

## INDUKSI TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PAUD AISIYAH AL- HASANAH SUKOHARJO

Indah Nofikasari<sup>1</sup>, Fajar Suryani<sup>2</sup>, Margareta Evi Yuliana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Duta Bangsa Surakarta; Jl. Bhayangkara 55 Surakarta, 0271719552

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi, Universitas Duta Bangsa

e-mail : [lindah\\_nofika@udb.ac.id](mailto:lindah_nofika@udb.ac.id), [fajar\\_suryani@udb.ac.id](mailto:fajar_suryani@udb.ac.id), [margaretha@udb.ac.id](mailto:margaretha@udb.ac.id)

### ABSTRAK

Tujuan kegiatan ini adalah untuk melakukan induksi teknologi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pendidikan anak usia dini. Kegiatan ini untuk meningkatkan proses kegiatan pembelajaran yang lebih menarik siswa. Metode kegiatan Induksi teknologi dilakukan dalam lima tahap yaitu (1) Pembuatan Materi, (2) Pelatihan, (3) Implementasi Program, (4) Pendampingan dan (5) Monitoring. Proses penyusunan materi dan pelatihan adalah pendekatan konsep proses pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Pendekatan yang digunakan untuk proses pendampingan adalah pendekatan *Project pembuatan materi pembelajaran interaktif berbasis multimedia*. Pendekatan yang digunakan untuk kegiatan monitoring adalah *problem solving*. Kegiatan ini mitra dikenalkan dengan teknologi dan cara menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia. Proses implementasi media pembelajaran interaktif yang terdiri dari pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia akan dilakukan oleh mitra dengan pendampingan dari tim pengabdian. Hasil kegiatan pengabdian ini adalah implementasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang meliputi pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis multimedia, mengedit gambar dan video dan publish aplikasi ke media penyimpanan.

**Kata Kunci** : Pembelajaran, Interaktif, Eevaluasi, Manajemen

### PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (yakni usia dibawah enam tahun) dalam bentuk pendidikan formal. Penyampaian pembelajaran yang baik dan tepat akan menunjang kemajuan kecerdasan anak. Terutama pada kegiatan belajar mengajar, segala aktifitas komunikasi dan penyampaian materi pelajaran harus disampaikan dengan semenarik mungkin agar anak mudah dalam menangkap materi dan lebih mudah untuk menghafalkan materi dengan baik.

PAUD Aisyiyah Al-Hasanah yang beralamat di Gronong RT. 03 RW. 05 Kelurahan Mandan Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Sukoharjo. PAUD Aisyiyah Al-Hasanah dengan status sekolah swasta jenjang pendidikan KB dengan NPSN 69909635 dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan No. SK. Pendirian 411.3/670/2012 Tanggal SK.

Pendirian 21 Desember 2012, dengan No. SK . Operasional 411.3/670/2012 dan Tanggal Operasioal 21 Desember 2012 ( Sumber : <http://referensi.data.kemdikbud.go.id>).

Proses pembelajaran kepada siswa yang diterapkan masih menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan gambar atau poster buah untuk media visualnya dan metode ceramah untuk penyampaian informasi dari buah tersebut. Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada guru menunjukkan bahwa guru masih belum menggunakan media multimedia tetapi metode pembelajaran masih menggunakan cara konvensional sehingga anak-anak sulit dalam menerima materi karena model pembelajaran yang disampaikan kurang menarik sehingga anak-anak merasa bosan.

Solusi yang ditawarkan untuk menangani permasalahan proses pembelajaran adalah dengan Aplikasi

Pembelajaran Interaktif. Pemanfaatan aplikasi media pembelajaran interaktif dan atraktif yang menawarkan solusi media pembelajaran yang interaktif dan atraktif bagi siswa sehingga siswa diharapkan dapat menerima proses pembelajaran dengan baik.

Solusi yang dirancang oleh tim pengusul telah melalui proses analisis dan diskusi dengan mitra. Berdasarkan hasil analisis dan diskusi dengan mitra mereka membutuhkan media pembelajaran yang interaktif berbasis multimedia untuk memudahkan pemahaman siswa. Hal ini berdasarkan kondisi yang dialami mitra karena keterbatasan media visual yaitu gambar atau poster yang dimiliki mitra sehingga kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu mitra juga sudah familiar menggunakan teknologi komputer sehingga tidak mengalami kendala yang berarti dalam penerapan teknologi pembelajaran berbasis multimedia.

#### BAHAN DAN METODE

Metode kegiatan ini adalah penyusunan materi, pelatihan, pendampingan dan monitoring. Pendekatan yang dilakukan untuk proses penyusunan materi dan pelatihan adalah pendekatan konsep-proses. Pendekatan **konsep** proses menekankan kepada konsep pembelajaran interaktif berbasis multimedia setelah itu mitra diajak untuk mengetahui cara implementasi Aplikasi Pembelajaran Interaktif berbasis multimedia. Pendekatan yang digunakan untuk proses pendampingan adalah pendekatan Project pembuatan materi pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Mitra dan tim pengabdian terjun bersama-sama untuk membangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif, melakukan *editing gambar*, *editing video* dan *suara*. Pendekatan yang digunakan untuk kegiatan monitoring adalah *problem solving*. Tim pengabdian akan terus melakukan pendampingan, pemantauan dan evaluasi untuk membantu mitra mengatasi kendala yang terjadi pada proses implementasi aplikasi dan pemeliharannya. Pelatihan meliputi teknik pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, mendesain media

pembelajaran interaktif, atraktif dan menarik, membuat media pembelajaran interaktif, atraktif, dan menarik, mengedit gambar, mengedit video dan suara. Tim pengabdian juga membantu penerapan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

#### HASIL DAN DISKUSI

Mitra berperan aktif dalam kegiatan masyarakat dengan mengikuti pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia. Pelatihan meliputi teknik pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, mendesain media pembelajaran interaktif, atraktif dan menarik, membuat media pembelajaran interaktif, atraktif, dan menarik, mengedit gambar, mengedit video dan suara. Pelatihan dan pendampingan menjadi pendekatan yang telah disepakati bersama mitra berdasarkan hasil koordinasi dan diskusi tim pengabdian dan mitra. Tahap-tahap yang dilaksanakan dalam tahap pelatihan dan pendampingan. Modul pelatihan dibutuhkan agar pelatihan dapat berjalan lancar dan efisien. Modul pelatihan terdiri dari modul teknik pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, Modul Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Buah, Modul Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan. Pelatihan pengembangan teknik pembelajaran interaktif berbasis multimedia dilakukan dengan mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif, atraktif, dan menarik. Pendampingan dilakukan kepada mitra untuk penerapan media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami siswa.

#### KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini dengan memberikan berbagai pelatihan diantaranya pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran interaktif serta pelatihan dan pendampingan media pembelajaran berbasis multimedia. Konsep aplikasi pembelajaran interaktif, atraktif dan menarik dengan tiga bahasa akan memberikan beberapa keuntungan seperti media pembelajaran interaktif dengan tiga bahasa yaitu bahasa Indonesia, Bahasa

Inggris dan Bahasa Arab, evaluasi siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa.

Pada Siswa Kelas VIII SMP.  
Jurnal of Innovative Science  
Education (JISE) 1(1): 5460.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Direktorat Riset Pengabdian Masyarakat Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan pendanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini pada tahun 2019. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada seluruh civitas Universitas Duta Bangsa yang telah mendukung terlaksananya Program Kemitraan Masyarakat ini. Tidak lupa, kami ucapkan terimakasih kepada PAUD Aisiyah Al-Hasanah atas kerjasamanya.

#### DAFTAR PUSTAKA/RUJUKAN

- Ali, M. 2009. Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah Medan Elektromagnetik. Jurnal Edukasi @Elektro 5(1): 11-18.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Fadillah, M, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Hanif Al Fatta. 2010. Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA untuk Sekolah Dasar Kelas VI. Jurnal DASI 5 (2).
- Ilham Eka Putra. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. Jurnal TeknoIF 1 (4) : 20-25.
- Jannah, M., Sugianto, Sarwi. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Nilai Karakter Melalui Inkuiri Terbimbing Materi Cahaya
- Rosyada, Dede. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Pers
- Siswanto, J. 2011. Compact Disk Online (CD-O) sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek. Jurnal JP2F 2(1): 56-70.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Susanto Susanto, Novi Ratna Dewi, Andin Irsadi, 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Education Game pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya Untuk Siswa SMP/MTs. Unnes Science Education Journal 2(1)
- Widi Widayat, Kasmui Kasmui, Sri Sukaesih, 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Sistem Gerak Pada Manusia. Unnes Science Education Journal 3 (2).
- Widiyatmoko, A. 2012. Pengembangan perangkat pembelajaran fisika dengan pendekatan Physics-Edutainment Berbantuan CD Pembelajaran Interaktif. JPE 1(1): 38-44..