

**PKM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF
DENGAN SOFTWARE SWISHMAX UNTUK MENINGKATKAN
PROFESIONAL GURU**

Eko Andy Purnomo¹, Bambang Dalyono², Enny Dwi Lestariningsih³, Dwi Ampuni Agustina⁴,
Testiana Deni Wijayatiningsih⁵

¹FMIPA UNIMUS

ekoandy@unimus.ac.id

²Universitas Terbuka

bambangd@ecampus.ut.ac.id

³Universitas Terbuka

ennydl@ecampus.ut.ac.id

⁴Universitas Terbuka

dwiam@ecampus.ut.ac.id

⁵FBBA UNIMUS

testiana@unimus.ac.id

Abstract

Adanya inovasi teknologi informasi pendidikan dalam bentuk pendayagunaan media berupa penyajian pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah CD interaktif. Berdasarkan wawancara dan survei dengan guru-guru SD Wonosari 03 Semarang dari sebagian kecil saja guru yang menggunakan CD pembelajaran. Dari guru yang menggunakan media tersebut ternyata tidak menggunakan CD Interaktif, tetapi CD pembelajaran biasa. Berdasarkan observasi pada SD Wonosari 03 disimpulkan bahwa 1). proses pembelajaran yang masih didominasi guru, dan 2). penguasaan guru terhadap teknologi informasi belum baik 3). Guru belum pernah menggunakan CD interaktif dalam pembelajaran. Swishmax merupakan software yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia yaitu CD interaktif. Pembuatan CD interaktif dapat dibuat berdasarkan karakteristik siswa dan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Kelebihan dari software swishmax adalah penguasaan perangkatnya mudah dan bahasa pemrograman sudah disediakan dalam software tersebut. Sehingga software swishmax sangat cocok digunakan untuk membuat CD interaktif pembelajaran bagi pemula. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan CD interaktif serta penerapannya pada pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Wonosari 03 Semarang. Hasil kegiatan dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik, kemampuan guru dalam penguasaan software swihmax baik dan respon guru terhadap pelatihan sangat baik.

Keywords: *CD interaktif, pembelajaran, Software Swsihmax*

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan ilmu dan kemajuan teknologi yang pesat, maka diperlukan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas agar mampu bersaing dengan bangsa lain. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tujuan setiap bangsa dalam menghadapi tantangan kemajuan zaman. Peningkatan mutu pendidikan menjadi faktor yang penting kaitannya dengan upaya meningkatkan sumber daya manusia. Adanya inovasi teknologi komunikasi pendidikan dalam bentuk pendayagunaan media berupa penyajian

pelajaran dengan menggunakan berbagai media seperti komputer, radio, televisi, film, dan sebagainya akan memberikan arti tersendiri bagi proses berkomunikasi antara manusia.

Media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (peyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator dan komunikan (Setyosari, 2005:16). Sedangkan menurut Robin dan Linda (dalam Darmawan, 2011:32), multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa mengalami langsung. Namun apabila tidak memungkinkan untuk mengalami langsung maka akan digunakan benda tiruan atau pengamatan. Media tiruan yang banyak digunakan saat ini adalah media animasi komputer. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah CD interaktif.

Permasalahan yang terjadi pada guru adalah proses pembelajaran yang masih didominasi guru, dan penguasaan teknologi informasi yang belum baik. CD Interaktif sekarang ini memang sudah dijual, namun harga yang ditawarkan lumayan tinggi, selain itu tidak semua materi pembelajaran yang di kemas dalam CD Interaktif ada di pasaran. CD Interaktif yang dijual di pasaran kadang kala tidak sesuai dengan karakteristik permasalahan yang terjadi pada peserta didik. Ada pula guru yang mendesain sendiri CD Interaktif dengan materi yang sesuai dengan karakteristik permasalahan peserta didik, kemudian diserahkan kepada ahlinya untuk dibuatkan CD Interaktifnya. Namun tidak sedikit uang yang harus dikeluarkan guru kepada ahli dalam membuat CD Interaktif.

Permasalahan mengenai pengadaan CD Interaktif juga dialami guru SD Wonosari 03 Semarang. Berdasarkan wawancara dan survei dengan guru-guru SD Wonosari 03 Semarang banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam pembelajaran. CD Pembelajaran yang digunakan bersifat klasikal artinya ditampilkan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik hanya melihat tampilan dalam CD pembelajaran sehingga guru masih merupakan *central* dalam proses pembelajaran. CD pembelajaran yang dibuat guru masih menggunakan *power point* sehingga animasi yang dimunculkan tidak maksimal.

Guru-guru SD Wonosari 03 Semarang mempunyai keinginan untuk dapat membuat CD Interaktif sendiri sesuai dengan materi dan permasalahan peserta didik. Selain itu ada tuntutan dari manajemen pengembangan sekolah agar guru-guru dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menarik dan kondusif bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik dalam berbagai aspek. Keunggulan media pembelajaran lainnya yaitu 1). Media pembelajaran dapat meningkatkan aktifitas dan efektivitas pembelajaran (Purnomo, Dalyono & Handayani, 2018); 2). Media pembelajaran *e-learning* dapat meningkatkan keterampilan proses dan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa (Mawarsari & Purnomo, 2016). Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya kegiatan PKM pembuatan media pembelajaran CD interaktif dengan *software swishmax* untuk meningkatkan profesional guru.

3. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan *software swishmax*. Untuk membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan dibuat buku panduan pembuatan media pembelajaran dengan *software swishmax*. Untuk mengetahui kemampuan guru dalam pembuatan media digunakan instrumen evaluasi. Kemudian untuk evaluasi kegiatan dibuat angket respon guru terhadap pelaksanaan kegiatan PKM.

4. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan PKM di SD Wonosari 03 Semarang dari setiap tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Hasil yang diperoleh pada tahap persiapan berupa: (1) Rekrutmen peserta pelatihan yaitu semua guru di SD Wonosari 03, (2) Pre test (3) Post test, (4) Angket respon peserta pelatihan, dan (5) Buku panduan pembuatan media pembelajarann dengan *software SWiSHmax*

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan Pelatihan dilakukan dalam 3 kali pertemuan, dengan lama setiap pertemuan ± 60 menit. Kegiatan yang dilakukan pada setiap pertemuan dapat dilihat dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1 Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

	Pertemuan dan Tanggal kegiatan			
	1	2	3	4
	09-10-2018	13-10-2018	20-10-2018	17-10-2018
Nama Kegiatan	<ul style="list-style-type: none">• Koordinasi dan observasi awal kegiatan	<ul style="list-style-type: none">• Pre test,• Pengenalan software swismax	<ul style="list-style-type: none">• Membuat animasi jarring-jaring tabung dan permainan berhitung.	<ul style="list-style-type: none">• Memasukkan suara/sound dan finishing• Post test

Pada tahap awal tim melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan beberapa guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dan kebutuhan saat pelatihan *swishmax*. Proses pelaksanaan pelatihan pada setiap pertemuan, guru-guru langsung dapat mempraktikan setiap tahapan materi yang disajikan oleh instruktur utama. Selain instruktur utama terdapat pula instruktur pendamping sebanyak 3 orang yang bertugas membantu guru-guru yang mengalami kesulitan dalam setiap tahapan materi.

Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan dengan *software swishmax*



Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi 3 pertemuan, dengan pertemuan pertama Pengenalan *software swishmax*, pertemuan kedua Membuat animasi jarring-jaring tabung dan permainan berhitung, dan ketiga Memasukkan suara/sound dan *finishing*. Pada pertemuan pertama pengenalan *swishmax* banyak guru yang belum pernah mempelajari *software* ini, sehingga perlu banyak bimbingan. Melalui pendampingan kemampuan semakin meningkat. Pada pertemuan kedua guru sudah mulai terbiasa dengan *swishmax* sehingga pengembangannya lebih bervariasi. Pada pertemuan ketiga guru sudah dapat membuat animasi dan memasukkan suara dalam animasi. Secara keseluruhan pelatihan berjalan dengan lancar dan kemampuan guru menggunakan *swishmax* sudah baik.

3. Evaluasi

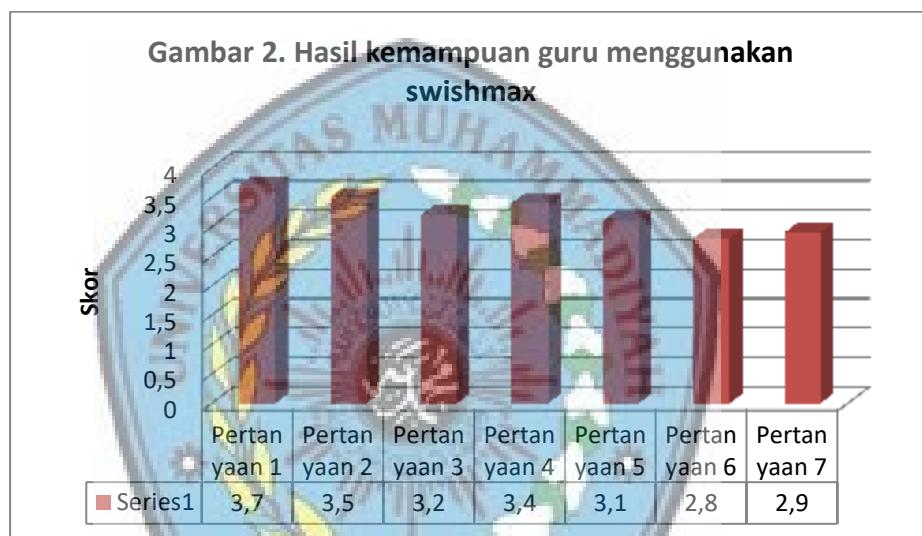
Evaluasi kegiatan dilakukan melalui 2 cara, yaitu: (1) pengamatan proses dan hasil pembuatan media disetiap pertemuan dan (2) penilaian pre test dan post test. Keberhasilan pelatihan guru-guru SD Wonosari 03 dalam pembuatan media pembelajaran dengan *software SWiSHmax* dapat dilihat melalui hasil evaluasi. Hasil pre test dan post test secara spesifik dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan guru-guru SD Wonosari 03. Indikator yang diukur untuk mengetahui peningkatan kemampuan guru adalah

- a) kemampuan guru membuka *software SWiSHmax*;
- b) kemampuan guru mengetahui fungsi icon-icon yang tersedia pada *software SWiSHmax*;
- c) kemampuan guru membuat teks dan objek beserta animasinya;
- d) kemampuan guru membuat tombol;
- e) kemampuan guru mengontrol animasi objek;

- f) kemampuan guru membuat permainan hitung;
- g) kemampuan guru memasukan/menyisipkan *sound*.

Soal pada pre test dan post tes sama hanya saja pelaksanaannya yang berbeda. Pre test dilakukan diawal pertemuan, sedangkan pos test dilakukan diakhir pertemuan. Berdasarkan hasil diperoleh rata-rata nilai pre test sebesar 45,6 dan rata-rata nilai post test sebesar 78,8. Peningkatan yang diperoleh dari rata-rata pre test dan post test sebesar 33,2. Peningkatan yang diperoleh sangat signifikan, sehingga dengan adanya pelatihan dapat meningkatkan kemampuan guru-guru SD Wonosari 03 dalam pembuatan media pembelajaran dengan *software SWiSHmax*.

Evaluasi juga dilakukan dengan pengamatan langsung berdasarkan proses praktek langsung dan hasil kerja yang dilakukan guru-guru dalam mempraktekan setiap tahapan materi yang disampaikan instruktur utama. Hasil evaluasi pengamatan dapat dilihat sebagai berikut.



Berdasarkan gambar di atas diperoleh bahwa dari 18 peserta diperoleh memperoleh rata-rata 3,23. Indikator materi dengan skor tertinggi adalah 3.7 yaitu Membuka *software SWiSHmax* dengan skor 3.7 dan terendah membuat permainan hitung dengan skor 2.9. Secara umum pelaksanaan kegiatan termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut menggambarkan keberhasilan penguasaan guru-guru dalam membuat membuat media pembelajaran dengan *software SWiSHmax* dengan mengikuti arahan yang disampaikan oleh instruktur utama.

4. Respon Peserta Pelatihan

Respon Peserta terhadap kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan angket yang berisi 15 butir pertanyaan. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui kebermanfaatn dan kebermaknaan program pengabdian masyarakat yang telah dilakukan. Berdasarkan evaluasi secara umum respon guru dalam pelatihan sangat baik. Nilai tertinggi pada point 10 yaitu Gambar-gambar dan warna dalam buku panduan menarik dari 18 peserta yang menjawab sangat baik 10, baik 4 dan cukup 4. Skor terendah pada point 6 yaitu Pemateri memotivasi peserta untuk berpartisipasi aktif dalam pelatihan dengan peserta yang menjawab sangat baik 5, baik 5, cukup 6 dan kurang 2. Hal ini akan menjadi catatan bagi tim PKM untuk kegiatan selanjutnya.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan PKM dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil diperoleh rata-rata nilai pre test sebesar 45,6 dan rata-rata nilai post test sebesar 78,8. Peningkatan yang diperoleh dari rata-rata pre test dan post test sebesar 33,2.
2. Kemampuan guru dalam penguasaan software swismax memperoleh rata-rata 3,23. Indikator materi dengan skor tertinggi adalah 3.7 yaitu Membuka *software SWiSHmax* dengan skor 3.7 dan terendah membuat permainan hitung dengan skor 2.9.
3. Respon guru dalam pelatihan sangat baik. Hal ini dapat dilihat Nilai tertinggi pada point 10 yaitu Gambar-gambar dan warna dalam buku panduan menarik dari 18 peserta yang menjawab sangat baik 10, baik 4 dan cukup 4. Skor terendah pada point 6 yaitu Pemateri memotivasi peserta untuk berpartisipasi aktif dalam pelatihan dengan peserta yang menjawab sangat baik 5, baik 5, cukup 6 dan kurang 2

6. REFERENSI

Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Mawarsari, V.D. & Purnomo, E.A. (2017). Pemanfaatan *Software Geogebra* Berbantuan *E-Learning* dalam Pembelajaran Geometri. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*. 4 (2).
<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/view/3166/3052>

Purnomo, E.A, Dalyono. B & Handayani. S, (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Matakuliah Statistika Pendidikan*. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*. 5 (2).
<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/view/4650/4188>

Setyosari, Punaji & Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.