

PEMANFAATAN MEDIA PEMBEJARAN TTS BERBASIS MULTIMEDIA BAGI MAHASISWA UNTUK MENGHADAPI ERA PEMBELAJARAN DIGITAL

(Diterima 17 Februari 2020 ; direvisi 21 April 2020 ; disetujui 30 April 2020)

Margi Wahono¹; Hafi Rafi Uddin²; AT. Sugeng³

^{1,2,3} Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Universitas Negeri Semarang

email : margi85@mail;.unnes.ac.id

Abstrak

Media sebagai salah satu sumber belajar dan telah dikenal sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang seharusnya dimanfaatkan oleh mahasiswa, seringkali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia dan lain sebagainya. Mahasiswa sebagai calon mahasiswa harus sering melatoh diri untuk membuat serta membuat media pembelajaran yang akan digunakan pada saat mengajar naninya. Dengan kata lain masih sedikit yang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbasis multimedia selama ini. Trdapat beberapa persyaratan yang hendaknya diperhatikan dalam pengembangan media pengajaran, yaitu: (1) Membawakan sesuatu/sejumlah isi-pesan harapan, (2) Memuat nilai/moral kontras atau dilematis, (3) Diambil dari dunia kehidupan nyata (peserta didik, lokal, nasional atau dunia), (4) Menarik minat dan perhatian peserta didik atau melibatkan diri peserta didik, (5) terjangkau oleh kemampuan belajar peserta didik. Bertolak dari hal di atas maka perlu dikembangkan pelatihan media pembelajaran berbasis *multimedia powerpoint* yang dapat berperan dalam proses pembelajaran yang tentunya senantiasa mengikuti perkembangan jaman dan memberi daya tarik sendiri bagi mahasiswa untuk mempelajarinya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, Mahasiswa

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar. 1990).

Pembelajaran dengan media yang tepat akan memberikan kontribusi yang positif dan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajarinya (Sundayana, 2013). Media pembelajaran dalam pembelajaran matematika memiliki peran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran matematika, yaitu untuk mengenalkan konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkrit agar mudah untuk pelajari. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran matematika sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik harus memiliki

kemampuan untuk memahami karakteristik berbagai media pembelajaran. Dengan kemampuan tersebut, mahasiswa dapat mengembangkan media pembelajaran secara bervariasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar pesan pembelajaran (materi pelajaran matematika) tersampaikan dengan baik kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai, maka perlu digunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002).

Mahasiswa fakultas ilmu sosial yang sebagian adalah para calon mahasiswa/pendidik, sangat membutuhkan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran sebagai wahan bagi mereka untuk menambah pengetahuan dan pengalaman pembuatan media pembelajaran selai perkuliahan di dalam kelas. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia bagi mahasiswa di

zaman sekarang ini dirasakan sangat penting, karena dapat menunjang kualitas dan pengalaman mereka sebagai mahasiswa yang nantinya akan menjadi para calon mahasiswa/pendidik, utamanya bagi mereka mahasiswa yang nerasal dari program studi kependidikan. Untuk menunjang pengembangan media pembelajaran yang lebih baik dan menarik, para mahasiswa diarahkan untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan aplikasi komputer berbasis multimedia. Pemanfaatan teknologi informasi khususnya internet bertujuan untuk memperkaya konten materi yang akan disampaikan, sedangkan aplikasi presentasi dan multimedia digunakan untuk mengemas konten yang disiapkan.

Khalayak sasaran yang dilibatkan dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah para mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas



Melalui kegiatan pengenalan teknologi informasi diharapkan peserta dalam hal ini mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang perkembangan teknologi informasi, khususnya penerapan media teknologi

Negeri Semarang. Adapun target luaran yang diharapkan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah: 1) Peningkatan pengetahuan dan pemanfaatan fasilitas multimediat untuk menunjang pemahaman dan pengetahuan mahasiswa dalam bidang media pembelajaran; 2) Peningkatan produktivitas dan kreativitas pengembangan media pembelajaran mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang; 3) Karya media pembelajaran berbasis multimedia yang terbaik.

METODE PENELITIAN

Melalui pengabdian ini membekali mahasiswa dalam Pembuatan Media Pembelajaran TTS Berbasis Powerpoint lingkungan pendidikan formal. Pengabdian yang akan dilakukan meliputi tahapan sebagai berikut:

informasi dalam menunjang pembelajaran, sehingga peserta dapat mengimplementasikan secara maksimal dalam proses belajar mengajar. Pelatihan temu kembali informasi (*Information Retrieval*) dilakukan dengan pelatihan pemanfaatan media *powerpoint* untuk pengayaan konten materi ajar melalui

pengumpulan informasi yang akurat, kredibel dan terjamin validitasnya. Pelatihan penggunaan tools aplikasi dapat menambah wawasan dan pengetahuan para mahasiswa untuk dapat menggunakan tools aplikasi dan multimedia yang mendukung dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Tools aplikasi yang akan dikenalkan penggunaannya adalah MS Powerpoint dan adobe flash. Diakhiri dengan pemberian tugas terhadap peserta yang akan dibahas pada pelatihan berikutnya sebagai bahan evaluasi pemahaman materi pelatihan.

Pelaksanaan pelatihan yang pertama yaitu pelaksanaan pelatihan Teknologi Informasi dan Information Retrieval. Diberikan paparan materi pendahuluan mengenai pengenalan teknologi Informasi, yang kemudian dilanjutkan dengan Pelatihan Information Retrieval untuk membantu para mahasiswa dalam mencari dan mengumpulkan bahan untuk pengayaan materi yang akan disampaikan.

Pelaksanaan pelatihan yang kedua yaitu Pendampingan Pelatihan Lanjutan. Pendampingan lanjutan ini merupakan proses pendampingan dengan membagi peserta menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok didampingi oleh tim pengabdian. Proses pendampingan ini dilakukan untuk mempermudah peserta memahami materi UCEJ, Vol. 5 No. 1, April 2020, Hal. 68-75
ISSN : 2541-6693

pelatihan hari pertama dan hari kedua. Animo peserta dalam mengikuti pelatihan ini terlihat dari antusiasme mereka pada saat praktek (*workshop*) dengan belajar menyusun media pembelajaran sesuai bidang studi masing-masing.

Kegiatan ini dilakukan pada mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang telah berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari animo mahasiswa yang mengikuti kegiatan pelatihan sangat tinggi, terbukti dengan kehadiran para mahasiswa yang mengikuti kegiatan mencapai 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa para mahasiswa menyambut positif kegiatan yang telah dilakukan. Sesuai dengan harapan pihak sekolah, mereka sangat mengharapkan adanya kegiatan-kegiatan yang sifatnya memberi penyegaran bagi para mahasiswa mengenai metode mengajar yang menyenangkan kaitannya dengan penggunaan teknologi.

Selama kegiatan berlangsung cukup banyak pertanyaan yang muncul dari peserta, bahkan tidak jarang materi yang dilatihkan justru menjadi jauh melebar dikarenakan antusiasme dan keingintahuan peserta yang sangat tinggi terhadap penggunaan media ini. Diskusi yang terjadi di sela-sela waktu pelatihan ialah lebih kepada bagaimana

pembuatannya dan penerapannya kepada siswa dengan penggunaan *powerpoint*, hal ini tentunya semakin memperkaya ide bagi calon guru. Waktu yang dijadwalkan memang masih kurang jika dibandingkan dengan banyaknya hal-hal yang bisa dieksplor dari kegiatan pelatihan ini, masih banyak hal yang perlu digali dari pembuatan media pembelajaran TTS berbasis *powerpoint* ini sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam pembelajaran di sekolah nantinya. Akan tetapi setidaknya melalui kegiatan pelatihan ini menjadi suatu rangsangan dan dasar bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi lebih jauh serta dapat mengaplikasikannya pada proses pembelajaran di kelas ketika mereka telah mengajar dan menjadi guru di sekolah.

Dalam kegiatan ini juga, peserta diberikan beberapa tips dalam penggunaan media pembelajaran, diantaranya adalah bagaimana agar penggunaan media pembelajaran dapat secara optimal digunakan. Supaya penggunaan media dapat berjalan dengan baik, kita perlu membuat persiapan yang baik pula. Menyiapkan peralatan yang akan dipakai dalam pemanfaatan media yang akan digunakan. Dengan demikian pada saat menggunakannya nanti, tidak akan diganggu dengan hal-hal yang mengurangi kelancaran penggunaan

media itu. Jika media itu digunakan secara berkelompok, sebaiknya tujuan yang akan dicapai disampaikan terlebih dahulu supaya perhatian dan pikiran terarah ke hal yang sama.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat adalah terbatasnya waktu pelaksanaan yang singkat. Namun semua kendala dan masalah yang muncul telah dicarikan solusinya yaitu dengan memberikan materi sebelum pelaksanaan kegiatan sehingga harapannya peserta sudah mempersiapkan dan membaca materi, sistem diskusi selama penyampaian materi dan sistem pendampingan di akhir pelatihan. Dengan demikian kegiatan ini dapat berlangsung dengan baik.

Secara umum, kegiatan pelatihan berlangsung dengan baik. Para peserta pelatihan terlihat sangat bersemangat saat mulai ikut mempraktekkan penggunaan aplikasi *powerpoint* pada komputer masing-masing. Dari observasi yang dilakukan, peserta paling antusias saat mempraktekkan memasukkan fitur pertanyaan pada kolom TTS di *powerpoint*. Peserta sangat bersemangat saat saling bertukar pertanyaan mengenai apa pertanyaan yang mereka masukkan dalam kolom TTS. Selain itu dari hasil observasi juga diperoleh bahwa diskusi sering terjadi saat pembahasan

jawaban dari pertanyaan yang mereka ajukan dalam TTS.

Faktor pendukung dalam melaksanakan program pelatihan ini adalah adanya dukungan sarana dan prasarana berupa laboratorium komputer yang bisa digunakan untuk tempat pelatihan, kemudian setiap mahasiswa peserta pelatihan sudah memiliki rencana materi yang akan disajikan pertanyaan dan jawaban dalam TTS yang akan dibuat, serta motivasi mahasiswa peserta pelatihan terbukti lebih dari 25 orang mengikuti pelatihan ini sampai akhir, yang melebihi target capaian yang hanya 20 orang. Faktor Penghambat Secara umum tidak ditemukan adanya faktor penghambat yang berarti. Akan tetapi yang menjadi sedikit hambatan adalah jadwal pelaksanaan yang harus menyesuaikan dengan kesibukan peserta dan tim pengabdian.

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, peserta pelatihan telah dapat memanfaatkan media yang tersedia untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik. Sehingga dalam penyampaian materi di kelas nantinya akan membuat siswa dapat lebih tertarik dengan materi pelajaran dari mahasiswa yang telah dilatih dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Oleh karena itu perkembangan ilmu dan

UCEJ, Vol. 5 No. 1, April 2020, Hal. 68-75
ISSN : 2541-6693

teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Melalui kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Mereka dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah yang tentunya alat-alat tersebut sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Alat-alat tersebut merupakan sarana atau media dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut;

1. Pengetahuan mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang tentang pelatihan pemanfaatan *powerpoint* secara umum masih kurang memadai sebelum dilaksanakannya pelatihan. Hal ini ditunjukkan dari hasil diskusi di awal kegiatan
2. Penyampaian pelatihan pemanfaatan media *powerpoint* kepada peserta pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus sebagai stimulan agar para mahasiswa/i lebih kreatif

3. membuat media pembelajaran berbasis multimedia.
4. Kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang merupakan sebuah kegiatan positif yang bertujuan membantu mahasiswa dalam membuat dan mempraktikkan media pembelajaran TTS berbasis *powerpoint*

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini beberapa saran yang bisa disampaikan adalah:

- a) Mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang agar senantiasa berupaya secara terus menerus mengembangkan kemampuan profesionalismenya;
- b) Ilmu yang telah didapatkan dari kegiatan ini agar dapat diterapkan di semua mata pelajaran secara berkesinambungan agar menarik siswa-siswi di sekolah saat nanti mereka menjadi guru/pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers. Depdiknas. 2003.
- Hamalik, O., 1990. Pengembangan kurikulum. *Bandung: Mandar Maju*.
- Koswara, U. and Rosita, N.T., 2017. Pelatihan program GeoGebra bagi guru matematika SMP di kabupaten Sumedang. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), pp.77-86.
- Kurniawan, A. 2007. MS Office Powe Point 2007, Bandung: P.T. Pradnya Paramita.
- Kustandi, C & Bambang. 2011. Media Pembelajaran. Bogor: Graha Indonesia.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sadiman, Arief S dkk. Media Pendidikan pengertian, pengemabangan, dan pemanfaatan. 2006. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sinsuw, A.A. and Sambul, A.M., 2017. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(3), pp.105-110.
- Pradnyana, G.A., Pradnyana, I.M.A. and Sindu, I.G.P., 2016, November. Pelatihan Penggunaan E-Learning Berbasis Media Sosial Edmodo Bagi Guru SMA di Kecamatan Buleleng. In *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 1).
- Sudjana, N. and Rivai, A., 2010. Media pengajaran. *Bandung: sinar baru Algensindo*.
- Sundayana, R., 2013. Media Pembelajaran matematika untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika. *Bandung: Alfabeta*.
- Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002. Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama, Lembaga Administrasi Negara