

PELATIHAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI AUTOPLAY DI MA DARUL QUR'AN

¹Hastuti Diah Ikawati, ²Zinnurain, ³Hadi Gunawan Sakti, ⁴Nurul Iman

^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi UNDIKMA

Corresponding autor email: hastutidiahikawati@ikipmataram.ac.id

Abstrak:Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan hasil penelitian yang telah dilakukan di lokasi yang sama yakni MA darul Qur'an Bengkel Kecamatan Labuapi. Target khusus yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatkan daya manfaat dari penyebaran (Diseminasi) multimedia yang telah dikembangkan yang selanjutnya menjadi bahan ajar yang efektif dalam proses pembelajaran. Adanya pembinaan dan peningkatan penggunaan media melalui program ini diharapkan guru dan siswa dapat lebih terampil dan kreatif menggunakan multimedia yang dikembangkan. Adapun sekolah juga mampu memberikan alternatif bahan ajar dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam program ini yaitu persiapan meliputi survey tempat pelaksanaan kegiatan, wawancara dengan kepala sekolah dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam program, jumlah guru dan siswa yang dilibatkan. Dengan demikian akan diketahui kondisi sebenarnya dari sekolah tersebut. Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilakukan kaitannya dengan kemampuan guru dan siswa MA Darul Qur'an dalam mengoperasikan dan memanfaatkan multimedia yang telah dikembangkan secara berkelanjutan (Sustainable). Luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah produk multimedia dan laporan akhir kegiatan program pengembangan hasil pengembangan Multimedia Ekonomi Berbasis Autoplay.

Kata Kunci : pelatihan, multimedia, ekonomi, *autoplay*

Abstract: This Community Service Program aims to develop the results of research that has been carried out in the same location, namely the MA darul Qur'an Bengkel Labuapi District. The specific target expected from this activity is to increase the usefulness of the dissemination (Dissemination) of multimedia that has been developed which subsequently becomes an effective teaching material in the learning process. The existence of coaching and increasing the use of media through this program is expected that teachers and students can be more skilled and creative using the developed multimedia. The school is also able to provide alternative teaching materials in the learning process that is taking place. There are several stages carried out in this program, namely preparation including surveying the place of the activity, interviewing the school principal with the aim of getting information about what needs are needed in the program, the number of teachers and students involved. Thus the true condition of the school will be known. The evaluation stage is carried out to determine the level of success of the activities that have been carried out in relation to the ability of teachers and students of the MA Darul Qur'an to operate and utilize multimedia that has been developed in a sustainable manner. The outputs generated from this activity are multimedia products and the final report of the development program activities resulting from the development of Autoplay-based Multimedia Economy

Keywords: training, multimedia, economics, *autoplay*

PENDAHULUAN

1.1. Analisis situasi

Madrasah Aliyah (MA) Darul Qur'an merupakan sekolah berbasis keagamaan yang merupakan salah satu dari madrasah yang tertua di Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok barat. Keberadaan MA Darul Qur'an menjadi salah satu sekolah yang cepat berkembang dan dikenal sampai luar pulau Lombok. Hal ini dibuktikan dengan siswa (santri) yang berasal dari Sumbawa, Bima, bahkan dari Bali dan Kalimantan. Kemajuan tersebut tentu mengharuskan MA Darul Qur'an terus berinovasi dan berbenah kaitannya dengan kemajuan dan perkembangan zaman, salah satu langkah menjawab kemajuan tersebut adalah dengan menerapkan beragam teknologi yang mampu dimanfaatkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah memanfaatkan multimedia pembelajaran.

Guru dan siswa MA Darul Qur'an adalah merupakan tenaga pengajar dengan rata-rata lulusan sarjana pendidikan baik dari jurusan keagamaan dan umum. Begitu juga dengan siswa MA yang cukup beragam dan berasal dari beberapa daerah di luar Lombok. Hal ini tentu menjadi tantangan dan peluang untuk terus berinovasi agar tetap eksis dalam persaingan perkembangan satuan pendidikan di Lombok khususnya. Berdasarkan observasi dan wawancara langsung dengan kepala sekolah, perwakilan guru dan siswa, bahwa sarana dan prasarana cukup mendukung untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis multimedia, namun keterbatasan kemampuan yang dimiliki para guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan multimedia menjadi salah satu kendala yang harus segera ditangani dengan baik agar siswa merasakan pengalaman yang berbeda dan menarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu sangat perlu diadakan kegiatan program pengembangan multimedia pembelajaran ekonomi berbasis Autoplay yang sebelumnya juga diadakan penelitian dengan judul yang sama agar guru dan siswa lebih menguasai dan terus tertarik menggunakan bahan ajar berbasis multimedia tersebut.

1.2. Permasalahan Mitra

Permasalahan yang dihadapi terutama oleh MA Darul Qur'an yaitu kurangnya pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia yang berakibat pada pengalaman pembelajaran yang monoton dan cenderung membosankan. Hal tersebut tentu diawatirkan akan menjadi penyebab siswa semakin malas dan tidak ada peningkatan prestasi belajarnya. Beberapa permasalahan tersebut yaitu:

- a. Guru masih menggunakan metode monoton seperti ceramah dan mencatat materi dari buku ajar yang disampaikan

- b. Guru belum menemukan strategi yang tepat dan kreatif untuk menyampaikan materi berdasarkan bahan ajar berbasis multimedia.
- c. Belum adanya peraturan sekolah yang mewajibkan tiap guru memanfaatkan multimedia dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Tidak adanya pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan multimedia sebagai bahan ajar.

1.3. Solusi

Solusi yang ditawarkan dalam memecahkan permasalahan mitra tersebut yaitu:

- a. Memberikan alternatif metode yang tepat bagi guru dalam menyampaikan materi pada kegiatan pembelajaran.
- b. Memberikan alternatif strategi yang tepat bagi guru dalam proses pembelajaran.
- c. Memberikan saran dan masukan bagi pihak MA untuk mewajibkan para guru menggunakan minimal 1 multimedia dalam kegiatan pembelajaran
- d. Mengadakan pelatihan pengembangan bahan ajar multimedia bagi guru MA Darul Qur'an.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM dengan judul "Program Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi Melalui Aplikasi *Autoplay* untuk Siswa MA Darul Qur'an" Bengkel Kecamatan Labuapi Kabupaten Lombok Barat dilakukan melalui beberapa tahapan:

- 1. Tahapan Persiapan, pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu:
 - a. Survei lokasi kegiatan pelatihan, dalam hal ini MA Darul Qur'an
 - b. Melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah untuk mengetahui informasi kebutuhan yang berkaitan dengan pelatihan
 - c. Menyiapkan bahan dan alat yang digunakan dalam proses kegiatan d. Menyiapkan panduan program pengembangan
- 2. Tahapan pelaksanaan, yang meliputi:
 - a. Pra Produksi / Pre-Production
 - Menjelaskan pengenalan dasar tentang multimedia pembelajaran
 - Menjelaskan bahan dan alat yang dibutuhkan dalam pengembangan
 - Membagikan pedoman cara pengembangan dan pemanfaatan multimedia
 - Melibatkan guru dan siswa dalam tahapan awal.
 - b. Produksi / Production
 - Melaksanakan kegiatan pengembangan multimedia pembelajaran.
 - c. Pasca Produksi/Post Production

Adalah proses editing, untuk menghindari kesalahan fatal bahkan tidak tercapainya tujuan pembuatan multimedia pembelajaran tersebut.

3. Tahap Evaluasi, pada tahap ini tujuan yang ingin dicapai yaitu mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas dan pemanfaatan dalam pengembangan multimedia pembelajaran ekonomi berbasis *autoplay* dengan penyebaran angket.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Tahapan pelaksanaan, pada tahapan ini kegiatan pengabdian berlangsung dengan melibatkan 30 guru dan siswa MA Daarul Qur'an yang dihadiri juga oleh beberapa guru dan kepala sekolah, pelaksanaan pelatihan ini diawali dengan ulasan singkat tentang beberapa materi yaitu : pengertian dari multimedia, aplikasi apa saja yang digunakan dalam pembuatan multimedia, bahan dan alat yang dibutuhkan sampai membagikan buku petunjuk praktek. Dalam hal ini guru dan siswa sangat antusias untuk mengikuti hingga sampai tahapan praktek melibatkan guru dan siswa dalam memperkenalkan alat-alat yg digunakan dalam proses pengembangan yang dalam hal ini kami menggunakan kamera dan treapood. Setelah tahapan pengenalan alat dilakukan selanjutnya komunikasi lanjutan untuk tahapan proses produksi, tim meminta guru mata pelajaran untuk menguraikan beberapa hal terkait dengan materi, fasilitas yang dimiliki. Proses produksi ini hanya bagian mentah dari pengambilan bahan untuk pembuatan multimedia. Selanjutnya dilanjutkan pada tahapan produksi/production, Tim dan beberapa guru dan siswa dilibatkan dalam proses pengembangan multimedia terkait data yang dimasukkan. Tahapan selanjutnya yaitu Pasca Produksi, hal yang dilakukan yaitu mengumpulkan semua bahan yang diambil pada proses pengembangan untuk di produksi/diedit mana yang bagus dan tidak. Tim dan tenaga ahli membantu untuk menata rapi hasil pengembangan dan memasukkan dalam folder dan pada hardisk yang berbeda sampai akhirnya multimedia dapat disaksikan bersama. Proses editing ini dilakukan selama 3 hari oleh tim ahli sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Kemudian tahapan terakhir yaitu tahapan evaluasi. Pada tahapan ini tim menyebarkan angket kepada peserta pelatihan maupun guru untuk melihat kekurangan dan kelebihan dari pelatihan yang sudah dilakukan dan memberikan tugas kepada guru dan siswa untuk mencoba melakukan pengembangan tanpa pendampingan langsung.

Pembahasan

Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah lebih dari 50 guru dan siswa akan tetapi dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 40 orang peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 60%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan lumayan sukses. Ketercapaian tujuan pendampingan belum maksimal karena waktu yang digunakan terlalu singkat dan dalam pengenalan alat masih banyak yang belum bisa menggunakannya.

Kekurangan dari daya serap peserta dalam menerima pelatihan ini disebabkan oleh kemampuan peserta yang berbeda-beda .akan tetapi antusias yang sangat tinggi terlihat dari keterlibatan peserta dalam mengikuti pelatihan serta perannya dalam membantu terselenggaranya kegiatan ini. Setiap kekurangan yang nampak menjadi masukan bagi tim kami untuk melakukan yang lebih baik baik dari persiapan maupun komunikasi dengan pihak sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan.

Dari hasil Pengabdian Kepada Masyarakat dapat disimpulkan bahwa:

1. Penguasaan materi pelatihan dapat menunjang tercapainya tujuan program pengembangan multimedia
2. Daya tangkap peserta yang bervariasi, ada yang cepat namun juga ada yang lambat sehingga penguasaannya pun berbeda-beda
3. Tahapan produksi multimedia pembelajaran diawali oleh tahapan persiapan, pelaksanaan dan tahapan evaluasi.

Saran

Hasil Kegiatan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak sekolah pada umumnya dan guru mata pelajaran khususnya dalam menggunakan multimedia pembelajaran ekonomi ini sebagai ajang memperkaya alternative belajar sehingga guru-guru yang ada di MA Darul Qur'an lebih termotivasi untuk memanfaatkan bahan ajar berbasis multimedia sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang baru dan siswa semakin antusias dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto.2010. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media

LPPM IKIP Mataram. 2018. *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Internal IKIP Mataram Tahun 2018*.

Rohani,Ahmad.2014.*Media Instruksional Edukatif*.Jakarta: Rineka Cipta