoleh atau meningkatkan pengetahuan untuk memenuhi persyaratan suatu pekerjaan yang berlangsung diluar sistem pendidikan formal dalam waktu relatif singkat dan dengan mengutamakan praktek daripada teori.

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan dengan bantuan komputer. Dengan demikian, komputer dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pemakaian komputer sering digunakan untuk hal-hal yang berkenaan dengan pemrosesan data (*data processing*) dan pengolahan kata (*word processing*). Salah satu alasan, mengapa komputer cenderung digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan karena pekerjaan yang dilakukan menggunakan komputer memiliki kecepatan proses yang lebih dapat diandalkan.

B. Hakekat Pendidikan Kecakapan dalam Pendidikan Non Formal

Hakekat pendidikan kecakapan hidup adalah upaya untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, sikap dan kemampuan yang memungkinkan warga belajar untuk dapat hidup mandiri. Secara profesional, maka pendidikan kecakapan hidup adalah kecakapan yang dimiliki oleh seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya.

Secara operasional, program *life skill* dalam pendidikan non formal pada hakikatnya dimaksudkan untuk mengembangkan 4 (empat) jenis kecakapan. Keempat jenis dimaksud meliputi:

- (1) Kecakapan pribadi, mengenal diri sendiri, berfikir rasional dan percaya diri;
- (2) Kecakapan sosial, melakukan kerjasama, bertenggang rasa, dan memiliki tanggung jawab sosial;
- (3) Kecakapan akademik, berfikir secara ilmiah dan kritis, melakukan penelitian dan percobaan dengan menggunakan pendekatan ilmiah;
- (4) Kecakapan vokasional, kecakapan yang berhubungan dengan pekerjaan tertentu yang terdapat di dalam masyarakat (seperti bidang jasa, perbengkelan, jahit menjahit), dan produksi barang tertentu (peternakan, pertanian, perkebunan, dan sebagainya).

Keempat jenis kecakapan tersebut di atas, harus dilandasi kecakapan spiritual, yakni keimanan, ketaqwaan, moral, budi pekerti luhur. Jika hak terakhir ini diabaikan, maka kecakapan (*skill*) yang dimiliki seseorang bisa menjeruskannya ke berbagai tindakan yang mengingkari kehendak ilahi.

C. Prinsip Latihan Keterampilan

Kegiatan pelatihan keterampilan yang dilkukan terhadap kelompok sasaran, tentu diharapkan bisa diraih hasil yang maksimal. Dalam perancangan pembelajaran untuk suatu latihan keterampilan Gagul (1968), mengemukakan tiga prinsip pokok yang tidak bisa diabaikan, yakni:

- (1) Penentuan jenis tugas-tugas yang harus dilakukan secara bersama dengan peserta agar dapat memberikan keterampilan sesuai dengan apa yang diharapkan darinya;
- (2) Keyakinan bahwa tugas-tugas yang diberikan tersebut dapat diselesaikan oleh peserta;
- (3) Pengaturan situasi belajar sedemikian rupa, sehingga melalui kegiatan itu akan diperoleh efek optimal dari komponen-komponen yang ada di dalam latihan keterampilan tersebut.

Mempertimbangkan prinsip-prinsip di atas, maka strategi pembelajaran pada latihan keterampilan dasar-dasar komputer ini adalah dengan: mengembangkan pengetahuan; memberikan informasi penting; menjelaskan karakteristik pekerjaan dengan tepat; menyusun prosedur dan langkah kerja secara

sistematis; serta merancang alat bantu pembelajaran. Kesemuanya itu dimaksudkan agar kelompok sasaran/ peserta latihan keterampilan dapat menyelesaikan pekerjaan secara memuaskan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pelaksanaan latihan keterampilan harus secara sistematis dan dalam jangka waktu yang singkat, karena dengan latihan keterampilan diharapkan dengan segera dapat terjun ke dunia kerja. Sehubungan dengan itu, Butler mengatakan: idealnya latihan keterampilan harus diadakan di tempat yang memiliki sifat-sifat karakteristik pekerjaan yang akan datang, karena keterampilan, pengetahuan, kebiasaan kerja serta sikap hanya akan dapat dipelajari dan dikembangkan dengan baik di dalam lingkungan yang menggambarkan pekerjaan peserta di dunia nyata. Namun untuk kegiatan pelatihan ini, hal itu tidak mungkin dilaksanakan, terutama karena karakter kelompok sasaran amat berbeda, dan mereka itu belum dipersiapkan untuk langsung terjun ke dunia kerja. Lagi pula pelatihan ini dilakukan oleh para akademisi, bukan oleh perusahaan yang menyiapkan teknisi untuk divisi tertentu.

Teknologi informasi merupakan suatu bidang yang menangani pengolahan data menjadi suatu informasi yang dapat dimanfaatkan agar ia siap untuk disajikan, seperti informasi umum (*public information*) dan informasi lokal (*local information*). Sebagai contoh informasi umum, seperti penggunaan internet, untuk melihat dan mengambil informasi seperti berita, cuaca dan sebagainya. Lokal informasi, seperti jaringan lokal di dalam perusahaan yang berfungsi untuk menyimpan dan mengirim informasi yang sifatnya rahasia dan hanya diberikan kepada pihak kompeten dan/ atau yang membutuhkan saja. Artinya, ia bukan untuk konsumsi publik yang dapat diakses atau diketahui oleh siapa pun.

D. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Heinich, dkk dalam Azhar(2010:4) mengemukakan "istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dengan penerima". Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila

media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, antara lain: film, video, LCD, televisi, dan *slide proyektor*. Sebenarnya media pembelajaran tidak hanya terbatas pada media elektronik melainkan segala sesuatu yang digunakan untuk memperlancar proses belajar mengajar yang mempunyai tujuan agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh peserta termasuk papan tulis, penggaris, buku, maupun peraga manual. Sehingga perbedaan alat peraga dan media, terletak pada fungsinya bukan pada substansinya. Suatu sumber belajar disebut alat peraga jika hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran. Sedangkan sumber belajar disebut media jika merupakan bagian integral dari seluruh proses pembelajaran.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media berfungsi menjembatani antara guru dan siswa dalam rangka menyampaikan materi bahan ajar, membantu siswa memahami bahan ajar dan memfasilitasi siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Dan akhirnya media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Heinich dalam Cecep(2011:2) menjabarkan media pembelajaran dalam bukunya meliputi :

1. Media yang tidak diproyeksikan (*non projected media*), contohnya: realita, model, bahan grafis (*graphical material*), display.
2. Media yang di proyeksikan (*projected media*), contohnya: *OHT, Slide, Opaque*.
3. Media audio (*audio*) kaset, contohnya: *vision, active audio vision*.
4. Media video (*video*).
5. Media berbasis komputer (*computer based media*), contohnya: *Computer Assisted Instruction (CAI)*.

Sudjana & Rivai (2011:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya

- menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
 4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research dalam Azhar (2010:25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

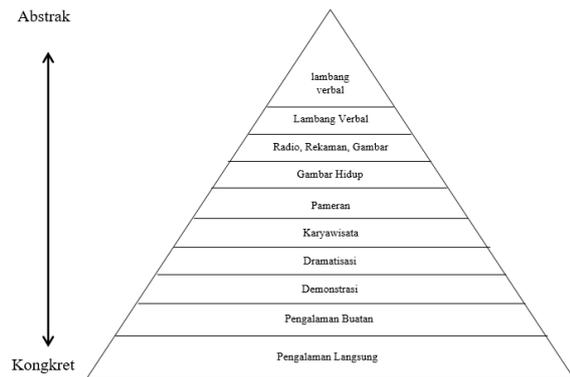
1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;

- a. Objek atau benda yang terlalu besar di ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
- b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
- c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
- d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- g. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

E. Perkembangan Media Pembelajaran

Mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau *audio visual aids* (AVA). Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak.

Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale.



Gambar1. Kerucut Pengalaman E. Dale dalam Bambang(2008:12)

Berdasarkan kerucut pengalaman E. Dale tersebut terdapat empat jenis pengalaman belajar, yaitu: a) mengamati dan berinteraksi dengan lambang verbal, misalnya mendengarkan ceramah; b) mengamati dan berinteraksi dengan *mediated events*, misalnya menonton slide, video/VCD, film; c) mengamati dan berinteraksi dengan *actual events*, misalnya *fieldtrip*, *demonstration*, sosiodrama (roleplay); d) melakukan dalam pengalaman langsung. Pemikiran E.Dale tentang kerucut pengalaman (*Cone of experience*) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audio visual.

F. Fungsi dan Kelebihan Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Fungsi utama media adalah menambah pengalaman serta menanggulangi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menggantikan objek-objek riil yang sulit ditemukan siswa sebagai pengalaman belajar. Materi belajar seperti binatang buas, organ tubuh manusia, sifat cahaya, planet dan sebagainya yang umumnya sulit ditemukan secara konkrit, dalam hal ini media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk menggantikannya, kendati dalam bentuk buku, film, video, slide, bentuk miniatur, model atau bentuk gambar-gambar/foto yang disajikan secara audio, visual, dan audio visual.

Levied and Lentz dalam Cecep (2011:21-22) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi *atensi* merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran
2. Fungsi *afektif*, dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar
3. Fungsi *kognitif*, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar dan,F
4. Fungsi *kompensatoris*, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara pembal. Menurut Gerlach dan Ely dalam Cecep (2011:13-15) ada tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya;
2. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya;
3. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau radio.

Media pembelajaran mempunyai kelebihan dalam beberapa hal di antaranya: a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman

anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audiovisual dan audio; b) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan karena : obyek terlalu besar, obyek terlalu kecil, obyek yang bergerak terlalu lambat, obyek yang bergerak terlalu cepat, obyek yang terlalu kompleks, obyek yang bunyinya terlalu halus, obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik; c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya; d) Media menghasilkan keseragaman pengamatan; e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis; f) Media membangkitkan keinginan dan minat baru; g) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar; h) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

G. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual adalah media yang hanya bisa dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam atau bergerak. Adapun media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan atau isi pelajaran, yang akan disampaikan kepada siswa. Media yang diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar.

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *audiotif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada

umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh guru, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara.

H. Multimedia

Multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media. Multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan *CD-player*, *sound card*, *speaker* dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio dan grafis dalam resolusi yang tinggi.

Menurut Bambang (2008:153) "Multimedia adalah perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik".

Program multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Program ini sering disebut sebagai CAI (*Computer-Assisted Instruction*), CAL (*Computer-Assisted Learning*).

Kelebihan dari multimedia ini adalah memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar secara individual maupun secara kelompok. Selain memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, media komputer juga memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan multimedia interaktif tidak terlepas dari penggunaan komputer sebagai media karena multimedia interaktif hanya dapat di jalankan melalui komputer atau teknologi berbasis komputer, sehingga selain pengadaan komputer dan program sebagai media yang dibutuhkan keterampilan dalam mengoperasikan komputer. Ada 3 tipe pemanfaatan multimedia pembelajaran, yaitu :

1. Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui

pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru.

2. Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, *feedback* dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.
3. Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran.

3. METODOLOGI PELATIHAN

A. Kerangka Pemecahan masalah

Alternatif pemecahan masalah dilakukan dengan mengadakan lokakarya dan pelatihan pembuatan media pembelajaran khususnya media berbasis Komputer Multimedia, sehingga diharapkan guru-guru Sekolah Menengah Pertama memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, membuat dan menggunakan media pembelajaran di sekolah. Peserta dilatih secara langsung membuat media pembelajaran berbasis Komputer menggunakan multimedia menggunakan aplikasi-aplikasi Komputer multimedia yang sudah disiapkan

B. Realisasi Pemecahan masalah

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

1. Melakukan studi pustaka tentang berbagai media pembelajaran berbasis Komputer Multimedia yang masih sulit dibuat guru serta cara penggunaannya.
2. Melakukan persiapan alat dan bahan untuk pembuatan media Pembelajaran Berbasis Komputer Multimedia.
3. Melakukan uji coba aplikasi dan peralatan untuk pelatihan
4. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana
5. Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

C. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran yang dipilih adalah guru-guru SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan. Tempat yang dipilih adalah sekolah yang berada pada pinggiran Kabupaten Pesisir Selatan karena dirasa perlu untuk peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia di Sekolah Menengah Pertama yang baru saja menerapkan kurikulum 2013.

D. Materi Pelatihan

Sebelum pelatihan dimulai, pertama-tama kelompok sasaran dibekali dengan pemahaman tentang konsekuensi teknologi: di satu sisi ia membantu memudahkan manusia untuk mencapai tujuannya; sebaliknya di sisi lain, teknologi juga bisa merusak manusia jika tidak hati-hati dalam memanfaatkannya. Tentu saja kita (instruktur dan peserta) bertujuan untuk mewujudkan esensi pertama, dan menghindari dampak negative yang bisa ditimbulkannya. Inilah motivasi dan pencerahan pemikiran yang selalu dititipkan kepada para peserta (kelompok sasaran).

Adapun materi-materi yang disampaikan selama kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Belajar Berbasis Komputer Multimedia Bagi Guru SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan Komputer Multimedia dan Pengenalan Aplikasi SwisMax
2. Swishmax Animasi Teks dan Gambar
3. Swishmax Suara dan Button
4. Swishmax Menu dan Sprite
5. Swishmax Scripting

E. Metode Kegiatan

Metode kegiatan yang dilakukan adalah:

- (1) Mengadakan Pelatihan Pembuatan Media Belajar Berbasis Komputer Multimedia. Di sini peserta menyediakan computer/laptop yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Komputer Multimedia.
- (2) Peserta pelatihan setelah mengamati dan memperhatikan instruktur pada saat mendemonstarikan perancangan media pembelajaran berbasis Komputer Multimedia, kemudian dilanjutkan dengan mencoba mengoperasionalkannya. Setelah bisa mengoperasionalkannya, selanjutnya peserta diberi tugas-tugas sesuai dengan job-job yang telah diprogramkan.

(3) Ketika para peserta pelatihan melaksanakan tugasnya, para instruktur memperhatikan dan berkeliling, sembari melihat hasil kerja atau kemajuan dari peserta pelatihan. Instruktur langsung memberikan penjelasan serta mendemonstrasikannya terhadap kasus-kasus yang terjadi, sehingga dapat membantu peserta untuk bisa lebih memahami dan tidak mengalami kesalahan serta kesulitan lagi dalam merancang media pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Melalui kegiatan Pembuatan Media Belajar Berbasis Komputer Multimedia di SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan dengan durasi waktu selama 4 Kali Pertemuan, berhasil ditularkan manfaat penggunaan komputer untuk pengembangan media pembelajaran berbasis Komputer Multimedia. Bagi peserta yang sudah memiliki pengetahuan dasar tentang aplikasi komputer, mereka semakin lancar dan kreatif memanfaatkan komputer. Di pihak lain, bagi peserta yang baru mengenal dan mencoba mengoperasikan komputer, secara bertahap mulai menemukan kemudahan-kemudahan dan menyadari betapa manfaat dari peralatan tersebut.

Secara sederhana hasil yang diperoleh melalui kegiatan Pembuatan Media Belajar Berbasis Komputer Multimedia di SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan dapat dikemukakan sebagai berikut: *pertama*, terbangunnya *skill* (kemampuan) peserta untuk menjalankan aplikasi komputer multimedia dengan program utama adalah swishmax serta aplikasi Microsoft powerpoint sebagai aplikasi tambahan.

Kedua, peserta dapat menggunakan aplikasi yang sudah diberikan, baik untuk kepentingan membuat animasi sederhana, scripting dan mendesain menu animasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan guru-guru Sekolah Dasar.

Ketiga, peserta memperoleh sertifikat yang dikeluarkan oleh Lembaga Pengabdian Masyarakat sebagai bukti bahwa mereka telah mengikuti pelatihan tersebut. Hal ini bisa menjadi dokumen pribadi yang memiliki nilai tambah, terutama ketika para guru sekolah dasar berminat untuk mengusulkan naik pangkat atau melamar pekerjaan untuk menjadi PNS bagi guru-guru yang belum menjadi PNS).

B. Pembahasan

Bertolak dari program yang di perkenalkan kepada kelompok sasaran dengan hasil yang dikemukakan di atas, berikut akan dicoba membahasnya dengan menggunakan konsep/ teori relevan. Agar pembahasan itu relevan dengan program dan realitas yang terjadi, maka terlebih dahulu dikemukakan kegiatan yang telah dilakukan dalam pelatihan yang diikuti para peserta, sebagai mana yang bisa disederhanakan dalam tabel berikut :

Tabel 2. Program Pembuatan Media Belajar Berbasis Komputer Multimedia di SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan

NO.	MATERI
1.	Pengenalan Komputer Multimedia dan Pengenalan Aplikasi SwisMax
2.	Swishmax Animasi Teks dan Gambar
3.	Swishmax Suara dan Button
4.	Swishmax Menu dan Sprite
5.	Swishmax Scripting
6.	Pembuatan Slide master
7.	Pengisian content/materi ajar
8.	Pembuatan Evaluasi dan daftar pustaka
9.	Penambahan Animasi teks, gambar dan video
10.	Penambahan hyperlink
11.	Instalasi dan Pengenalan Flash Mx
12.	Objek Dalam Flash Mx
13.	Pengolahan Teks
14.	Simbol Instance dan Library
15.	Animasi
16.	Navigasi

Mencermati respon kelompok sasaran dan hasil yang dicapai melalui kegiatan pelatihan ini dapat dikemukakan pembahasan sebagai berikut: *pertama*, antusiasme dan keseriusan peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini, ditandai dengan bersediannya para peserta untuk melengkapi peralatan yang digunakan untuk perancangan media pembelajaran berbasis Komputer Multimedia.

Antusiasme kelompok sasaran untuk mengikuti pelatihan ini, terutama dilandasi oleh pengetahuan dan pengalaman mereka dalam realitas kehidupan bermasyarakat, apalagi bila mereka menjalani urusan formal seperti proses mengajar mereka sangat membutuhkan media yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, bagi para guru yang belum mengikuti program sertifikasi, penyelenggara sertifikasi mensyaratkan penguasaan komputer bagi setiap orang. Tanpa pengetahuan komputer multimedia sulit bagi guru mengikuti perkembangan media pembelajaran yang semakin canggih.

Bertolak dari pengetahuan dan pengalaman demikian, maka akhirnya para peserta merasakan betapa pentingnya penguasaan pemanfaatan komputer di zaman modern ini. Dengan meminjam konsep/ teori hegemoni yang dikembangkan oleh Antonio Gramsci, ini adalah salah satu wujud dari proses hegemoni pentingnya Teknologi Informasi (IT) pada masyarakat di zaman modern ini. Hegemoni itu tidak hanya dialami oleh masyarakat perkotaan, tetapi merasuk sampai ke daerah pedesaan. Oleh karena itu, tidak terlalu sulit bagi instruktur untuk membangkitkan minat kelompok sasaran untuk mengikuti kegiatan ini secara serius.

Kedua, erat kaitannya dengan poin pertama di atas, dengan relatif mudah para instruktur membangun *skill* (kemampuan) peserta untuk menjalankan aplikasi komputer multimedia seperti aplikasi animasi swishmax yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Bahkan

Dalam pelaksanaan pelatihan sebagian besar peserta (sekitar 75%) sudah bisa memanfaatkan komputer untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Komputer Multimedia.

Ketiga, peserta diberi sertifikat yang dikeluarkan oleh Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Padang sebagai bukti bahwa mereka telah mengikuti pelatihan tersebut. Hal ini bisa menjadi dokumen pribadi yang memiliki nilai tambah, terutama ketika akan melakukan pengusulan naik pangkat, atau bagi guru yang belum menjadi PNS yang berminat untuk melamar pekerjaan menjadi CPNS. Hal ini tetap dinilai strategis, apalagi dalam penerimaan pegawai di Indonesia bukti fisik dalam kegiatan relevan masih menjadi pertimbangan penting, tidak bisa hanya mengandalkan *skill* yang dimiliki seperti yang menjadi prioritas utama bagi masyarakat di negara-negara maju.

5. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan dan pemahaman guru SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan dalam merancang dan membuat media pembelajaran berbasis Komputer Multimedia menjadi meningkat

2. Keterampilan guru-guru SMK N 1 dan SMA N 1 Painan Kabupaten Pesisir Selatan dalam pembuatan Media Pembelajaran meningkat terutama dalam teknik membuat animasi gambar.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asrul Huda. 2012. *Modul Praktikum Multimedia*, FT UNP. Padang.
- [2] Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- [4] Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- [5] Daniel, Jos. 1986. *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka, Jakarta.
- [6] *Heinich, dkk, 1996, Media Pembelajaran*. (Online) (<http://mitraedumediayk.blogspot.com/p/media-pembelajaran.html>) diakses tanggal 20 desember 2013)
- [7] KKPI Dikmenjur Edisi III, *Mengoperasikan Perangkat Lunak Pengolah Kata*, Tim Pengembang Teknologi Informasi Dikmenjur Depdiknas, 2005
- [8] Lembaga *Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2009. *Pedoman Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Padang*. UNP Padang.
- [9] Robert M., Gagne. 1977. *The Condition of Learning*. New York: Reinbit and Winston 3rd Edition.
- [10] Slameto. 1988. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Rineka, Cipta, Jakarta
- [11] Zuwarni, Willia. 1999. *Strategi Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Peningkatan Mutu Lulusan Sekolah Menengah Umum*,. Thesis, PPS Univeritas Andalas, Padang.
- [12] <http://www.google.com>
- [13] <http://www.ilmukomputer.com/uu/index.php>