

# PENERAPAN TEKNOLOGI PRODUKSI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAGI PARA GURU SDN SRONDOL WETAN 01 KOTA SEMARANG

Anwar Sukito Ardjo, Padang Yanuar\*, Timotius Anggit Kristiawan, Wahyu Isti  
Nugroho

Jurusan Teknik Mesin, Politeknik Negeri Semarang  
Jl. Prof. Sudarto, SH Tembalang, Semarang  
\*E-mail: padang.yanuar@gmail.com

## Abstract

Learning during the Covid-19 pandemic took place out of the ordinary, for elementary school students who were the basis for the cultivation of various values and life sciences, it was disrupted. Changes in learning styles and strategies when the Covid-19 pandemic suddenly appeared, the available learning media were not in accordance with online learning strategies. Efforts to overcome online learning styles and strategies, elementary school teachers try to overcome them with limited knowledge and techniques in producing them. The problems faced in the form of not optimal preparation of mature and structured in producing multimedia learning causes learning messages are not conveyed properly. The purpose of this service is to apply multimedia production technology for SDN Sronol Wetan 01 teachers. The implementation of this community service uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which consists of 6 stages, namely: Concept, Design, Data Collection, Merger, Testing, Distribution. The result of this service is an increase in the ability of teachers to produce multimedia and the availability of 2 school profile videos and 1 learning video.

**Keywords:** *multimedia, MDCL, video*

## Abstrak

Pembelajaran selama pandemi Covid-19 berlangsung di luar kebiasaan, bagi siswa sekolah dasar yang merupakan landasan menanamkan berbagai nilai-nilai kehidupan dan pengetahuan menjadi terganggu. Perubahan gaya dan strategi pembelajaran saat pandemik Covid-19 mendadak muncul, Media pembelajaran yang tersedia belum sesuai dengan strategi pembelajaran dalam jaringan (daring). Upaya mengatasi gaya dan strategi pembelajaran daring, guru-guru SD mencoba mengatasinya dengan terbatas pengetahuan dan teknis dalam memproduksinya. Permasalahan yang dihadapi berupa belum optimalnya persiapan yang matang dan terstruktur dalam memproduksi multimedia pembelajaran menyebabkan pesan pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk menerapkan teknologi produksi multimedia bagi guru SDN Sronol Wetan 01. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu: Konsep, Desain, Pengumpulan data, Penggabungan, Pengujian, Distribusi. Hasil dari pengabdian ini adalah peningkatan kemampuan guru dalam memproduksi multimedia dan tersedianya 2 video profil sekolah dan 1 video pembelajaran.

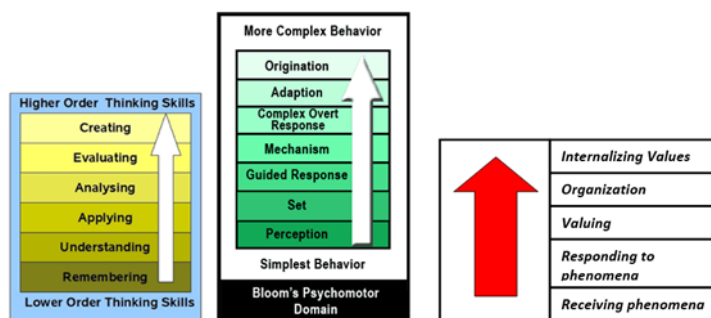
**Kata Kunci:** *multimedia, MDCL, video*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran selama pandemi Covid-19 berlangsung di luar kebiasaan seluruh aktivitas yang dilakukan menjadi terbatas, melalui Surat Edaran Menteri Pendidikan

dan Kebudayaan No 4 Tahun 2020 pembelajaran yang dulunya bersifat tatap muka menjadi pembelajaran daring / online bagi seluruh siswa. Pembelajaran daring dimasa pandemi dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar meskipun tidak berada di sekolah, tetapi bagi siswa Pendidikan Sekolah Dasar yang seharusnya menjadi landasan dalam menanamkan berbagai nilai-nilai kehidupan dan pengetahuan menjadi terganggu. Hubungan sosial antar siswa yang masih berada pada fase bermain dan teman, juga antra siswa dengan guru terpaksa berlangsung secara virtual. Mengenal secara maya bagi siswa kelas 1 SD tentu sangat mempengaruhi sikap sosial. Pertumbuhan fisik yang selama ini didukung oleh kegiatan olah raga menjadi berkurang. Menanamkan dasar pengetahuan sosial, budaya, dan iptek yang selama ini dapat dilaksanakan secara nyata terpaksa dilakukan scara maya. Hal-hal di atas tentu akan berakibat jangka panjang.

Perubahan gaya dan strategi pembelajaran saat pandemik Covid-19 mendadak muncul, dengan terpaksa secara juga harus dilakukakn tanpapersiapan yang matang dan terstruktur. Media pembelajaran yang tersedia belum sesuai dengan strategi pembelajaran dalam jaringan (daring). Upaya mengatasi gaya dan strategi pembelajaran daring, guru-guru SD mencoba mengatasinya dengan serba terbatas pengetahuan dan teknis dalam memproduksi.



Gambar 1. Taksonomi Bloom Ranah : Koqnitif, Psikomotorik, dan Afektif

(<https://sites.google.com/a/pdx.edu/lcteacherapps/bloom-s-digital-taxonomy>)

Proses pembelajaran kognitif, psikomotorik, afektif pembelajaran secara mendasar dikemukakan oleh Bloom yang dikemas dalam taksonomi. Gambar 1. menunjukkan proses pembelajaran koqnitif yang dirumuskan oleh Bloom dan selanjutnya direvisi oleh Andersen terbagi menjadi proses koqnitif: mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Proses pembelajaran psikomotorik mencakup: persepsi, set, tanggapan terbimbing, mekanisme, tanggapan kompleks,

adaptasi, sikap asli. Proses pembelajaran afektif mencakup: menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasi, menghayati nilai. (Mahmud dkk, 2019)

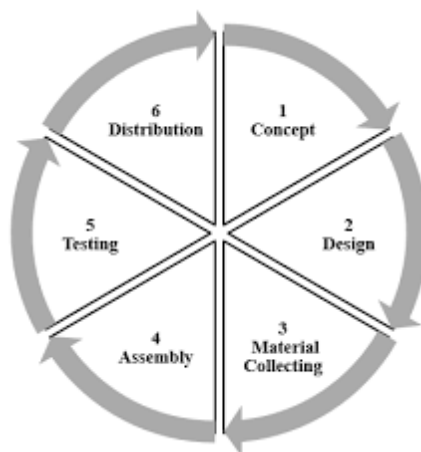
Mengingat bahwa berlangsungnya pandemik Covid-19 belum dapat diketahui waktu berakhirnya dan pembelajaran tatap muka belum dapat dilakukan secara penuh maka perlu dikembangkan kemampuan memproduksi multimedia bagi para guru. Berdasarkan ranah pembelajaran *koqnitif*, *psikomotorik*, dan *afektif*, maka produksi muti media juga dapat dikelompokkan berdasarkan ketiga ranah ini. Multimedia pembelajaran untuk ranah *koqnitif* dapat dipilih mata pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan alam, ranah psikomotorik untuk mata pelajaran olahraga dan keterampilan membersihkan peralatan listrik rumah tangga (kipas angin, menggambar), ranah afektif untuk mata pelajaran agama / tata perilaku sosial.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran dan proses pembelajaran, yang memudahkan seseorang untuk melakukannya menyampaikan materi pembelajaran dan menarik orang untuk belajar (Supriatna dkk, 2020), sedangkan multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi (Handikha dkk, 2014). Berdasarkan persoalan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pembelajaran pada masa pandemik Covid-19 yang diperkirakan belum dapat dilakukan pembelajaran tatap muka secara penuh yaitu : diperlukan aktivitas Penerapan Teknologi Produksi Multimedia Pembelajaran bagi Para Guru SDN Sronol Wetan 01 Kota Semarang dalam bentuk video dengan format .mp4, kemampuan mengedit produks video, dan mengunggah video pada media sosial.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu : Konsep, Desain, Pengumpulan data, Penggabungan, Pengujian, Distribusi (Handika, dkk,2013) (Mahmud, dkk 2019) (Mustika, dkk 2017) (Mustika 2018) (Riyanto dan Singgih, 2015) (Sumaryana dan Hikmatyar, 2020) (Supriyatna, dkk, 2020) (Urajizah, 2016) ( Robert, 2014) . Pada gambar 3 dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Tahap konsep, yaitu para guru mendapat pembekalan pengetahuan tentang media dan multi media untuk pembelajaran. 2) Tahap desain yaitu para guru mendapat pengarahan tentang

penyusunan skrip, desain motase, dan skenario. 3) Tahap pengumpulan data yaitu para guru harus menyusun materi pembelajaran dalam format powerpoint dan skrip untk dibaca saat rekaman. 4) Tahap penggabungan yaitu para guru akan melakukan rekaman presentasi dengan powerpoint yang telah ada adds in Camatasia, merekam video di luar ruangan untuk kegiatan senam dan praktik bongkar pasang kipas angin untk dibersihkan, merekam kegiatan peragaan sikap sopan-santun siswa dalam format virtual reality. Selanjutnya hasil rekaman harus dilakukan pengeditan untk membuang bagian yang tidak diinginkan dan penambahan tampilan tulisan pada pembukaan video dan ucapan terimakasih pada bagian penutup video. 5) Tahap Pengujian pada Tahap ini para guru harus meminta tanggapan dari para guru lainnya dan beberapa siswa beberapa kekurangan dapat diperbaiki Kembali melalui proses pengeditan ulang menggunakan Camtasia. 6) Tahap distribusi yaitu para guru mendistribusikan produk multimedia yang dihasilkan dengan cara mengunggah ke facebook, Instagram, telegram, dan youtube



Gambar 2. Metode Multimedia Development Life Cycle (Robert, 2014)




## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi informasi, komunikasi dan multi media dalam pembelajaran juga tergantung dari peran pengajar sebagai fasilitator bukan hanya sebagai pemberi informasi saja, tetapi juga memberikan kemudahan dalam proses belajar dan mengajar yang dilakukan dengan memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Pengajar senantiasa memfasilitasi pembelajaran yang efektif bagi siswa dimasa pandemi Covid- 19 (Munir, 2009) (Hanum, 2013). Pada pelatihan penerapan teknologi produksi multimedia pembelajaran di SDN Sronol Wetan 01, Banyumanik, Semarang telah terlaksana. kegiatan tersebut dihasilkan 3 video yang diproduksi dari

awal proses, editing hingga proses Upload. Rangkaian proses kegiatan pengabdian ini dijelaskan pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian

No	Materi	Kegiatan
1	<p><b>Pengantar Multimedia Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• memberikan materi tentang pengantar multimedia pembelajaran</li> <li>• Mengenalkan peralatan pendukung multimedia</li> <li>• Mengoperasikan peralatan multimedia</li> </ul>	
2	<p><b>Menyusun skrip pembelajaran</b></p> <p>Para guru mendapat pengarahan tentang penyusunan skrip, desain motode, dan skenario dan juga para guru harus menyusun materi pembelajaran dalam format powerpoint dan skrip untk dibaca saat rekaman</p>	
3	<p><b>Menyusun materi pembelajaran</b></p>	

No	Materi	Kegiatan
4	<p><b>Merekam &amp; mengedit presentasi (<i>indoor</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan dari awal bagaimana cara setting peralatan dilanjutkan dengan pengambilan gambar baik foto maupun video</li> <li>• Melakukan proses editing</li> </ul>	
5	<p>Merakam &amp; mengedit video (<i>outdoor</i>) dan video Virtual Reality 360°</p>	
6	<p>Teknik menggunakan tablet</p> <p>Kegiatan ini membekali para guru kemampuan menggunakan tablet sebagai pengganti muose, terutama untuk pembelajaran menggambar atau kegiatan presentasi yang memerlukan aktivitas menulis/corat-coret pada layer presentasi.</p>	

No	Materi	Kegiatan
7	<p>Mengunggah video ke media sosial</p> <p>Tahap ini para guru mendistribusikan produk multimedia yang dihasilkan dengan cara mengunggah ke media sosial baik milik pribadi maupun milik sekolah.</p>	 <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ryMGoWefpwc">https://www.youtube.com/watch?v=ryMGoWefpwc</a></p>

**SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian ini berdampak secara langsung terhadap pemahaman dan pengetahuan Guru SDN Srandol Wetan 01 pada bidang produksi multimedia yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran maupun dokumentasi kegiatan lainnya.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih penulis sampaikan kepada Direktur dan Ketua Unit P3M Politeknik Negeri Semarang yang telah memberikan dukungan dana penelitian dan Pengabdian melalui DIPA – PNPB tahun anggaran 2021

**DAFTAR PUSTAKA**

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona virus Disease (Covid-19)

Handika, I Made Dwika dkk. 2013. Pengembang Multimedia pembelajaran Interaktif



Model Luther pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan. JURNAL EDUTECH UNDIKSHA, 1(2), 1-10.

Mahmud, M.M., Yaacob, Y., Ramachandiran, C. R., Ching, W. S., Ismail, O. 2019 Theories into Practices: Bloom's Taxonomy, Comprehensive Learning Theories (CLT) and E-Assesments. Proceeding Book of 1<sup>st</sup> International Conference on Educational and Policy. Volume 2. February 2019

Mustika dkk. 2017. Pengembangan media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. Jurnal Online Informatika, 2(2), 121-126.

Mustika. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Jurnal Mikrotik, 8(1), 1-14.

Riyanto, dan Singgih, S. R. 2015 Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. JUITA ISSN:2086-9398 Vol. III Nomor 4, November 2015 (halaman 187-192)

Retnowati, Nurcahyani Dewi. & Nugraheny, Dewi. 2020. Virtual Tour of Sadeng Beach Tourism route Using the Multimedia Development Life Cycle Method. Jurnal Ilmiah Bidang teknologi, ANGKASA, 12(2), 52-63.

Sumaryana, Yusuf. & Hikmatyar, Missi. 2020. Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Jurnal TeIKa, 10(2), 177-124

Supriatna, A. D., Dewi Tresnawati, Dini Destiani Siti Fatimah, Raden Erwin Gunadhi Rahayu. 2020. Development of Multi-Media Based Learning Media for Early Childhood Education Using The MDLC Method. INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH VOLUME 9, ISSUE 03, MARCH 2020 ISSN 2277-8616 4190 IJSTR©2020 [www.ijstr.org](http://www.ijstr.org)

Urajizah, Siti. 2016. Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Aplikasi Pengenal lagu Anak-anak Berbasis Multimedia. Jurnal PROSISKO, 3(2), 14-19.



Robert, Godfrey 2014 New Wine in Old Bottles: Multimedia Design Methodology

<https://ascilite.org/conferences/melbourne95/smtu/papers/godfrey.pdf> [diunduh](#)

[7/3/2020](#) jam 16.03

..... [IELP Learning Center Teacher Apps](#)

<https://sites.google.com/a/pdx.edu/lcteacherapps/bloom-s-digital-taxonomy>

[diunduh 7/3/2020](#) jam 16.13