

Efektivitas Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Multi Media Bagi Guru-Guru

Johanes Sapri¹, Nesna Agustriana²

^{1,2} S2 Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Bengkulu, Jalan WR Supratman Bengkulu, 38371, Indonesia

Alamat e-mail: johanessapri@unib.ac.id, ² nagustriana@unib.ac.id

Abstract

The preparation of Multi Media-Based Teaching Materials for Teachers was motivated by meeting the needs of the learning process through Online and Offline, especially during the Covid 19 pandemic. The method used in the preparation of this teaching material was a participatory method through steps including; Assessing / identifying needs, such as identifying problems, needs and potentials of the school and community environment. The technique used in the preparation of teaching materials is group work, analyzing and synthesizing from the theory and results of the trainers / instructors' presentations in the classroom related to making multimedia-based teaching materials. The participants of the Training for Teachers of Early childhood education, elementary school, High School, Vocational School Bengkulu City totaled 34 teachers. The output of this training is to produce a product in the form of multimedia-based teaching materials based on analyzing the learning needs of students in the subject. The results of the preparation of teaching materials are very effective when applied in the learning process at school. The implications of the results of the preparation of this Teaching Material for teachers are always preparing themselves to produce innovative work in facilitating students in the learning process. In designing teaching materials, it is recommended that teachers conduct a potential assessment and prioritization of problems faced by students in learning in each relevant subject, including learning objectives, materials, methods, tools and media, as well as learning evaluation.

Keyword: Effectivity, Teaching Media, Multimedia, Teacher

Abstrak

Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Multi Media Bagi Guru-Guru dilatarbelakangi oleh pemenuhan kebutuhan proses pembelajaran melalui Daring maupun Luring terutama di masa pandemi Covid 19. Metode yang digunakan pada penyusunan Bahan Ajar ini adalah metode partisipatif melalui langkah diantaranya; Penjajagan/pengenalan kebutuhan, seperti pengenalan masalah, kebutuhan dan potensi lingkungan sekolah dan masyarakat. Teknik yang digunakan dalam penyusunan Bahan Ajar adalah Kerja kelompok menganalisis dan mensintesis dari teori dan hasil presentasi para pelatih /Instruktur di kelas yang berhubungan dengan pembuatan bahan ajar berbasis multimedia. Peserta Pelatihan Guru Paud, SD, SMP, SMA/SMK Kota Bengkulu berjumlah 34 orang guru. Luaran Pelatihan ini adalah menghasilkan produk berupa Bahan Ajar Berbasis Multimedia berdasarkan analisa kebutuhan belajar siswa dalam mata pelajaran. Hasil penyusunan Bahan Ajar sangat efektif bila diterpkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Implikasi dari hasil penyusunan Bahan Ajar ini bagi guru-guru selalu menyiapkan diri untuk menghasilkan karya inovatif dalam memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam merancang Bahan Ajar disarankan bagi para guru untuk melakukan pengkajian potensi dan penetapan prioritas masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran yang relevan, meliputi tujuan pembelajaran, materi, metode, alat dan media, serta evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: Efektifitas, bahan ajar, Multimedia, guru

Pendahuluan

Fasilitas pembelajaran selain dilaksanakan untuk di dalam kelas (tatap muka), dapat juga melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk memperoleh sumber belajar di luar kelas.

Menurut Munir (2009: 32) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan seperti pemanfaatan komputer dan jaringan komputer memberikan kesempatan kepada setiap pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk interaktif melalui jaringan komputer. Pemanfaatan TIK ini diharapkan mampu meningkatkan keberhasilan belajar pembelajar, dan pemerataan memperoleh kesempatan pendidikan yang dapat menjangkau seluruh masyarakat dari berbagai lapisan yang bertempat tinggal di manapun.

Selanjutnya, dalam hal pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dapat disimak pendapat Rosyada (2016 : 155) bahwa “pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Peserta didik dapat mengakses secara *on-line* dari berbagai perpustakaan, museum, *database* dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik, jurnal, koran, artikel, dan sebagainya.

Menurut Sadiman dan Arief (2009: 207-307) “Media pembelajaran mengalami banyak perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi yang sangat menunjang dalam proses pembelajaran, media mutakhir yang sangat berguna adalah telepon, HP (*mobile-learning*), VoIP (*Voice over Internet Protocol*) teknologi yang mampu melewati trafik suara, video dan data berbentuk perangkat melalui jaringan IP, VC (*Video Conference*) dan internet (*e-learning*)

Berdasarkan kutipan pendapat para pakar di atas, memberi kejelasan pada pihak yang terkait langsung dengan pembelajaran peserta didik, bahwa pembelajaran itu tidak hanya terbatas pada satu sumber yakni orang (*people*) seperti guru, dosen, instruktur tetapi informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber yang dapat diakses secara *on-line*.

Dari hasil penelitian yang dipublikasikan melalui penelitian tindakan kelas.blogspot.com/.. disimpulkan bahwa “Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menyajikan materi pembelajaran yang berkualitas adalah dengan memanfaatkan Internet dalam pembuatan bahan ajar. Kontribusi Internet terhadap pembelajaran antara lain adalah dalam membantu guru untuk mengakses materi, serta kontak dan sumber-sumber lain terkait profesionalisme guru. Internet merupakan sumber (*resource*) penyedia materi pembelajaran terbesar yang lebih cepat diakses, lebih mudah, dan acapkali lebih murah dibanding sumber-sumber lainnya.

Menurut Renny (2013), melalui pemanfaatan Internet dalam menyiapkan bahan pembelajaran, berarti ada beberapa keuntungan yang dapat diraih sekaligus, yaitu: Materi pembelajaran yang disajikan kemungkinan besar tidak akan terasa membosankan. Internet adalah media yang sangat populer di dalam keseharian siswa serta memiliki berbagai macam topik dan materi yang sesuai dengan minat, keinginan dan kebutuhan mereka. Hal ini tentu akan memotivasi mereka sehingga kegiatan belajar siswa akan menjadi lebih meningkat.

Lebih lanjut Renny (2013) mengungkapkan bahwa Teknologi pendidikan dapat mengubah cara pembelajaran yang konvensional menjadi non-konvensional. Dalam proses pembelajaran, aplikasi *e-learning* dapat mencakup aspek perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Saat berlangsungnya proses pembelajaran diperlukan perencanaan yang baik mengenai aktivitas yang akan dilakukan. Pada dasarnya aplikasi pembelajaran melalui teknologi informasi memuat beberapa hal, yaitu rencana, perkiraan dan gambaran umum kegiatan belajar dengan menggunakan dan memanfaatkan jaringan komputer.

Sehubungan dengan realitas tersebut, Penulis akan melakukan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yakni “Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Bagi Guru-Guru Di Kota

Bengkulu”. Pemilihan topik kegiatan tersebut didasarkan fenomena bahwa para guru-guru khususnya di Kota Bengkulu, sangat membutuhkan pengetahuan dan keterampilan mendesain media pembelajaran terutama memanfaatkan komputer.

Rumusan masalah kegiatan pengabdian pada masyarakat ini ini adalah “*Bagaimanakah pelaksanaan Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Multi Media Bagi Guru-Guru Di Kota Bengkulu?*”

Metode

Peserta pelatihan ini terdiri atas guru-guru di Kota Bengkulu, berjumlah 34 guru meliputi guru SD, SMP, SMA, dan SMK.

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada poin 3 Pemecahan Masalah, bahwa model pelatihan yang digunakan adalah Pelatihan Partisipatif, maka dalam pelatihan ini menggunakan berbagai metode meliputi ceramah, presentasi dari nara sumber, tanya jawab, diskusi kelompok dan kelas mengenai mata pelajaran yang akan disusun multimedia pembelajarannya, curah pendapat, dan metode penugasan.

Tabel 1 : Strategi dan Metode Pelatihan : Pertemuan Kelas dan Penugasan di Luar Kelas atau di rumah masing-masing peserta Pelatihan

No	Tahapan	Uraian Kegiatan	Alat, media dan sumber	Waktu (menit)
1	Pendahuluan	Orientasi : penjelasan tujuan, prosedur dan strategi pelatihan		60
2	Inti (peresentasi materi pelatihan)	<p>a. Presentasi materi: Latar belakang pentingnya pembuatan bahan ajar berbasis multimedia pembelajaran, meliputi; Definisi, fungsi dan manfaat bahan pembelajaran pembelajaran; Konsep Dasar bahan ajar berbasis multimedia dalam memperbaiki proses dan hasilPembelajaran</p> <p>b. Diskusi dan tanya jawab antar guru atau peserta pelatihan, dan dosen (nara sumber)</p>	Media Pelaihan yang digunakan adalah dengan laptop/komputer yang memiliki program multimedia, LCD, <i>software</i> berisi <i>pointer/hand out</i> materi pelatihan dari berbagai buku rujukan.	180

Catatan: Penilaian kegiatan meliputi proses dan hasil

Hasil

Model yang digunakan pada pelatihan ini adalah pelatihan *partisipatif* melalui beberapa langkah pendekatan, diantaranya:

- a. Penjajagan/pengenalan kebutuhan, seperti pengenalan masalah, kebutuhan dan potensi lingkungan sekolah dan wilayah sekolah dan masyarakat. Pengkajian

- hubungan sebab akibat masalah-masalah (identifikasi akar masalah) dalam pembelajaran siswa di kelas
- b. Pengkajian potensi dan penetapan prioritas masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran berkaitan dengan keterbatasan sumber belajar
 - c. Perencanaan kegiatan, seperti alternatif-alternatif pemecahan masalah. Alternatif kegiatan yang bisa dilakukan. Penentuan para pelaksana. Pelaksanaan atau pengorganisasian kegiatan pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia dari pokok atau sub-pokok materi mata pelajaran
 - d. Pemantauan kegiatan pelatihan penyusunan desain produk multimedia bagi setiap peserta pelatihan
 - e. Evaluasi kegiatan produk pelatihan berupa Bahan Ajar Berbasis Multimedia buatan guru-guru sebagai peserta.

Adapun pedoman kerja kegiatan pelatihan dapat dilihat pada beberapa langkah kegiatan di bawah ini.

- 1) Penyampaian materi pelatihan dalam rangka membangun pengetahuan, wawasan, dan persepsi para peserta mengenai Bahan Ajar Berbasis Multimedia. meliputi; Pengertrian, Prosedur, Identifikasi masalah, Penamusan Masalah, Pelaksanaan & Proses pembuatan produk bahan ajar berbasis multimedia.
- 2) Melakukan diskusi dan tanya jawab untuk meningkat pemahaman dalam identifikasi dan perumusan masalah, selanjutnya penentuan topik Bahan Ajar yang akan dihasilkan.
- 3) Fasilitator mengajak peserta merefleksikan berbagai kelemahan pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini, sehingga dirasakan pentingnya perbaikan, baik dalam metode/strategi pembelajaran, yang berhubungan dengan:
 - Prinsip pembelajaran
 - Fungsi guru fungsi siswa/murid.
 - Membangun interaksi guru dan murid dalam proses pembelajaran.
 - Upaya meningkatkan hasil belajar murid
 - Dsb.
- 4) Pemaparan Bagaimana Menyusun atau membuat bahan ajar berbasis multimedia
 - Fasilitator mempresentasikan strategi, bentuk-bentuk dan hal-hal yang diperlukan dalam menyiapkan suatu bahan ajar (dengan menggunakan perlengkapan, alat, dan bahan pelatihan)
 - Melakukan tanya jawab dan *brainstorming*, meliputi:
 - Identifikasi strategi pembuatan bahan Ajar berbasis multimedia di kelas.
 - Peserta dibagi dalam 2 kelompok. Kelompok I akan mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Kelompok II, mendata tentang jumlah murid pada setiap kelas, ketersediaan fasilitas pendukung pada tahap produksi bahan ajar.
- 5) Hasil diskusi kelompok dipresentasikan dan kelompok lain dapat memberikan tambahan untuk hal-hal yang belum termuat.
- 6) Akhiri sesi ini dengan menegaskan pentingnya pemilihan dan penggunaan strategi yang tepat dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan baik dalam proses maupun memproduksi bahan ajar.
- 7) Penyusunan/penulisan Bahan Ajar Baerbasis Multimedia. Para peserta membentuk kelompok kecil yang berjumlah 3 orang, untuk penyusunan desain dapat dilanjutkan di luar ruang pelatihan atau di rumah (diserahkan kepada masing-masing kelompok untuk menyelesaikannya selama 3 Minggu; minggu II, III, IV), di bawah bimbingan instruktur pelatihan, selanjutnya dipresentasikan di depan kelas.
- 8) Hasil presentasi adalah penyempurnaan setiap produk kelompok kerja.

Melalui kegiatan pelatihan ini, menghasilkan luaran berupa desain media interaktif oleh guru-guru sebagai beserta meliputi, Analisis Instruksional, Silabus, dan *Story Board*.

Keterkaitan antara kegiatan yang dilakukan dengan berbagai institusi, tidak terkecuali SDI Generasi Rabbani di Kota Bengkulu yakni dalam rangka kemitraan. Sekolah sebagai tempat dilaksanakan kegiatan dalam mewujudkan salah satu dharma PT (pengabdian pada masyarakat). Selain hal tersebut dalam membantu para guru meningkatkan kualitas pembelajarannya di sekolah meliputi guru PAUD, SD, SMP, SMA, dan SMK. Para guru yang bertugas pada berbagai jenis dan jenjang sekolah tersebut merupakan mitra kerja Program Studi S2 TP dalam melaksanakan berbagai pelatihan dan juga mereka mengikuti studi lanjut di Jenjang strata dua dan tiga (S2 dan S3) FKIP UNIB.

Keterkaitan antara kegiatan yang dilakukan dengan berbagai institusi lain melalui PPM ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Kegiatan pelatihan ini adalah suatu strategi yang efektif bagi peningkatan wawasan dan pengetahuan baru bagi guru-guru yang berminat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi tanggungjawabnya. Hasil pelatihan ini dapat dijadikan landasan untuk menyusun konsep dan teori baru dalam peningkatan mutu pembelajaran.

b. Bagi sosial dan budaya.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bermanfaat dalam meningkatkan budaya kerja sama dan saling membutuhkan antara pihak akademisi dengan para guru sebagai praktisi pendidikan dan pembelajaran dalam meningkat mutu pendidikan dan pembelajaran di sekolah-sekolah.

c. Bagi pemecahan masalah pembangunan

- 1) Mendorong para dosen dan para guru ikut andil dalam menyukseskan pembangunan bidang pendidikan.
- 2) Mendorong para guru yang kreatif, inovatif, mandiri dan memiliki kepedulian yang tinggi terhadap peningkatan mutu pembelajaran.

d. Bagi pengembangan kelembagaan khususnya Universitas Bengkulu

Meningkatkan peranan Universitas Bengkulu umumnya, FKIP dan Prodi S2 Teknologi Pendidikan dalam mewujudkan Tridharmanya, khususnya dharma yang ketiga "kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat" dalam rangka membantu pemerintah dalam meningkatkan kemampuan para guru SD, SMP, SMA, dan SMK yang mengikuti kegiatan pelatihan Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Multi Media Bagi Guru-Guru Di Kota Bengkulu.

Agar hasil pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis multimedia ini dapat diukur, maka disusun rancangan penilaian meliputi; indikator pencapaian tujuan, dan tolok ukur yang digunakan, sebagai berikut.

NO	Aspek	Bobot
1	Partisipasi (kehadiran, aktivitas, perilaku) saat tatap muka	25%
2	Tugas (produk antara lain Silabus, RPP, Story board, presentasi, produk pelatihan lainnya)	25%
3	Uji Kelayakan berdasarkan kriteria Bahan Ajar Berbasis Multimedia yang refresentatif yang digunakan dalam pembelajaran.	25%
4	Produk Akhir	25%
Total		100%

Simpulan

Berdasarkan permasalahan di muka, maka dari pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat di lingkungan guru-guru SD di Kota Bengkulu, disimpulkan sebagai berikut.

1. Para peserta pelatihan secara berkelompok dapat mengahasil multimedia pembelajaran bagi siswa PAUD, SD, SMP, SMA/SMK
2. Multimedia-multimedia yang dihasilkan dari pelatihan tersebut telah divalidasi oleh para pakar oleh ahli media dan ahli konten bidang studi sebagai materi multimedia.
3. Manfaat yang dapat dipetik melalui pelatihan penyusunan multimedia pembelajaran oleh para guru memperoleh pengetahuan teoritis dan praktis dalam penyusunan multimedia mata pelajaran di SD pada kelas yang menjadi tanggungjawabnya. Dengan demikian para guru dapat menyediakan sumber belajar yang dihasilkan oleh guru itu sendiri.

Saran

1. Dalam merancang atau Bahan Ajar dianjurkan pengkajian potensi dan penetapan prioritas masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, alat dan media, serta evaluasi pembelajaran.
2. Perlu adanya perencanaan kegiatan, seperti alternatif-alternatif pemecahan masalah berupa kegiatan bernuansa pembelajaran dilakukan. Penentuan para pelaksana. Pelaksanaan atau pengorganisasian kegiatan.
3. Diharapkan adanya evaluasi kegiatan produk pelatihan berupa multimedia yang relevan dengan kebutuhan belajar siswa Sekolah Dasar

Referensi

- Dick. W., and Carey. *The Sistematic Designe of Instrudion* (3 Ed) Glenview, Illonois: Scott, Foresman and Cpmpny. 1990
- Gagne, Robert M., *The Conditions of Lerarning and Theory of Instruction* New York: Holt Rinehart and Winston Inc., 1973.
- Gagne, Robert M., dan Lasile J. Briggs. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt Rinehart and Winston Ins, 1974
- Mayer, R.E., *Designing Instruction For Constructivist Learning*. pp.8-11 dalam Charles M. Reigeluth. *Instructional-Design Theories And Strategis. A. New Paradigm of Instructional Theory. Volume II*. (Lawrence Associates, 1999)
- Masri. Pembelajaran-berbasis-inernet. www.masri.my.id/2011/05/
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Pus-tekkom Diknas, Kencana, 2004