

# **Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Di SMK Negeri I Banyuwangi**

**Solehatin<sup>1</sup>, Wildan<sup>2</sup>, Ilham Dwi Bagus Prakoso<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Manajemen Informatika

<sup>2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi

Email : atin33@yahoo.co.id<sup>1</sup>, wildanwildan25@gmail.com<sup>2, 3</sup>

## **ABSTRAK**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi banyak menciptakan sarana dan media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran khususnya di dunia pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan untuk membantu dunia pendidikan sebagai alat tambahan dalam penyampaian materi pembelajaran merupakan sarana yang bermanfaat bagi siswa dan guru. Sarana pembelajaran dari hasil penelitian merupakan alat yang dapat dimanfaatkan sebagai kontribusi dari hasil penelitian. Hasil penelitian yang menghasilkan media pembelajaran di SMK Negeri 1 Banyuwangi berupa media pembelajaran multimedia yang bersifat visual. Aplikasi visual yang dihasilkan dapat memberikan tampilan benda aslinya sehingga dapat membantu siswa untuk berimplementasi secara langsung dengan benda yang dipelajari tanpa harus bersentuhan dengan peralatannya. Dari hasil penelitian pembuatan media pembelajaran multimedia dan untuk lebih memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dibutuhkan pendampingan penggunaan kepada siswa dan siswi. Sehingga pada pengabdian ini dilakukan sosialisasi dan pendampingan terhadap penggunaan media pembelajaran untuk kalangan siswa siswi jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Banyuwangi

Kata Kunci: Pendampingan, Media, Pembelajaran, Multimedia

## **ABSTRACT**

*Advances in science and technology have created many facilities and media that are used to assist the learning process, especially in the world of education. Having learning media used to help the world of education as an additional tool in delivering learning material is a useful tool for students and teachers. Learning facilities from research results are tools that can be used as a contribution to research results. The results of the research produced learning media at SMK Negeri 1 Banyuwangi in the form of visual multimedia learning media. The resulting visual application can provide the appearance of the original object so that it can help students to implement it directly with the object being studied without having to come into contact with the equipment. From the results of research on creating multimedia learning media and to*

*further maximize the use of learning media, assistance in use is needed for pupils and female students. So in this service, socialization and assistance is carried out on the use of learning media for students majoring in multimedia at SMK Negeri 1 Banyuwangi.*

*Keywords: Assistance, Media, Learning, Multimedia*

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan ilmu pengetahuan sangatlah pesat saat ini baik di dunia pendidikan, industri, perkantoran, kedinasan dan semua aspek kehidupan manusia. Khususnya semakin berkembangnya teknologi digital sehingga semuanya proses kehidupan tidak lepas dari dunia digital seperti laptop, TV digital, smart phone, dan peralatan digital lainnya.

Dengan adanya pemanfaatan terhadap kemampuan dari smart phone yang digunakan untuk kebutuhan di berbagai bidang dikembangkan menggunakan aplikasi-aplikasi yang mampu mendukung dalam sesuai penggunaannya antara lain digunakan untuk media pembelajaran edukatif (AH. Supriyono dkk, 2014). Dalam proses pembelajaran yang dibuat nantinya akan lebih menarik dan menyenangkan jika dalam proses pembelajaran diterapkan suatu metode atau media sebagai alat bantu didalam melakukan pembelajaran (G. Sagala dkk, 2017).

Pembaharuan penyajian dalam penyampaian materi sebagai sarana pembelajaran sekarang sudah banyak memanfaatkan media digital seperti mobile (E. Setiawan dkk, 2016). Dengan media pembelajaran ini siswa siswi jurusan multimedia dapat menggunakan sebagai alat belajar tanpa harus bersentuhan dengan peralatan multimedia secara langsung dan pastinya lebih menyenangkan serta mengantisipasi kerusakan barang terhadap peralatan pembelajaran multimedia seperti kamera dll.

Untuk sosialisasi hasil penelitian pembuatan media pembelajaran multimedia dan untuk lebih memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dibutuhkan pendampingan penggunaan kepada siswa dan siswi. Sehingga pada pengabdian ini dilakukan sosialisasi dan pendampingan terhadap penggunaan

media pembelajaran untuk kalangan siswa siswi jurusan multimedia di SMK Negeri 1 Banyuwangi.

Dari hasil penelitian berupa media pembelajaran ini diharapkan dapat melengkapi sarana berupa media pembelajaran dan memberikan pilihan baru dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan siswa siswi jurusan multimedia.

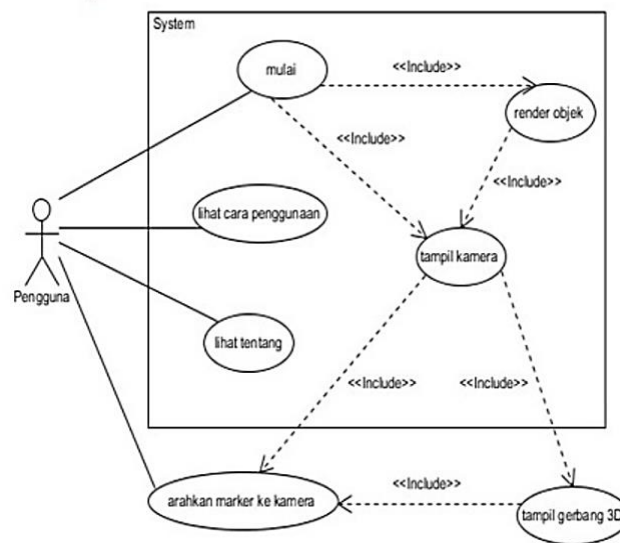
### **TARGET LUARAN YANG DICAPAI**

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan tujuan adanya manfaat yang diberikan oleh pelaksana kepada tempat pengabdian. Adapun manfaat yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pendampingan penggunaan media pembelajaran multimedia diperlukan agar dapat membantu siswa siswi untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi yang ada guna menunjang proses pembelajaran nantinya
2. Adanya media baru dalam proses pembelajaran khususnya pada jurusan multimedia.

### **METODE PELAKSANAAN**

Dalam proses pelatihan penggunaan media pembelajaran multimedia dilakukan beberapa tahapan mulai dari pengambilan menginstall aplikasi pembelajaran multimedia pada handphone siswa siswi. Tahapan selanjutnya siswa siswi dapat menggunakan media pembelajaran dengan alur gambar 1 yang dengan mengacu pada buku panduan penggunaan media pembelajaran. Hasil dari media pembelajaran ini memberikan informasi tentang alat-alat praktek jurusan multimedia sesuai yang ada pada buku panduan disertai penjelasan.



Gambar 1. Alur Penggunaan Media Pembelajaran

Tahap pertama yang dilakukan adalah siswa siswi media mempelajari menu-menu yang tersedia antar lain ada cara penggunaan dan layanan informasi. Tahapan berikutnya siswa siswi membuka media dan mengarahkan marker yang ada pada buku panduan ke kamera handpone sebagai dat inputan. Kemudian dari data inputan akan memberikan gambar yang ditampilkan sesuai dengan marker yang diminta. Selain gambar media pembelajaran yang dihasilkan dari marker yang diinputkan, media ini juga memberikan informasi komponen alat-alat dari gambar yang ditampilkan. Tidak hanya informmasi komponen alat-alat, gambar dari hasil marker juga dapat diputar sampai 360 derajat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran alat-alat multimedia 3 (tiga) dimensi. Sehingga dengan layanan media pembelajaran ini siswa siswi dapat belajar seperti menggunakan alat-alat secara langsung.

Dalam proses pengabdian yang dilakukan adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. Tahapan Observasi lokasi pengabdian.
- b. Penentuan masalah yang ada di lokasi pengabdian
- c. Menentukan jumlah peserta pelatihan.
- d. Mengajukan surat perijinan tempat pengabdian.

- e. Pembuatan proposla pengabdian.
- f. Pengajuan proposal pengabdian.

Tahapan pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan cara memberikan penjelasan cara penggunaan aplikasi dan memberikan contoh penggunaan media pembelajaran berbasis android. Pelaksanaan pelatihan dilakukan lebih dari 1 (satu) hari. Setelah dilaksanakan pelatihan kemudian diadakan Sarasehan dengan tujuan menggali tanggapan pihak sekolah terhadap pelaksanaan pelatihan tersebut serta bagaimana *follow up* ke depannya. Setelah dilaksanakan proses pengabdian di lapangan baru pelaksana membuat laporan akhir program Pengabdian Pada Masyarakat. Jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan dan Lama Pelaksanaan Setiap Kegiatan

No	Keterangan	Waktu (jam)
1	Pengumpulan Data berupa Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka	10
2	Media Pelatihan berupa Pembuatan Petunjuk Media Pembelajaran Multimedia	10
3	Pelaksanaan Sosialisasi dan pendampingan penggunaan media pembelajaran selama 4 hari dari tanggal 03, 10 , 18 dan 21 Desember 2022, Dalam satu hari selama 5 jam	20
4	Dokumentasi (Pembuatan Laporan Pengabdian Pada Masyarakat)	10
Jumlah		50

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penyusun maka dilakukan sosialisasi kepada penerima manfaat dari hasil penelitian. Adapun penerima kontribusi penelitian yaitu siswa-siswi jurusan Multimedia di SMK N 1 Banyuwangi kelas X, XI dan XII.

Maka pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat khususnya pada penerima manfaat hasil penelitian yang dilakukan penyusun kepada sebanyak 210 siswa jurusan multimedia. Pendampingan penggunaan media pembelajaran ini dilakukan dengan mengikuti jadwal yang ada di SMK Negeri 1 Banyuwangi. Tahapan pengabdian dilakukan oleh pelaksana sebagai berikut :

### I. Sosialisasi Media Pembelajaran

Sebelum dilakukan pendampingan penggunaan media pembelajaran kepada siswa siswi penyusun melakukan sosialisasi terlebih dahulu. Sosialisasi yang dilakukan dibagi tiga kelompok masing-masing tingkatan yaitu Kelas X, XI dan XII. Sosialisasi dilakukan oleh penyusun dan didampingi oleh 2 (dua) Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian Penyusun. Sosialisasi media pembelajaran dilakukan dengan 2 (dua) alat yaitu aplikasi pada handphone dan buku panduan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran ini bisa didownload pada play store oleh siswa siswi pada handphone masing-masing sedangkan buku panduan penggunaan ada di masing-masing kelas. Adapun bukti kegiatan sosialisasi media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Sosialisasi Media Pembelajaran

### II. Pendampingan penggunaan Media Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pendampingan penggunaan media pembelajaran

yang penyusun lakukan menyiapkan materi yang akan disampaikan dalam proses pendampingan. Tujuan pendampingan dilakukn yaitu mensosialisasikan cara penggunaan media pembelajaran multimedia berbasis android. Sebagian besar siswa siswi jurusan multimedia sudah memiliki handphone Android sehingga sangat mensupport kegiatan pendampingan. Siswa-siswi dipersilahkan menginstal aplikasi media pembelajaran multimedia pada handphone masing-masing.

Dengan adanya fasilitas yang ada dapat membantu proses pendampingan penggunaan aplikasi media pembelajaran. Pendampingan dilakukan selama 4 (empat) hari dalam waktu 5 (jam) setiap pelaksanaan. Saat pelaksanaan karena ada siswa tingkat 11(sebelas) yang sedang melakukan prakter kerja lapangan sehingga siswa tingkat 11(sebelas) tidak mengikuti kegiatan pendampingan.



Gambar 3 Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran

Sehingga pendampingan dilakukan hanya untuk tingkat 10 dan 12, dimana setiap tingkat ada 2 kelas jadi ada 4 kelas yang mengikuti pendampingan. Untuk hari pertama dan kedua dilakukan kepada siswa tingkat 10 yaitu kelas 10 A dan 10 B dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 70 siswa. Untuk hari ketiga dan ke empat pendampingan dilakukan untuk tingkatan 12 kelas 12 A dan 12 B dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 70 siswa. Jadi saat pelaksanaan pengabdian yang mengikuti pendampingan

sebanyak 140 siswa, adapun bukti pendampingan penggunaan aplikasi media pembelajaran multimedia ada pada gambar 3.

Dalam proses pendampingan penggunaan media pembelajaran multimedia sejalan dengan pelaksanaan penelitian untuk mengetahui tingkat kesesuaian kenyamanan, maka setelah proses pendampingan dilakukan siswa diwajibkan untuk mengisi quisioner. Data dari quisioner yang disebarkan dapat digunakan untuk mengetahui koreksi dan saran terhadap penyajian media pembelajaran yang digunakan untuk perbaikan media pembelajaran. Adapun pengisian quisioner terhadap penilaian media pembelajaran ada pada gambar 4.



QUISONER  
PENGGUNAAN  
MEDIA  
PEMBELAJARAN  
MULTIMEDIA

Media Pembelajaran Dibuat Untuk Digunakan  
Sebagai Media Pembelajaran Secara Visual  
Dengan Tujuan Agar Lebih Menyenangkan  
Dalam Proses Pembelajaran Dan Mengurangi  
Tingkat Kerusakan Pada Alat Praktek  
Khususnya Pada Mata Pelajaran Multimedia  
Di SMK Negeri 1 Banyuwangi Jurusan  
Multimedia

stikom.bidang2u@gmail.com  
(tidak dibagikan) Gerit skun

\* Wajib

Nama \*

Jawaban Anda

NIS \*

Jawaban Anda

Gambar 4 Form Pengisian Quisioner

Dari data pengisian quisioner dapat dilihat respons siswa terhadap media pembelajaran dengan respons positif atau negatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 72 % siswa siswi menerima media pembelajaran multimedia ini. Media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran jurusan multimedia antara lain dapat memberikan media pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa dan mengurangi tingkat kerusakan pada alat-alat peraga mata pelajaran multimedia meliputi kamera digital, kamera video, tripod, green screen, reflektor dan flash.

Selain melihat dari hasil quisioner saat proses pendampingan penggunaan



media pembelajaran, pelaksana pengabdian menanyakan secara langsung kepada pengguna media pembelajaran. Dengan informasi yang diterima bahwa pelaksanaan pendampingan penggunaan media pembelajaran dalam dilakukan dengan baik dan bisa diterima oleh siswa siswi SMK Negeri 1 Banyuwangi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Setelah dilakukan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan penggunaan media pembelajaran multimedia berbasis android yang berjalan dengan lancar dapat memberikan tambahan informasi kepada siswa-siswi. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai tambahan referensi siswa siswi dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Kedepannya pengabdian yang dapat dilakukan sejalan dengan adanya suatu teknologi baru yang bisa membantu sekolah dalam peningkatan di dunia pendidikan dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat di dunia pendidikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- AH. Supriyono dkk., “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android”, Jurnal Informatika, Vol. 8, No. 2, Juli 2014
- G. Sagala dkk, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia Dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (CAI)”, Jurnal Riset Komputer (JURIKOM), Vol. 4 No. 4, Agustus 2017
- E. Setiawan dkk, “Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android” JOIN (Jurnal Onlien Informatika), Volume No. 1, Juni 2016
- R. Hutahaean dkk. “Perancangan Aplikasi Multimedia Untuk Pembelajaran Gerbang Logika Menggunakan Augmented Reality”, Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer (JTsiskom), Vol.3, No.1, Januari 2015 (e-ISSN: 2338-0403)
- Yunus, M., & Rakib, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

E-Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sma. *Jurnal Penelitian Pendidikan Insan*, 19(2), 108–113.

Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton, C. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(1).

Prabudi, Suyud. (2020). Penggunaan Aplikasi Socrative, Free Tools assessment yang Fleksibel, Menarik, dan Mudah digunakan. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/memanfaatkan-gadget-pesertadidik-dalam-pembelajaran-sosiologisecara-daring/>

Azis, Taufiq Nur. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, 1(2) 308-318.