

# Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bagi Guru SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang

Danang Wahyu Utomo\*<sup>1</sup>, Etika Kartikadarma<sup>2</sup>, Erlin Dolphina<sup>3</sup>,  
Defri Kurniawan<sup>4</sup>, Purwanto<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: <sup>1</sup>danang.wu@dsn.dinus.ac.id, <sup>2</sup>etika.kartikadarma@dsn.dinus.ac.id,

<sup>3</sup>erlindolphina@dsn.dinus.ac.id, <sup>4</sup>defri.kurniawan@dsn.dinus.ac.id, <sup>5</sup>purwanto@dsn.dinus.ac.id

\*Penulis Korespondensi

## Abstrak

Media pembelajaran saat ini telah berkembang, salah satu contohnya adalah media pembelajaran digital atau biasa disebut literasi digital. Literasi digital dapat berupa teks, audio, atau video. Cara mendapatkannya dapat melalui berbagai sumber seperti media sosial dan halaman web. Keuntungan dari media pembelajaran digital adalah dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Guru juga dapat menggunakan berbagai sumber seperti teks, gambar, audio dan video dalam materi pembelajaran. Maka program kemitraan Masyarakat (PKM) dari Udinus menawarkan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan Canva. Metode yang digunakan dalam program kemitraan Masyarakat adalah praktek dengan Canva. Dalam praktek tersebut, para guru diawali membuat slide presentasi kemudian diubah menjadi video pembelajaran dengan memanfaatkan asset yang disediakan oleh Canva.

Kata kunci: multimedia, pembelajaran, interaktif

## Abstract

*Today's learning media has now developed, the example is digital learning media usually called digital literacy. Digital literacy can be a form of text, audio, or video. How to get it can be through various sources such as social media, and web pages. The advantage of digital learning media is that it can improve student's learning ability. Teachers also use various sources such as text, images, audio, and video on the learning material. So, the PKM from Udinus offers assistance in creating learning media based on multimedia using Canva. The method used in PKM is practice using Canva. In practice, the teachers start by creating presentation slides and then use them in learning videos that utilize assets provided by Canva.*

*Keywords: multimedia, learning, interactive*

## 1. PENDAHULUAN

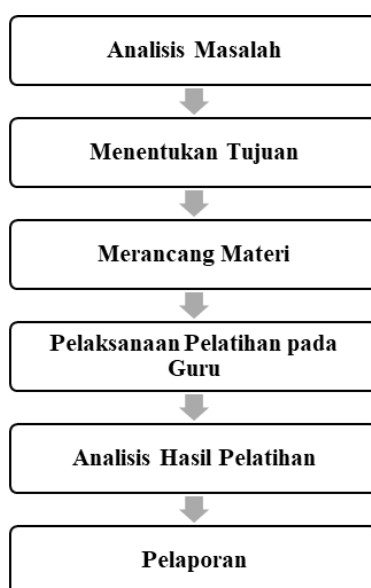
Perkembangan media pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan. Adanya perubahan dari media pembelajaran yang hanya terpusat pada satu media misalnya buku, saat ini banyak dikembangkan variasi media pembelajaran guna memberikan model pembelajaran yang interaktif. Variasi kerangka kerja, model dan literasi telah banyak dikembangkan untuk menjadi panduan bagi pengajar fokus pada pembangunan literasi digital[1]. Tujuannya agar para siswa dapat meningkatkan kemampuan digitalnya, kemampuan eksplorasi informasi dan literasi, dan para guru dapat menggunakan berbagai sumber seperti teks, gambar audio, dan video dalam pembuatan materi pembelajarannya. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan inovatif guru dalam meningkatkan pembelajaran di kelas. Salah satu contoh media pembelajaran yang populer saat ini adalah literasi digital yaitu media pembelajaran yang dapat diakses melalui berbagai sumber seperti media sosial dan halaman web dalam bentuk kombinasi teks, gambar, audio dan video. Beberapa sekolah telah menggunakan media pembelajaran secara digital sebagai alat bantu untuk

media belajar tambahan dalam belajar mengajar [2]. Keuntungan dari literasi digital dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, melatih kemampuan guru dalam menggunakan berbagai sumber untuk materi pembelajarannya dan kemampuan belajar secara online [3]. Adanya literasi digital membantu para siswa yang telah kecanduan dengan gawai seperti smartphone dapat diarahkan dalam belajar melalui internet. siswa dapat meningkatkan kemampuan individu melalui informasi dan pengetahuan yang didapatkan melalui media pembelajaran digital. Peneliti lain mengungkapkan bahwa adanya media pembelajaran digital dapat menunjang proses belajar mengajar di sekolah [4].

Pembelajaran berbasis multimedia sangat penting dalam peningkatan sisi kognitif siswa. Salah satu peningkatan kemampuan kognitif dapat dipengaruhi dengan variasi media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video interaktif dapat mempengaruhi perkembangan kognitif siswa pada usia dini [5]. Multimedia interaktif menjadi aspek penting dalam pengembangan kognitif siswa usia dini dan pengembangan minat belajar siswa[6]. Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia juga dapat digunakan untuk perkembangan Bahasa pada anak autisme [7]. Pada sisi guru, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan kemampuan dan kompetensi guru dalam penyediaan bahan belajar bagi siswa. Pada penelitian ini, pengabdian yang dilakukan menghasilkan peningkatan keberhasilan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia [8], [9]. Penelitian lainnya [10], hasil pengabdian menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam penyediaan bahan ajar.

Adanya analisis situasi diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk menunjang proses belajar mengajar terhadap siswa di kelas dan dirumah dibutuhkan satu media pembelajaran yang mampu diakses kapanpun dan dimanapun. Siswa dan guru dapat belajar bagaimana mengakses suatu media pembelajaran dari berbagai sumber informasi [11]. Para siswa bisa mendapatkan materi pembelajaran tidak hanya di kelas namun bisa melalui platform media sosial seperti youtube, Instagram, tiktok, dan twitter. Para guru dapat menggunakan berbagai sumber untuk membuat materi pembelajaran seperti teks, gambar, audio dan video. Maka, perlu adanya pendampingan kepada guru – guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia seperti penggunaan perangkat lunak Canva. Canva merupakan perangkat secara online yang dapat digunakan untuk mendesain materi berupa presentasi dan video. Pada Canva dilengkapi dengan aset – aset yang mampu mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

## 2. METODE



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Berdasarkan Gambar 1:

1. Analisis Masalah

Tim PKM dengan pihak mitra menganalisis bagaimana saat ini guru membuat bahan ajar, media apa yang digunakan dalam mendukung pembuatan bahan ajar dan bagaimana bahan ajar tersebut dibagikan kepada siswa. Selanjutnya mencari permasalahan dalam pembuatan media pembelajaran digital seperti pembuatan slide presentasi dan video ajar.

2. Menentukan Tujuan

Tujuan dari kegiatan pengabdian adalah mendampingi guru dalam pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis multimedia. Pembuatan bahan ajar meliputi pembuatan slide presentasi dengan menggunakan asset seperti teks, gambar, audio dan video. Model bahan ajar selanjutnya adalah video. Para guru didampingi dalam pembuatan bahan ajar video seperti pemilihan topik, penentuan tema video, penentuan story dalam video, pemilihan asset yang digunakan dalam video seperti background, avatar, elemen bangun ruang, cara melakukan rekaman video, pengaturan rekaman video dengan slide yang telah dibuat dan bagaimana rilis video pada media sosial seperti youtube.

3. Merancang Materi

Materi yang dibuat adalah pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis multimedia digital, yaitu perkembangan teknologi dan internet, implementasi teknologi informasi dan multimedia interaktif, pembuatan slide presentasi dengan Canva, dan pembuatan bahan ajar video dengan Canva.

4. Pelaksanaan pelatihan kepada guru

Kegiatan PKM dilaksanakan di SD Negeri Pedurungan Kidul 02 Semarang dengan peserta adalah guru SD. pelaksanaan PKM terdiri dari 4 sesi dengan 4 materi yaitu:

- (i) Literasi digital dan media digital terkait perkembangan teknologi dan internet.
- (ii) Contoh implementasi teknologi informasi dan multimedia interaktif.
- (iii) Pembuatan slide presentasi dengan Canva, dan
- (iv) Pembuatan bahan ajar video dengan Canva.

Adanya pelatihan ini, para guru dapat membuat slide presentasi video bahan ajar dengan Canva.

5. Analisis hasil pelatihan

Dari pelatihan yang dilaksanakan, para guru dapat mengenali fitur dan aset yang disediakan oleh Canva dalam pembuatan slide presentasi dan video. selain itu, para guru mengetahui bahwa dengan pelatihan ini mereka telah memiliki akun premium Canva yang diberikan oleh Kemendikbud secara gratis untuk menunjang proses belajar mengajar.

6. Pelaporan

Setelah kegiatan selesai, maka dibuat laporan kepada pihak LPPM Udinus yang terdiri dari laporan kemajuan, monitoring dan evaluasi, laporan akhir dan seminar hasil.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan program kemitraan masyarakat ini memiliki beberapa hasil kegiatan sebagai berikut:

1. Materi terkait pembuatan slide presentasi kepada guru - guru SD menggunakan Canva.



Gambar 2. Pemateri memberikan Materi Slide Presentasi

pada Gambar 2, pemateri menjelaskan dasar pembuatan slide presentasi dengan Canva diawali dengan cara pengaksesan Canva melalui *browser*, menambahkan slide, mengatur desain slide, animasi dan penggunaan fitur dan aset - aset dalam Canva. Tujuannya para guru mengetahui dasar pembuatan slide presentasi secara interaktif yang dilengkapi dengan aset seperti teks, gambar, audio dan video.

2. Materi terkait pembuatan video pembelajaran



Gambar 3. Pemateri memberikan Video Pembelajaran

pada gambar 3, pemateri menjelaskan fungsi video pembelajaran, bagaimana pembuatan video pembelajaran dengan Canva dan penggunaan fitur dan aset. Hasilnya adalah peserta mengetahui cara pembuatan video menggunakan Canva dari tahap awal yaitu persiapan narasi materi yang akan digunakan dalam bahan ajar video, pemilihan tema video, avatar, pengaturan animasi dalam video, penambahan aset rekaman video dalam menjelaskan materi inti, penyesuaian aset rekaman video dengan slide, dan cara rilis video dalam media sosial seperti youtube.

3. Para guru mengetahui telah memiliki akun premium Canva yang disediakan oleh kemendikbud guna memberikan kemudahan dan tanpa batas penggunaan fitur dan aset dalam Canva. Sebelum adanya pelatihan, para guru tidak mengetahui jika masing - masing telah memiliki akun premium Canva. Adanya program kemitraan Masyarakat ini, para guru lebih leluasa dalam pembuatan bahan ajar presentasi dan video seperti penggunaan aset tema, avatar, audio, dan video.
4. Hasil kegiatan pengabdian ini telah diunggah pada youtube dengan alamat:  
<https://www.youtube.com/watch?v=e8kMY6q4foY&t=9s>



Gambar 4. Luaran Video pada Youtube

Pada Gambar 4, luaran video tersebut diberi judul: “Abdimasku Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Multimedia Bagi Guru SD Pedurungan Kidul 02”

5. Hasil dari luaran video telah mendapatkan sertifikat HKI dengan nomor: EC00202374346

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran digital penting bagi perkembangan belajar siswa terutama siswa SD yang dapat digunakan untuk memperluas literasi dalam belajar.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif penting bagi guru agar dapat memperluas informasi dalam media sosial khususnya terhadap fokus literasi digital.
3. Para guru diharapkan dapat melanjutkan desain bahan ajar tidak terbatas pada satu model seperti presentasi atau video saja, bisa diarahkan pada pembelajaran berbasis permainan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM UDINUS yang telah mendanai program pengabdian masyarakat dengan nomor surat kontrak: 049/A.38-04/UDN-09/V/2023.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Falloon, "From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework," *Educational Technology Research and Development*, vol. 68, no. 5, pp. 2449–2472, Oct. 2020, doi: 10.1007/s11423-020-09767-4.
- [2] R. R. Sani, D. W. Utomo, and D. Kurniawan, "Penerapan Edmodo bagi Guru dan Murid SMK Karya Bhakti Brebes sebagai Media Belajar Tambahan," *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 2, p. 34, 2020, doi: 10.33633/ja.v3i2.92.
- [3] M. H. A. Ayu Arsari, "The Importance of Digital Literacy to Enhance Students' ability in English Language," *Jambura Journal of English Teaching and Literature*, vol. 3, no. 1, pp. 12–18, May 2022, doi: 10.37905/jetl.v3i1.13939.
- [4] E. Istikhoirini, "STUDI LITERATUR: EDMODO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DARING DALAM ERA MERDEKA BELAJAR DI MASA PANDEMI," *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, vol. 1, no. 1, pp. 11–18, 2021.
- [5] N. W. Aryani and D. P. Ambara, "Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 252, Jul. 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.36043.
- [6] R. R. Lubis and N. Rambe, "PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA GURU SD SWASTA PAB 10 SAMPALI," *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (JPKM)*, vol. 2, no. 2, pp. 86–94, 2021.
- [7] M. S. Saranani, "Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pengembangan Bahasa Anak Autisme," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 5827–5839, Sep. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.2280.
- [8] E. Karyadiputra, S. Pratama, A. Alim Muin, A. Setiawan, and F. Yusa Rahman, "Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala," *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 89–94, Jun. 2022, doi: 10.52072/abdine.v2i1.302.
- [9] S. Ayu and U. Hambali, "PELATIHAN PENYUSUNAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERKTIF TERHADAP GURU DI DESA BALIBO KECAMATAN KINDANG," *JURNAL ABDIMAS PATIKALA*, vol. 2, no. 1, pp. 469–473, 2022, [Online]. Available: <https://etdci.org/journal/patikala/>
- [10] Dwi Krisbiantoro, Abdul Azis, and Amelia Fitriani, "Pelatihan OBS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kreativitas Guru SD Negeri 1 Pliken Pada UPK Kec. Kembaran Banyumas," *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, vol. 2, no. 3, pp. 432–443, Oct. 2021, doi: 10.37339/jurpikat.v2i3.692.
- [11] Fitriyani and S. Mukhlis, "URGENSI PENGGUNAAN DIGITAL LITERASI DALAM PELAKSANAAN PENDIDIKAN DIMASA PANDEMI: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW," *JURNAL DIKODA*, vol. 2, no. 1, pp. 13–20, 2021.