



Pembuatan Multimedia Pembelajaran Bagi Guru SD Negeri 14 Banyuasin

Murjainah¹, Agustin Pratiwi², Arief Kuswidyanarko³, Farizal Imansyah⁴, Mirna Taufik⁵, Ema Agustina⁶, Budi Rusdiono⁷ 

^{1,2,3} Prodi PGSD, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

⁴ Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

⁵ Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

⁶ Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

⁷ SDN 14 Banyuasin I, Banyuasin, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 29, 2022

Revised December 05, 2022

Accepted February 10, 2023

Available online February 25, 2023

Kata Kunci :

Workshop, Multimedia,
Pembelajaran

Keywords:

Workshop, Multimedia, Learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Peran multimedia pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, kemajuan teknologi juga harus dibarengi dengan kompetensi guru dalam menginovasikan dan memanfaatkan media pembelajaran ke dalam kelas. Namun, guru-guru di sekolah tersebut cenderung kurang terampil dengan melaksanakan pembelajaran secara konvensional dan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui pembuatan bahan ajar digital berbasis multimedia agar dapat membantu guru dalam menghasilkan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menasar seluruh guru yang terdiri dari guru kelas, dan guru mata pelajaran di SDN 14 Banyuasin I Sumatera Selatan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini berupa workshop, dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Pengabdian kepada masyarakat ini memiliki luaran berupa peningkatan pengetahuan peserta terhadap pembuatan multimedia pembelajaran dan juga keterampilan peserta dalam membuat multimedia pembelajaran. Selain itu, guru dapat mengembangkan media lebih kreatif dan inovatif, serta produktif dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

ABSTRACT

The role of multimedia learning is very important to support the learning process. Therefore, technological advances must also be accompanied by teacher competence in innovating and utilizing learning media into the classroom. However, teachers in these schools tend to be less skilled by implementing conventional learning and using learning media that are already available in schools. This community service activity aims to improve teachers' skills in carrying out learning activities through the creation of multimedia-based digital teaching materials in order to assist teachers in producing multimedia learning that suits the needs of students in the learning process. This community service activity targets all teachers consisting of class teachers, and subject teachers at SDN 14 Banyuasin I South Sumatra. The method used in this service activity is in the form of workshops, using the method of lectures, questions and answers and assignments. This community service has an output in the form of increasing participants' knowledge of making multimedia learning and also participants' skills in making multimedia learning. In addition, teachers can develop more creative and innovative media, as well as be productive in producing learning media that suits the needs of students.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah ilmu dan seni. Pendidikan sebagai ilmu berarti dalam usaha pendidikan seorang guru (instruktur) harus menguasai ilmu pendidikan sehingga ia mampu melaksanakan aktivitas pendidikan, belajar dan mengajar dengan baik. Pendidikan dapat dipandang sebagai seni, artinya dalam proses pendidikan setiap pendidik memiliki caranya sendiri dalam melakukan tugas pendidikan (Ariyanti, 2016; Rapanta et al., 2020). Sementara itu, penguasaan guru terhadap bidang ilmu merupakan suatu yang fundamental sebelum seorang guru mampu membantu siswanya dalam mempelajari bidang ilmu tersebut, guru yang menguasai bidang ilmu akan mampu berbuat yang terbaik bagi siswanya (Dirgantoro, 2018; Ermawati, 2022). Baik Pendidikan formal maupun non formal, pendidik memiliki strategi dalam pembelajaran yang diberikan kepada peserta didiknya. Pada Pendidikan formal tingkat sekolah dasar, guru dituntut memiliki keterampilan dalam menerapkan strategi pembelajaran. Penelitian terdahulu

*Corresponding author

E-mail addresses: murjainah@gmail.com (Murjainah)

menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Fimansyah, 2015; Septianti & Afiani, 2020; Valentina et al., 2019). Begitupula keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar menjadi guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang selalu meningkatkan kompetensinya secara berkesinambungan, selalu kreatif, inovatif, serta menganalisis kelebihan dan kekurangan terhadap apa yang telah dilakukan dalam proses belajar mengajar (Musa et al., 2022; Tati et al., 2020). Apalagi di tengah perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021; Hughes, 2021). Hasil penelitian membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan pendidik (Jannah et al., 2020; Jogeza et al., 2021). Pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dapat menunjang peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di era modern seperti sekarang ini teknologi menuntut adanya inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam hal pengembangan media pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih bervariasi. Pemanfaatan media secara baik dapat membantu pendidik dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga pendidik akan lebih banyak waktu untuk memberikan perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lainnya (Riaddin & Umasugi, 2021; Wibowo et al., 2020). Oleh karena itu, kemajuan teknologi juga harus dibarengi dengan kompetensi guru dalam menginovasikan dan memanfaatkan media pembelajaran ke dalam kelas.

Namun, kondisi yang terjadi di SDN 14 Banyuasin I setelah dilakukan observasi guru-guru di sekolah tersebut melaksanakan pembelajaran secara konvensional dan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah. Guru kurang terampil memanfaatkan teknologi pembelajaran ke dalam kelas. Selain itu, salah satu guru mengungkapkan bahwa guru belum pernah membuat media pembelajaran dengan berbantuan computer serta memanfaatkan aplikasi-aplikasi/program pada computer untuk pembelajaran. Ini dikarenakan guru belum banyak memahami penggunaan computer untuk pembelajaran. Oleh sebab itu, pentingnya memiliki kompetensi dan keterampilan dalam menggunakan teknologi untuk proses pembelajaran agar guru dapat lebih kreatif, inovatif dan produktif dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar. Dengan begitu, pembelajaran lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang berbasis digital (Agustian & Salsabila, 2021; Hughes, 2021). Media berbasis digital terdapat bermacam-macam, salah satunya adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran adalah penggunaan beberapa jenis media yang terdiri dari gambar, teks, audio, video dan animasi yang dikombinasikan berbasis computer untuk disajikan/ditampilkan secara menarik untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik (Anwar et al., 2019; Dwiqi et al., 2020). Dalam pengertian lain, multimedia adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas yang meliputi (1) pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi; dan (2) aplikasi informasi bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan pilihan informasi yang diinginkan tanpa harus melahap semuanya (Riaddin & Umasugi, 2021; Wibowo et al., 2020).

Melalui pemanfaatan teknologi, kompetensi guru dapat ditingkatkan dengan melaksanakan kegiatan workshop kepada guru-guru SD khususnya guru SDN 14 Banyuasin I. Studi lain menyatakan bahwa workshop bertujuan untuk memperoleh informasi melalui pengalaman langsung dan saling menyampaikan informasi (Muslihudin, 2016). Selain itu, untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan para target atau sasaran. Sasarannya untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan kepada target sesuai kebutuhan masing-masing. Dalam prosesnya mempelajari dan mempraktekkan apa yang menjadi topik sesuai dengan prosedur sehingga menjadi kebiasaan. Hasilnya bisa segera terlihat karena memang langsung praktek. Sehingga ada perubahan yang memungkinkan tercipta setelah mengikutinya. Hasil kegiatan PKM yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa kegiatan PKM terdapat: (1) kesesuaian materi dengan yang diinginkan oleh guru SDN Jelambar Baru 01; (2) respon positif dari guru dengan bukti kehadiran 100% dan kegiatan interaktif 67%; dan (3) beberapa peserta memahami materi yang telah disampaikan dan yang ditandai dengan peningkatan penggunaan penggunaan power point 7%, Google Meet 7%, Props 40%, dan video animation sebesar 25% (Syofyan et al., 2021). Sementara itu, hasil kegiatan PKM lain menunjukkan bahwa manfaat untuk para guru selain mendapatkan informasi dan ilmu baru terkait dengan teknologi multimedia, para guru sekarang bisa membuat sendiri bahan ajar berbasis animasi untuk simulasi pembelajaran masing-masing bidang (Astuti & Sugianti, 2019). Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui pembuatan bahan ajar digital berbasis multimedia agar dapat membantu guru dalam menghasilkan multimedia

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran di SD Negeri 14 Banyuasin I Sumatra Selatan. Adapun, manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diantaranya; bagi peserta, yakni guru sekolah dasar, memperoleh bekal pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, membuat, dan memanfaatkan multimedia pembelajaran ke dalam kelas. Bagi tim pengabdian, kegiatan ini bermanfaat untuk mengimplementasikan dan menyosialisasikan ilmu pengetahuan dan kegiatan dalam pengembangan media pembelajaran kepada masyarakat Pendidikan. Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan, kegiatan ini diputuskan untuk melaksanakan kegiatan *workshop* pembuatan multimedia pembelajaran bagi guru SDN 14 Banyuasin I dengan sasaran peserta guru sekolah dasar yang terdiri dari guru kelas, guru mata pelajaran, seperti guru agama dan guru olahraga.

2. METODE

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Palembang kepada Guru SDN 14 Banyuasin I. Dalam kegiatan ini melibatkan mahasiswa untuk membantu pelaksanaan kegiatan. Sebelum mahasiswa mengikuti pelaksanaan PKM, mahasiswa diberikan pengarahan dan pelatihan pembuatan multimedia, agar ketika di lapangan saat pelaksanaan, mahasiswa Bersama dosen dapat membantu dan mendampingi peserta dalam membuat media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini berupa *workshop*, dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Sasaran kegiatan ini ditujukan kepada guru-guru SDN 14 Banyuasin I sebanyak 12 orang yang dilaksanakan di bulan Juli 2022. Evaluasi untuk mengetahui perolehan pengetahuan guru dilakukan dengan memberikan pretest dan postest. Sedangkan evaluasi proses kegiatan PKM dilakukan dengan menggunakan angket dan juga aktivitas selama kegiatan. Adapun, tahapan beberapa tahapan yang dilakukan yakni: 1) Tahap Persiapan, dilakukan survey, identifikasi masalah yang dialami oleh SDN 14 Banyuasin I, menganalisis masalah yang ditemukan dan menentukan solusi untuk membantu masalah tersebut supaya terselesaikan, serta komunikasi dengan mitra; 2) Tahap Pelaksanaan, tahapan penyampaian materi PKM mengenai multimedia. Pada tahapan ini tim juga *workshop* membuat multimedia dengan menggunakan power point dan penugasan kepada peserta. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan dan pengecekan tugas, lalu dilaksanakan *peer teaching*; 3) Tahap Evaluasi, Evaluasi dilakukan dengan melakukan diskusi dan *sharing* terkait dengan kesulitan yang dialami oleh masing-masing guru terkait dengan pelaksanaan kegiatan yang sudah berlangsung selama kegiatan berlangsung tersebut, merefleksikan kegiatan PKM.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

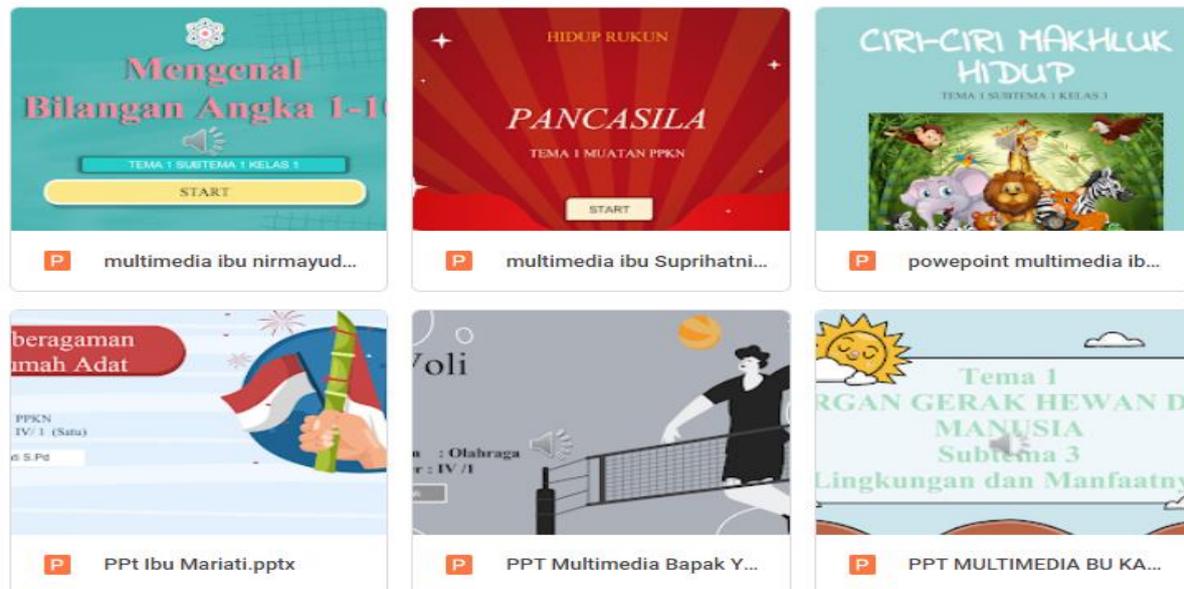
Hasil

Kegiatan ini dilakukan di SDN 14 Banyuasin I kepada guru-guru yang terdiri dari guru kelas, dan guru mata pelajaran dengan jumlah peserta 12 guru. Sebelum dilaksanakan kegiatan, tim melakukan persiapan berupa perangkat kegiatan, guru yang dilibatkan sebagai peserta. Sebelum dilaksanakan *workshop*, peserta mengerjakan soal pretest terlebih dahulu. Pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta dalam kegiatan pembuatan multimedia. Adapun, hasil pretest multimedia pembelajaran sebesar 62,9 dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 80. Kemudian saat pelaksanaan, seperti yang tersaji pada [Gambar 1](#) disampaikan materi *workshop* berupa pengenalan multimedia dan penyusunan Garis Besar Isi Materi (GBIM) yang kemudian dilanjutkan dengan *workshop* pembuatan multimedia pembelajaran dengan menggunakan *power point*.



Gambar 1. Pelaksanaan *Workshop* Pembuatan Multimedia Pembelajaran
(Sumber : Dokumentasi PKM, 2022)

Saat penugasan, peserta dibagi menjadi tiga kelompok, yakni terdiri dari kelompok materi pembelajaran kelas rendah, kelas tinggi dan mata pelajaran. Selanjutnya, diberikan waktu untuk menyelesaikan tugas untuk membuat multimedia pembelajaran. Saat pengerjaan tugas, peserta diberikan pendampingan oleh dosen dan mahasiswa dalam pembuatan multimedia pembelajaran. Setelah diberikan waktu, selanjutnya dilakukan pengumpulan dan pengecekan tugas. Hasil dari penugasan yang diberikan menunjukkan Peserta yang dapat mengerjakan tugas dengan baik terdapat 85% peserta mengumpulkan tugas tepat waktu, peserta dapat mengerjakan tugasnya dimulai menampilkan, menambahkan teks, gambar, suara maupun video, mengeditnya lalu menyimpannya. Multimedia yang dibuat terdiri halaman muka, tujuan pembelajaran, materi hingga penutup. Pada [Gambar 2](#) tersaji hasil karya peserta dalam pembuatan multimedia pembelajaran.

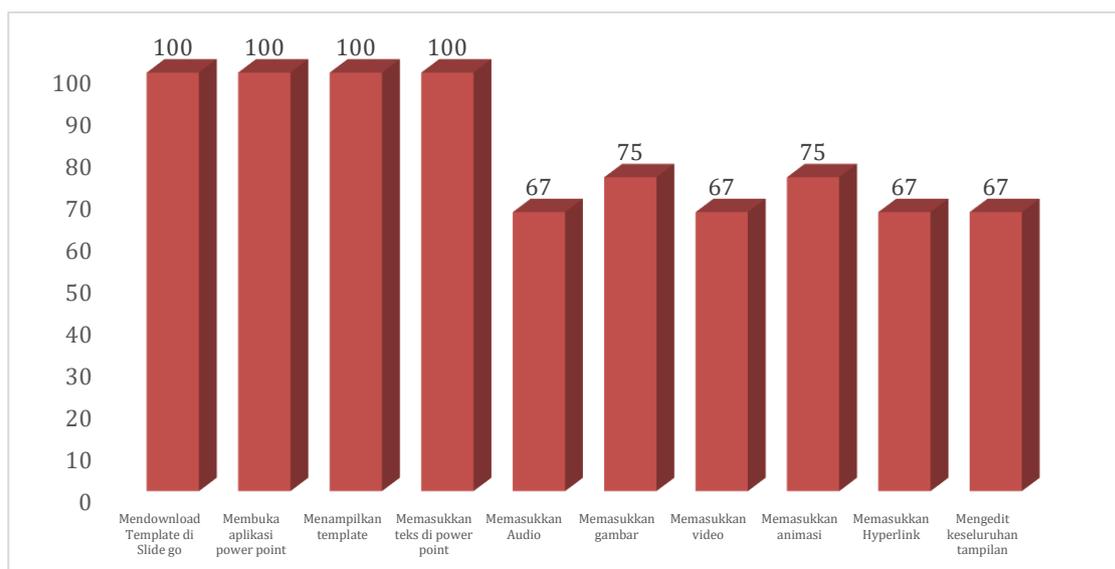


Gambar 2. Hasil Karya Peserta Membuat Multimedia Pembelajaran
(Sumber : Dokumentasi PKM, 2022)

Selanjutnya, kegiatan PKM dilanjutkan dengan *peer teaching*. Pada peserta pertama, yakni guru mata pelajaran agama Islam melakukan praktik mengajar meskipun awal-awal tampak ragu untuk maju. Peserta tersebut, nampak kurang percaya diri menggunakan bahan multimedia dan terbawa kebiasaan lama, yakni dominan metode ceramah, guru banyak berbicara dan menjelaskan materi sehingga multimedia yang telah dibuat kurang termanfaatkan. Namun, setelah peserta tersebut di berikan masukan/ saran setelah mempraktikkan peserta selanjutnya dapat menyesuaikan diri dan mempraktikkan dengan baik dengan cenderung memanfaatkan multimedia saat praktik mengajar.

Setelah kegiatan tersebut, dilanjutkan mengevaluasi kegiatan PKM dengan merefleksi diakhir kegiatan dengan memberikan *postest* kepada peserta. *Postest* dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan guru setelah mengikuti kegiatan *workshop* pembuatan multimedia pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis *postest* menunjukkan bahwa rerata hasil *postest* sebesar 77,5 dengan nilai terendah 62 dan nilai tertinggi 90. Bila dianalisis dengan menggunakan N-Gain diperoleh hasil 0,73 hasil tersebut termasuk ke dalam kategori tinggi. Hasil analisis tersebut, artinya adanya peningkatan pengetahuan peserta hasil dari pretes dan *posttest*.

Sementara itu dilihat dari proses selama kegiatan *workshop*, kegiatan *workshop* pembuatan multimedia telah terlaksana dengan lancar dan seluruh peserta dapat mengikuti dengan baik dan memahami cara membuat multimedia yang nantinya digunakan sebagai media pembelajaran berbasis digital. Peserta telah dapat mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan pencapaian yang baik. Selain itu, peserta terlihat antusias dan menyambut baik kegiatan ini dimana peserta hadir dengan tertib dan mengerjakan tugas tepat waktu. Lebih lanjut, dilihat dari hasil tugas membuat multimedia pembelajaran dengan menggunakan *power point* dapat dilihat pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Keterampilan Peserta Membuat Multimedia Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis kemampuan peserta dalam membuat Multimedia pembelajaran menunjukkan bahwa 100% peserta dapat *men-download template*, membuka aplikasi, menampilkan *template*, memasukkan teks *power point*; 75% peserta dapat memasukkan gambar, memasukkan animasi; 67% peserta dapat memasukkan audio, video, memasukkan *hyperlink* dan mengedit keseluruhan. Bila direratakan kemampuan hasil persentase tersebut terdapat 82% peserta dapat membuat multimedia pembelajaran.

Pembahasan

Kegiatan PKM di SDN 14 Banyuasin I yang dilakukan kepada 12 guru sebagai pelatihan, setelah peserta membuat multimedia pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan praktif mengajar yang juga mempengaruhi kemampuan peserta dalam menggunakan Multimedia pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan guru dalam meningkatkan kinerja terutama dalam mengajar ada 4 faktor yang mempengaruhi, antara lain: a) Faktor personal / individu yang meliputi; pengetahuan, ketrampilan kemampuan dan percaya diri, motivasi dan komitmen yang dimiliki; b) Faktor kepemimpinan yang meliputi kualitas dalam memberi dorongan semangat, arahan dan dukungan yang diberikan manajer atau kesan leader; c) Faktor tim yang meliputi kualitas dukungan dan semangat yang diberikan oleh rekan dalam satu tim yang diberikan oleh organisasi; d) Faktor kontekstual (situasional) yang meliputi tekanan dan perubahan lingkungan eksternal dan internal. Kemampuan guru juga dapat meningkat melalui penggunaan media saat pembelajaran dengan melakukan supervise akademik, meningkatkan aktivitas antara siswa dan guru, serta meningkatkan pemahaman dan motivasi saat (Khairudin, 2017; Lorensius et al., 2022; Riduan, 2017).

Diterapkannya workshop pembuatan media, kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran dapat ditingkatkan. Peningkatan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran setelah diterapkan workshop bahan ajar pada siklus I mempunyai nilai rata-rata 70 dengan perbandingan 0% berada pada kategori baik, 70% berada pada kategori cukup dan 30% berada pada kategori kurang (Muslihudin, 2016). Sementara itu, peserta dapat membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *software sothink swf easy* melalui pelatihan dan pendampingan menunjukkan hasil respon peserta melalui wawancara diperoleh 100% peserta memberikan respon positif terhadap pernyataan positif yang dimintai tanggapan, 75% peserta memberikan saran untuk terus melaksanakan kegiatan pelatihan ini secara berkala (Hartono et al., 2018). Hasil yang diperoleh dalam kegiatan pelatihan lain juga menunjukkan bahwa 85% guru-guru terampil dalam membuat bahan ajar interaktif, berupa jamboard, video digital story, membuat video pada kine master, dan padlet (Hidayat, 2022). Lebih lanjut, pelatihan pembuatan media berbasis powerpoint menunjukkan bahwa keterampilan para guru cukup meningkat dengan indikator bahwa produk luaran pelatihan telah memenuhi standar media yang menarik serta berpotensi dapat mempercepat pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran (Nurhidayati et al., 2019). Multimedia pembelajaran juga dapat dibuat dengan program *powerpoint*. *Microsoft powerpoint* merupakan *software* yang digunakan untuk

menyampaikan materi berupa tulisan, gambar bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, fitur *hyperlink*, audio, video, dan animasi (Saraswati & Listiadi, 2019). Multimedia yang dibuat merupakan media yang berisikan teks, gambar, animasi, audio maupun video yang dapat digunakan untuk pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Multimedia memerlukan tampilan-tampilan materi agar memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang diberikan (Gunawan et al., 2019; Nasution et al., 2022; Utomo et al., 2021). Multimedia dalam pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan pesan terhadap siswa, dengan penggabungan banyak unsur media. Dalam proses pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Multimedia juga memiliki efek potensial bagi siswa dalam belajar (Ferawati et al., 2022). Multimedia pembelajaran sangat erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik, siswa aktif berdiskusi dan mencari melalui beragam sumber belajar yang tersedia. Sedangkan, guru dapat berperan menjadi fasilitator yang sama-sama terlibat dalam proses belajar (Ninghardjanti et al., 2021). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM dapat meningkatkan pengetahuan peserta terhadap pembuatan multimedia pembelajaran dan juga keterampilan peserta dalam membuat multimedia pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan PKM ini memberikan pengaruh yang positif kepada mitra, yakni guru-guru di SDN 14 Banyuasin I.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dfilaksanakan di SDN 14 Banyuasin I ditujukan kepada guru kelas maupun guru mata pelajaran terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan PKM menunjukkan bahwa 1) terdapat peningkatan pengetahuan peserta, yakni guru SDN 14 Banyuasin I dilihat dari hasil postest adanya peningkatan dari tes sebelumnya dengan N-Gain 0,73 termasuk kategori tinggi; 2) Responsivitas peserta terlihat baik dilihat dari antusias peserta mengikuti dan menyelesaikan tugas yang diberikan; 3) peserta dapat mempraktikkan pembelajaran dengan baik dengan cenderung menggunakan multimedia pembelajaran meskipun diawal praktik peserta masih terbawa kebiasaan lama, yakni cenderung metode ceramah; 4) terdapat 82% guru dapat membuat multimedia pembelajaran dimulai dari *men-download template*, membuka aplikasi, menampilkan *template*, memasukkan teks *power point*; memasukkan gambar, memasukkan animasi; memasukkan audio, video, memasukkan *hyperlink* dan mengedit keseluruhan multimedia pembelajaran. Diharapkan setelah kegiatan PKM ini dapat dilanjutkan oleh mitra dalam membuat multimedia pembelajaran dengan materi pelajaran yang berbeda. Selain itu, guru dapat mengembangkan media lebih kreatif dan inovatif, serta produktif dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Kemendikbudristek yang telah membiayai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) melalui skim hibah Program Kemitraan Masyarakat (PKM) tahun 2022.

6. DAFTAR RUJUKAN

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Anwar, M. S., Choirudin, C., Ningsih, E. F., Dewi, T., & Maseleno, A. (2019). Developing an interactive mathematics multimedia learning based on ispring presenter in increasing students' interest in learning mathematics. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 135–150. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v10i1.4445>.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>.
- Astuti, A. Y., & Sugianti, S. (2019). Workshop Pembelajaran Teknolgoi Multimedia Untuk Guru SDN 4 Cepoko Kecamatan Ngrayun Guna Pengembangan Bahan Ajar. *Adimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.24269/adi.v3i1.1639>.
- Dirgantoro, K. P. S. (2018). Kompetensi guru matematika dalam mengembangkan kompetensi matematis siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(2), 157–166. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i2.p157-166>.
- Dwiyi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.

- Ermawati, I. R. (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Bantu Pengajaran IPA Pada Percobaan Bandul Matematis, Tekanan Hidrostatik, Pengukuran Tekanan Zat Cair Serta Kecepatan Dan Percepatan Bagi Guru-Guru Ipa Sekolah Sahabat Sabah Malaysia. *International Journal of Community Service Learning*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/ijcs.v6i1.43272>.
- Ferawati, Y. E., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Web Muatan IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1645–1658. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9241>.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1). <https://doi.org/10.35706/judika.v3i1.199>.
- Gunawan, G., Harjono, A., Herayanti, L., & Husein, S. (2019). Problem-based learning approach with supported interactive multimedia in physics course: Its effects on critical thinking disposition. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(4), 1075–1089. <https://doi.org/10.17478/jegys.627162>.
- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 139–147. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v14i2.587>.
- Hidayat, M. T. (2022). Pelatihan Bahan Ajar Sastra Berbasis Multiflatform Bagi Guru MGMP Bahasa Indonesia: Bahan Ajar Sastra. *International Journal of Community Service Learning*, 6(3). <https://doi.org/10.23887/ijcs.v6i3.52091>.
- Hughes, C. (2021). The changing learning technological landscape for trainers in the wake of COVID-19. *Advances in Developing Human Resources*, 23(1), 66–74. <https://doi.org/10.1177/1523422320972108>.
- Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 342–350. <https://doi.org/10.23887/jjgsgd.v8i3.28951>.
- Jogezai, N. A., Baloch, F. A., Jaffar, M., Shah, T., Khilji, G. K., & Bashir, S. (2021). Teachers' attitudes towards social media (SM) use in online learning amid the COVID-19 pandemic: the effects of SM use by teachers and religious scholars during physical distancing. *Heliyo*, 7(4), e06781. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06781>.
- Khairudin, K. (2017). Upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran melalui supervisi akademik di SMP Negeri 2 Candi Laras Utara. *Vidya Karya*, 32(1). <https://doi.org/10.20527/jvk.v32i1.4149>.
- Lorensius, L., Anggal, N., & Lugan, S. (2022). Academic Supervision in the Improvement of Teachers' Professional Competencies: Effective Practices on the Emergence. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2(2), 99–107. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline805>.
- Musa, S., Nurhayati, S., Jabar, R., Sulaimawan, D., & Fauziddin, M. (2022). Upaya dan Tantangan Kepala Sekolah PAUD dalam Mengembangkan Lembaga dan Memotivasi Guru untuk Mengikuti Program Sekolah Penggerak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4239–4254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2624>.
- Muslihudin, M. (2016). Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Kegiatan Workshop. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 3(2), 51–58. <https://doi.org/10.22460/p2m.v3i2p51-58.627>.
- Nasution, A. A., Harahap, B., Harahap, R. A., & Wahdi, N. (2022). Socialization of the Use of Multimedia as a Learning Tool to Improve the Skills of MAS Darul Ilmi Students. *International Journal of Community Service (IJCS)*, 1(1), 48–61. <https://doi.org/10.55299/ijcs.v1i1.88>.
- Ninghardjanti, P., Dirgatama, M. P. C. H. A., & Wirawan, M. P. A. W. (2021). *Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning*. CV Pena Persada.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181–184. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>.
- Rapanta, C., Botturi, L., Goodyear, P., Guàrdia, L., & Koole, M. (2020). Online university teaching during and after the Covid-19 crisis: Refocusing teacher presence and learning activity. *Postdigital Science and Education*, 2, 923–945. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00155-y>.
- Riaddin, D., & Umasugi, A. (2021). Development of Interactive Multimedia Based Learning Media on Set Materials. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 2(2), 72–84. <https://doi.org/10.54373/imeij.v2i2.19>.
- Riduan, M. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik di SMP Negeri 3 Marabahan. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.18592/ptk.v3i1.1527>.

- Saraswati, I. S., & Listiadi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Computer Assisted Instruction (CAI) Menggunakan Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Untuk Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/30194%0A>.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Syofyan, H., Susanto, R., & Ulum, M. B. (2021). Pelatihan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 273–281. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i4.41361>.
- Tati, A. D. R., Achmad, W. K. S., Sahabuddin, E. S., Sayidiman, S., & Hermuttaqien, B. P. F. (2020). PKM Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah dan Submission pada Jurnal Ilmiah Nasional bagi Guru SD di Kab. Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15504>.
- Utomo, G. M., Setiawan, B., Rachmadtullah, R., & Iasha, V. (2021). What kind of learning media do you want? Need analysis on elementary school online learning. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4299–4305. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1468>.
- Valentina, H. S., Nugrahadi, E. W., & Budiarta, K. (2019). The Effect of Learning Strategy and Thinking Ability on The Students' Learning Outcomes in Economics Subject of XI Social Students in Senior High School State 1 in Pematang Siantar. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 451–460. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.543>.
- Wibowo, A. N., Supandi, A., Andri, A., & Widiyanto, S. (2020). Pemanfaatan Pembelajaran ICT Dalam Optimalisasi Proses Belajar Mengajar Guru SMP. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(2), 228–230. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i2.2148>.