PRO SEJAHTERA
(Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat)
Volume 2 Halaman 155-159 Maret 2020
p-ISSN 2656-5021
e-ISSN 2657-1579

PENGABDIAN MASYARAKAT BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MELATIHKAN SOFT SKILL PARA PENDIDIK SEKOLAH DASAR SEMANGAT DALAM DI BARITO KUALA

Multimedia-Based Community Service To Train Soft Skills In Educators' Primary School Semangat Dalam In Barito Kuala

Elli Kusumawati[1,*], Eko Susilowati[2], dan Suyidno[2]
[1]Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Lambung Mangkurat, Jl Brigjen H. Hasan Basry, Banjarmasin, Indonesia
[2]Pendidikan Fisika, FKIP Universitas Lambung Mangkurat, Jl Brigjen H. Hasan Basry, Banjarmasin, Indonesia
*Corresponding author: titis_pfis@ulm.ac.id

Abstract. Educators' soft skills play an important role in creating multimedia literacy in elementary schools and facilitating critical thinking, creative, collaborative, and communicative in facing global competition. However; the soft skills of educators' primary school Semangat Dalam 2 in Barito Kuala are still low. Therefore, a multimedia-based community service was conducted to train the soft skills of educators' primary school Semangat Dalam in Barito Kuala. The service implementation method begins with an initial survey, then planning services, licensing, participants selection (selected: educators' primary schools Semangat Dalam in Barito Kuala), implementation of service (produced multimedia products), and concludes an evaluation related to the product quality. The results of this community service are: (1) can train the soft skills of educators in processing graphics and photos (pictures) and then designing multimedia learning media; (2) can train soft skills of educators in finding and editing videos into learning media; (3) can train soft skills of educators in designing simple animation media using Macromedia flash; and (4) can train soft skills of educators in making interactive tests with Macromedia flash.

Keywords: Community service, multimedia-based learning, soft skills.

Abstrak. Soft skil para pendidik memainkan peran penting dalam menciptakan literasi multimedia di sekolah dasar dan memfasilitasi pemikiran kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif dalam menghadapi persaingan global. Namun; soft skill para pendidik sekolah dasar Semangat Dalam 2 di Barito Kuala masih rendah. Oleh karena itu, dilakukan pengabdian masyarakat berbasis multimedia untuk melatihkan soft skill para pendidik sekolah dasar Semangat Dalam di Barito Kuala. Metode pelaksanaan pengabdian diawali dengan survey awal, kemudian dilakukan perencanaan pengabdian, perijinan, penentuan peserta (terpilih: pendidik sekolah dasar Semangat Dalam di Barito Kuala), pelaksanaan pengabdian (dihasilkan produk multimedia), dan diakhiri evaluasi terkait kualitas produk. Hasil kegiatan pengabdian ini adalah: (1) mampu melatih soft skill para pendidik dalam mengolah grafis dan foto (gambar) dan kemudian mendesain media pembelajaran multimedia; (2) mampu melatih soft skill para pendidik dalam mencari dan mengedit video menjadi media pembelajaran; (3) mampu melatih soft skill para pendidik dalam mendesain media animasi sederhana menggunakan Macromedia flash; dan (4) mampu melatih soft skill para pendidik dalam membuat tes interaktif dengan Macromedia flash.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis multimedia, pengabdian masyarakat, soft skill

1. PENDAHULUAN

Di era industri 4.0; media informasi dan teknologi memainkan peran sangat penting pada setiap aspek kehidupan manusia; termasuk di dunia pendidikan (Banindro, 2019; Oktasari *et al*., 2019). Pendidikan sebagai proses yang aktif, dinamik, dan generatif telah memberikan sumbangan yang penting kepada anak didik dalam pengembangan *soft skill*nya seperti daya nalar; berfikir secara logis, sistematik, kritis, cermat, bersikap obyektif, dan terbuka dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan. Pendidik sebagai fasilitator pembelajaran harus selalu mengupayakan peningkatan keilmuan dan kualitasnya pengajaran sebagai seorang guru yang profesional; salah satunya adalah meningkatkan soft skill dalam pembelajaran berbasis multimedia.

Pengembangan multimedia di sekolah ini sejalan dengan munculnya perkembangan literasi digital, kecanggihan komunikasi dan teknologi yang pada akhirnya mewarnai praktik pembelajaran (Apsorn *et al*., 2019; Banindro, 2019). Siap tidak siap, mau atau tidak mau, pendidik dihadapkan pada penggunaan peralatan elektronika seperti radio, televisi, video, *tape recorder*, film strips, *overhead proyektor*, kalkulator dan komputer yang mewarnai dunia pendidikan

© 2020 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

p-ISSN 2656-5021
e-ISSN 2657-1579

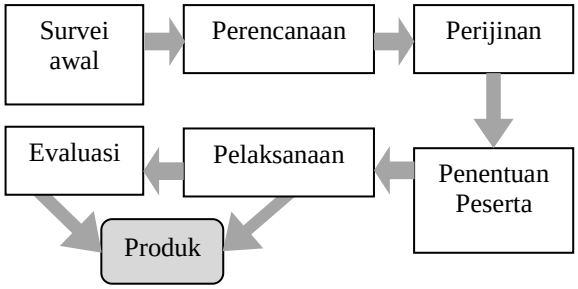
dewasa ini, termasuk di Sekolah Dasar. Peralatan elektronika sangat berguna sebagai sumber belajar dalam pendidikan dasar.

Hasil identifikasi awal di sekolah mitra diperoleh informasi bahwa SDN Semangat Dalam 2 termasuk sekolah unggulan (terakreditasi A). SD ini memiliki 15 pendidik dan 450 peserta didik yang aktif. Namun, penggunaan multimedia belum optimal. Pemanfaatan komputer hanya digunakan oleh staf Tata Usaha (TU) untuk mengelola data akademik sekolah dengan menggunakan aplikasi dasar (misal: Microsoft office). Penggunaan model pembelajaran oleh pendidik di satu sisi masih pembelajaran konvensional, namun disisi lainnya adalah orang tua dan peserta didik telah memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap penggunaan teknologi informasi layaknya di kalangan masyarakat Indonesia pada umumnya. Kurangnya pemanfaatan komputer dan teknologi informasi di SD ini berdampak pada masih kurangnya mutu layanan yang diberikan sekolah kepada masyarakat. Sekolah belum mampu melayani proses pembelajaran berbasis teknologi informasi dan multimedia.

Melalui *Focus Group Discussion (FGD)* antara tim pengabdian dengan pihak sekolah mitra, akhirnya disepakati bahwa tujuan utama IbM ini adalah PKM berbasis multimedia untuk melatihkan *soft skill* para pendidik sekolah dasar Semangat Dalam 2 di Barito Kuala. Arsyad & Fatmawati (2018) dan Huda *et al*. (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah pembelajaran yang memanfaatkan software yang tersedia dalam teknologi komputer; di mana definisi multimedia adalah kombinasi lebih dari satu media (grafis, teks, suara,video, animasi) yang menampilan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Melalui multimedia; maka pembelajaran dapat lebih berkualitas, menarik dan interaktif, waktu pelaksanaan dapat diperpendek, proses pembelajaran berlangsung kapanpun dan dimanapun, serta sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran. Melalui kegiatan pengabdian ini; pendidik dibekali materi dan praktek flip book maker (membuat e-book dari file pdf atau gabungan file pdf dengan videl FLV); Screencast O Matic (merekam gambar/video dilengkapi suara); Filmora (mengedit gambar/video); adobe photoshop CS4 (mengedit gambar); Macromedia flash (membuat media animasi); dan setiap materi tersebut harus menghasilkan produk kreatif yang dikirim ke grup WA pengabdian.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian IbM ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan, yaitu memberikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan (soft skill) pendidik tentang pembelajaran berbasis multimedia. Peserta pengabdian ini adalah 40 pendidik di SDN Semangat Dalam 2. Penyajian materi lebih banyak praktek (80%) daripada teori (20 %). Desain pelaksanaan IbM disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain pengabdian

Langkah-langkah pelatihan disajikan di bawah ini.

1. **Survei awal,** tim bekerja sama dengan sekolah mitra mengidentifikasi soft skill pendidik tentang pengusaan bidang multimedia dan aplikasinya dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. **Perencanaan,** tim bekerja sama dengan mitra (SD Semangat Dalam 2 Batola) dalam bentuk *Focus Group Discussion (FGD)* menyusun perencanaan pelatihan meliputi jadwal pertemuan, tempat pertemuan, agenda pelatih, dan kepanitiaan.
3. **Perijinan,** mengurus perijinan ke FKIP ULM dan disampaikan ke SDN Semangat Dalam 2.
4. **Penentuan Peserta,** dipilih para pendidik SDN Semangat Dalam 2 dan kemudian dikelompokkan dalam berbagai kelas sesuai kemampuan dan pengalamannya menggunakan multimedia dalam pembelajaran dan aktivitas sehari-hari.
5. **Pelaksanaan,** dilaksanakan selama 3 hari efektif meliputi sub materi komputer grafis, animasi, video editing, dan tes interaktif, kemudin dilanjutkan 1 hari penugasan.
6. **Evaluasi,** kegiatan pelatihan ini dievaluasi dengan menggunakan angket kuisioner interaktif untuk mengukur kemampuan, tanggapan dan harapan para pendidik dari kegiatan yang telah dilakukan. Tahap ini menjadi pertimbangan tim untuk rencana tindak lanjut kegiatan/pendampingan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

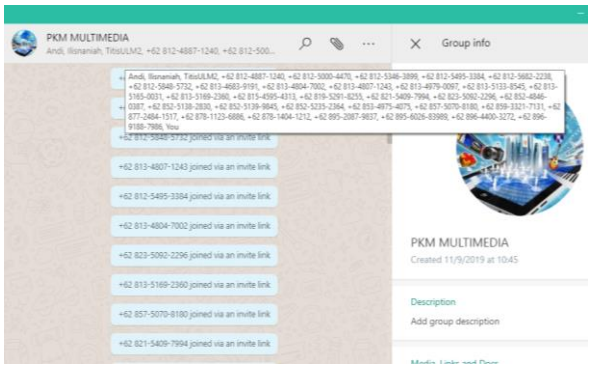
PKM berbasis multimedia untuk melatih *soft skill* pendidik SDN Semangat Dalam 2 telah dilaksanakan pada tanggal 5 dan 12 November dengan narasumber dari tim pengabdian dan dibantu oleh Andy Azhari dan Fauziah sebagai pembantu pelaksana. Kegiatan ini dihadiri para pendidik di SDN Semangat Dalam 2 dan termasuk kepala sekolah juga aktif menjadi peserta

© 2020 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

p-ISSN 2656-5021
e-ISSN 2657-1579

pelatihan. Kegiatan dibuka oleh kepala sekolah pada pukul 10.00 pagi.

Pelaksanaan pelatihan juga didesain melalui pemanfaatan multimedia. Pada awalnya tim meminta peserta mengisi https://chat.whatsapp.com/LfPKj6ILIwMGqQnhjOWJKd untuk bergabung menjadi anggota grup pengabdian pembelajaran berbasis multimedia. Grup WA pengabdian disajikan pada Gambar 2.

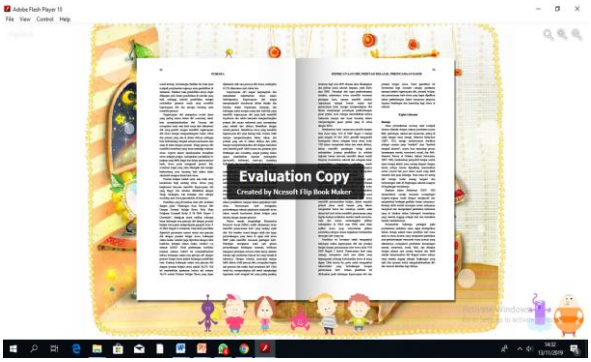


Gambar 2. Grup WA pengabdian

Setelah semua peserta bergabung dalam grup WA, peserta diminta mengisi form angket pengabdian yang dimuat di https://forms.gle/jCVkS3bXUYNWvdYa9 dan kemudian mendownload materi pelatihan di group WA (software multi media dan PPT materi pelatihan). Melalui kegiatan tersebut, peserta dilibatkan langsung dalam memanfaatkan multimedia dalam kegiatan pengabdian.

Materi pertama tentang pengantar pembelajaran berbasis multimedia. Materi ini membahas konsep media, multimedia, pembelajaran, dan pembelajaran berbasis multimedia; peran penting multimedia di era informasi dan teknologi saat ini beserta contohnya (misalnya: ruang guru); kemudahan akses informasi seperti dari jurnal sinta, perpustakaan nasional, dan google scholar; peran dan kontribusi dari multimedia dalam trend pembelajaran saat ini.

Materi kedua adalah pengenalan singkat tentang Flip Book Maker, yaitu software yang dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik layaknya membaca buku secara langsung. Software ini dapat digunakan untuk membuat E-Book (Electronic Book) dengan efek Flip Book, atau seperti membaca buku sungguhan. Materi dapat dibuka atau dibalik lembar demi lembar halaman buku. Selanjutnya, para peserta diminta mendownload software Flip Book Maker di grup WA Pengabdian. Dengan dipandu Tim, para peserta melaksanakan praktek menginstal Flip Book Maker di laptop masing-masing, kemudian praktek membuka flip book maker, mengupload file pdf, dan praktek mendesainnya menjadi e-book, kemudian disimpan dan dishare langsung ke group WA sebagai laporan tugas. Contoh tugas peserta disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil tugas flip book maker

Materi ketiga adalah pengenalan singkat tentang Screencast O Matic sebagai sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan membuat screencasts pada sistem operasi Windows, Mac, dan Linux. Screencast O Matic memberikan layanan software gratis yang memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan krusor dan klik indikator, mudah digunakan, dapat menambahkan keterangan/ komentar dengan mudah. Selanjutnya, peserta diminta mendownload software Screencast O Matic di grup WA Pengabdian. Dengan dipandu Tim, para peserta melaksanakan praktek menginstal Screencast O Matic di laptop masing-masing, praktek untuk membuka Screencast O Matic, dan praktek merekam gambar/video yang dilengkapi dengan suara peserta; kemudian disimpan dan dishare langsung ke group WA sebagai laporan tugas. Contoh tugas SOM disajikan pada Gambar 4.

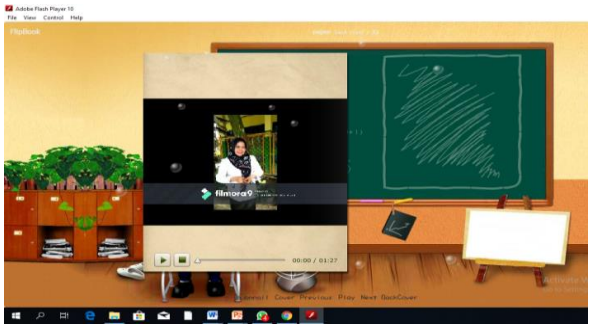
Gambar 4. Hasil tugas SOM

Materi keempat yaitu pengenalan Filmora sebagai aplikasi/software yang digunakan mengedit video, seperti menambahkan suara, gambar, maupun video lainnya; atau mengganti format suatu video atau mengubah resolusi video tersebut. Selanjutnya, para peserta diminta mendownload software Filmorea di grup WA Pengabdian. Dengan dipandu Tim, para peserta melaksanakan praktek menginstal Filmorea di laptop masing-masing, praktek membuka Filmora, mengupload gambar/video; mengedit, merubah resolusi, dan menyimpannya dalam format FLV. Sebenarnya bisa juga disimpan dalam format WMF, MP4, AVI, MOF, dan lain-lain; namun disarankan ke

© 2020 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

p-ISSN 2656-5021
e-ISSN 2657-1579

FLV sebagai bagian tugas akhir untuk pertemuan 1, yaitu menggabungkan file pdf dan video menjadi e-book melalui program Flip Book Maker. Contoh hasil tugas peserta disajikan pada Gambar 5.

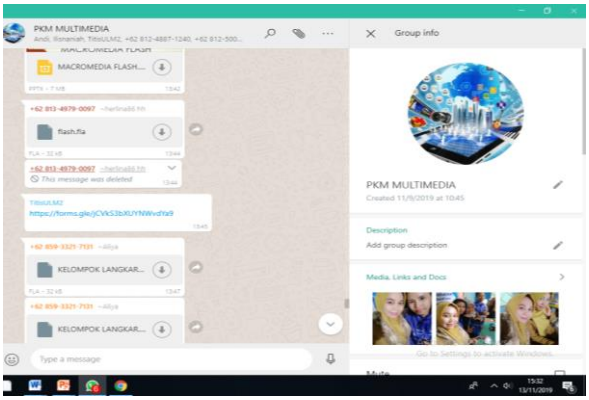


Gambar 4. E-book hasil gabungan file PDF dan video FLV melalui Flip Book Maker

Selanjutnya, pelaksanaan pada pertemuan kedua pada tanggal 12 November 2019 difokuskan pada materi editing dan animasi. Materi kelima adalah pengenalan materi editing dengan adobe photoshop CS4. Adobe photoshop adalah suatu program editing gambar untuk membuat, mengolah, dan menghasilkan suatu gambar dan cara tehnik dan mengefek sehingga gambar terlihat lain dan berkualitas sangat tinggi. Selanjutnya, peserta diminta mendownload software adobe photoshop CS4. Dengan dipandu Tim, para peserta melaksanakan praktek menginstal adobe photoshop CS4, mengenali interface dan toolbox pada photoshop, praktek mengedit gambar, dan kemudian disimpan sebagai Tugas 5 Mengedit Gambar. Contoh hasil kerja peserta pelatihan disajikan pada Gambar 5.

Gambar 5. Hasil tugas adobe photoshop

Materi keenam adalah pengenalan media animasi dengan menggunakan Macromedia flash sebagai aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lain yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan flash bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video atau efek-efek khusus lainnya. Selanjutnya, peserta diminta mendownload software Macromedia flash. Dengan dipandu Tim, para peserta melaksanakan praktek menginstal Macromedia flash, membuka program Macromedia flash, kemudian mengenali berbagai jenis aplikasi pada Macromedia flash, praktek membuat media animasi sederhana, dan kemudian disimpan dan diupload pada grup WA sebagai tugas terakhir.



Gambar 6. Kiriman tugas Macromedia flash

Kegiatan pengabdian ini dirasakan membawa m 4 at bagi para pendidik di SDN Semangat Dalam 2. Hal dapat dilihat dari semangat mereka selama mengikuti kegiatan pengabdian pada pertemuan 1 dan 2 sebagaimana yang disajikan pada Gambar 8.

Gambar 7. Semangat peserta pada pertemuan 1

Gambar 8. Semangat pada pertemuan 2

Para peserta merasa senang mengikuti kegiatan pengabdian. Peserta merasa pembelajaran berbasis multimedia ini termasuk baru, mereka merasa sudah bisa memahami dan mampu mempraktikkan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia,

© 2020 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat

p-ISSN 2656-5021
e-ISSN 2657-1579

dan mereka merasa yakin bisa menerapkannya. Hal ini diperkuat dari penyampaian pesan-pesan salah satu peserta sebagaimana disajikan pada Gambar 9.

Gambar 9. Pesan positif dari peserta pengabdian

Selain itu, juga terlihat dari sambutan kepala sekolah di acara penutupan. Kepala sekolah sangat berterima kasih atas kegiatan pengabdian ini karena kegiatan ini dirasakan mampu meningkatkan kualitas pendidiknya terutama dalam memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengikuti era perkembangan informasi dan teknologi terkini. Selain itu, kepala sekolah sangat berharap kepada tim pengabdian agar bersedia melaksanakan pengabdian di kesempatan mendatang. Akhirnya; kegiatan IbM ini diakhiri dengan penyerahan kenang-kenangan dari tim pengabdian kepada sekolah mitra yang dalam hal ini diterima langsung kepala sekolah dan foto bersama.

Gambar 10. Penyerahan kenang-kenangan

Gambar 10. Foto bersama pada pertemuan terakhir

4. SIMPULAN

Hasil pelaksaaan pengabdian di SDN Semangat Dalam 2 Barito Kuala adalah: (1) mampu melatih soft skill para pendidik dalam mengolah grafis dan foto (gambar) dan kemudian mendesain multimedia; (2) mampu melatih soft skill para pendidik dalam mencari dan mengedit video menjadi media pembelajaran; (3) mampu melatihkan soft skill para pendidik dalam mendesain media animasi sederhana menggunakan Macromedia flash; dan (4) mampu melatihkan soft skill para pendidik dalam membuat tes interaktif dengan Macromedia flash.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Lambung Mangkurat (ULM) dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) ULM yang telah membiayai pengabdian masyarakat ini melalui PNBP ULM tahun 2019.

6. DAFTAR PUSTAKA

Apsorn, A., Sisan, B., & Tungkunanan, P. (2019). Information and communication technology leadership of school administrators in Thailand. *International Journal of Instruction, 12*(2), 639-650.

Arsyad, M.N. & Fatmawati. (2018). Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Agastya, 8*(2), 188-198.

Banindro, B.S. (2019). Pengembangan techno virtual berbasis website sebagai media pembelajaran rekayasa visual blender 3d bagi mahasiswa desain produk. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia, 5*(1), 102-144.

Huda, Y.N., Sukatman, & Widayati, E.S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada materi memproduksi pementasan drama untuk kelas XI SMA. *Jurnal Edukasi UNEJ, 2*(1), 19-25.

Oktasari, D., Jumadi, Warsono, Hariadi, M.H., & Syari, E.L. (2019). 3D page-flipped worksheet on impulse-momentum to develop students' scientific communication skills. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 8(2), 211-219.

© 2020 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Lambung Mangkurat