

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mahasiswa Pgsd Dengan Menggunakan Aplikasi *Zoom Meeting*

Arnelia Dwi Yasa

^{1,2}Universitas Kanjuruhan Malang
Jl. S. Supriadi N0.48 Kota Malang
Email: ¹arnelia@unikama.ac.id

Abstrak

Di era revolusi industry 4.0, perkembangan ICT yang begitu pesat. Guru diharapkan mampu untuk menguasai media-media pembelajaran yang berbasis digital atau multimedia pembelajaran. Sebagai calon guru Sekolah Dasar, mahasiswa dibekali keterampilan atau kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan multimedia pembelajaran masing jarang dikembangkan oleh mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran pada mahasiswa PGSD dengan menggunakan aplikasi zoom meeting. Pengabdian masyarakat ini dilakukan pada mahasiswa PGSD Unikama sebanyak 25 orang. Kegiatan pengabdian berupa pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Marker yang disampaikan menggunakan aplikasi zoom meeting. Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini adalah metode ceramah dan penugasan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Sebanyak 76% mahasiswa memperoleh skor diatas rata-rata dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

Kata kunci— kvisoft flipbook marker, pelatihan, zoom meeting

Abstract

In the era of the industrial revolution 4.0, the rapid development of ICT. Teachers are expected to be able to master learning media based on digital or multimedia learning. As prospective elementary school teachers, students are equipped with the skills or abilities to develop learning media. The development of learning multimedia is rarely developed by students. Therefore, training in developing multimedia learning is needed. The purpose of this service is to provide training in developing multimedia learning for PGSD students by using the zoom meeting application. This community service is carried out on 25 PGSD Unikama students. Community service activities in the form of training in developing learning multimedia using the Kvisoft Flipbook Marker application are delivered using the zoom

meeting application. The method used in this service is the lecture and assignment method. Implementation of service activities went smoothly in accordance with a predetermined schedule. As many as 76% of students scored above average in developing learning multimedia.

Keywords— *kvisoft flipbook marker, training, zoom meeting*

I. PENDAHULUAN

ICT (*Information and Communication Technology*) memiliki peranan yang cukup penting dalam mensukseskan pembelajaran di era digital. Materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media berbasis ICT menjadi lebih efektif dan interaktif. Dalam dunia pendidikan, guru diharapkan mampu untuk menguasai media-media pembelajaran yang berbasis digital atau multimedia pembelajaran. Perkembangan ICT yang begitu pesat, membuat guru mengubah paradigma pendidikan *teacher centered* menjadi *student centered* dan mengubah metode pembelajaran (Wijayati, Kusuma, & Sumarti, 2019).

Sebagai calon guru SD (Sekolah Dasar), mahasiswa PGSD Unikama perlu dibekali keterampilan atau kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Di era revolusi industri 4.0, aktivitas belajar dan program beralih menjadi *e-learning*, *m-learning*, *blended learning* (Arnelia Dwi Yasa, 2020). Oleh karena itu, perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk multimedia. Pengembangan multimedia pembelajaran masing jarang dikembangkan oleh mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran.

Software yang digunakan untuk pelatihan adalah aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker*. *Kvisoft Flipbook Marker* adalah perangkat lunak atau software yang digunakan untuk membuat buku elektronik digital yang berbentuk *flipbook* (Sugianto, Abdullah, Elvyanti, & Muladi, 2013). Aplikasi ini menyajikan buku digital yang memadukan berbagai media yang berupa

teks, gambar, animasi, musik, video yang dikemas dalam bentuk digital yang digunakan untuk menyampaikn pesan kepada pengguna. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker* dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta hasil belajarnya (Khotimah, 2016). Selain itu, materi ajar yang disajikan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker* dapat membuat siswa memahami materi (Wibowo, 2018).

Pelatihan pengembangan multimedia menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker* penting dilakukan kepada mahasiswa PGSD yang merupakan calon guru SD karena mahasiswa dapat belajar membuat *e-book* dengan tampilan yang menarik sehingga memotivasi siswa untuk belajar. *E-book* banyak digunakan guru untuk mengajar karena bersifat interaktif, mudah dipahami serta menarik bagi siswa (Nur'aini, Fadiawati, & Tania, 2015). Pelatihan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *flipbook* pada mahasiswa PGSD Unikama dengan menggunakan aplikasi *zoom*. Pada masa pandemi Covid-19, aplikasi *zoom* cukup efektif digunakan untuk kegiatan pelatihan. Dengan mengguakan *software* ini, kita dapat melakukan tatap muka secara *online* dengan mahasiswa.

II. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan pada mahasiswa PGSD Unikama sebanyak 25 orang. Kegiatan pengabdian berupa pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker*. Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini

adalah metode ceramah dan penugasan. Metode ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang pengembangan *e-book* dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker*. Pemberian ceramah dilakukan selama 2 jam yang diikuti oleh mahasiswa PGSD UNIKAMA sebanyak 25 orang. Selanjutnya, kegiatan yang dilakukan adalah tanya jawab dengan peserta selama 30 menit. Pada metode penugasan, siswa diminta untuk membuat multimedia dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker* dan mengupload media tersebut pada *youtube* kemudian mengirimkan *link* multimedia yang telah dibuat pada tim pengabdian.

Tugas yang diberikan kepada peserta akan dinilai oleh tim pengabdian untuk menentukan tingkat keberhasilan dari kegiatan yang dilakukan. Kriteria penilaian multimedia terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Multimedia

Kriteria	Indikator
Ukuran Gambar Animasi	Kesesuaian ukuran Gambar Animasi dengan standar ISO.
Animasi	Kesesuaian Ukuran Gambar dengan Materi pembelajaran.
Desain Animasi	Penampilan unsur tata letak pada tampilan depan (home) memiliki kesesuaian gambar serta konsisten. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf. Ilustrasi halaman depan menggambarkan materi ajar.
Desain Animasi	Konsistensi tata letak pemisahan antara kata jelas. Unsur tata letak harmonis spasi antara teks dan ilustrasi sesuai. Unsur tata letak lengkap penempatan, sub judul, ilustrasi. Ilustrasi animasi mampu mengungkapkan makna atau arti dari objek.

(BNSP, 2006)

Kriteria penilaian multimedia pembelajaran dihitung dengan menggunakan teknik:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2009)

Tabel 2. Presentase Multimedia Pembelajaran

Persentase (%)	Kriteria
80%-100%	Sangat Baik
66-79%	Baik
56%-65%	Cukup Baik
0-55%	Kurang Baik

(Arikunto, 2009)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pengembangan multimedia pembelajaran dilakukan dengan menggunakan tiga metode yakni metode ceramah, diskusi dan praktek. Tim pengabdian memberikan materi terkait pengembangan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker* dengan menggunakan *software zoom meeting*. Penggunaan aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker* dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran bagi guru (Wahyuliani, Supriadi, & Anwar, 2016). Tim pengabdian memberikan materi terkait prosedur pengembangan multimedia pembelajaran *Kvisoft Flipbook Marker* dari proses awal pembuatan file word ke pdf, menginput data ke program *Kvisoft Flipbook Marker*, mendesain multimedia pembelajaran (memilih tampilan layout *e-book*, *background* musik dan *effect*).



Gambar 1.

Pelatihan Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan *Zoom Meeting*



Gambar 2.
Pemberian Materi Pengembangan
Multimedia Pembelajaran dengan Zoom
Meeting

Hasil evaluasi terhadap produk pengembangan multimedia pembelajaran dengan menggunakan software *Kvisoft Flipbook Marker* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Pengembangan Produk

No	Siswa	Nilai	Kriteria
1	A	82	Sangat Baik
2	B	73	Baik
3	C	63	Cukup Baik
4	D	82	Sangat Baik
5	E	91	Sangat Baik
6	F	73	Baik
7	G	82	Sangat Baik
8	H	73	Baik
9	I	54	Kurang Baik
10	J	82	Sangat Baik
11	K	82	Sangat Baik
12	L	63	Cukup Baik
13	M	73	Baik
14	N	63	Cukup Baik
15	O	82	Sangat Baik
16	P	73	Baik
17	Q	54	Kurang Baik
18	R	73	Baik
19	S	73	Baik
20	T	91	Sangat Baik
21	U	54	Kurang Baik
22	V	82	Sangat Baik
23	W	73	Baik
24	X	73	Baik
25	Y	73	Baik

Berdasarkan hasil evaluasi pengembangan multimedia pembelajaran pada tabel 3, mahasiswa yang memperoleh skor dengan kategori sangat baik sebanyak sembilan orang. Mahasiswa yang memperoleh skor dengan kategori baik sebanyak sepuluh

orang. Sebanyak tiga orang mahasiswa memperoleh skor cukup baik. Sedangkan, mahasiswa yang memperoleh skor kurang baik sebanyak tiga orang.

Kegiatan pengabdian dapat dikatakan berhasil karena 76% mahasiswa memperoleh skor pengembangan multimedia pembelajaran diatas rata-rata. Pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal yang ditetapkan. Peserta pengabdian mengikuti seluruh kegiatan dengan penuh semangat. Pemanfaatan multimedia pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker* efektif untuk kegiatan pembelajaran (Mulyani, 2013). Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Marker* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Sugianto et al., 2013).

IV. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Sebanyak 76% mahasiswa memperoleh skor diatas rata-rata dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Mahasiswa mengikuti kegiatan pelatihan dengan penuh semangat. Hasil dari kegiatan pengabdian ini memberikan banyak manfaat bagi mahasiswa untuk kreatif mengembangkan multimedia pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di era digital.

V. SARAN

Saran untuk kegiatan pengabdian adalah memberikan pelatihan kepada guru atau mahasiswa calon pendidik untuk mengembanakan multimedia pembelajaran yang interaktif dan inovatif, seperti: *augmented reality, powtoon, camtasia*.

REFERENSI

- [1] Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

-
- [2] Arnelia Dwi Yasa, Ketut Suastika, Siti Alisa Nur. (2020). Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 30-37.
- [3] BNSP. (2006). *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- [4] Khotimah, Khusnul. (2016). *Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- [5] Mulyani, Reni. (2013). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA FLASH FLIP BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- [6] Nur'aini, Diah, Fadiawati, Noor, & Tania, Lisa. (2015). Pengembangan E-book Interaktif Asam Basa Berbasis Representasi Kimia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 4(2), 517-529.
- [7] Sugianto, Dony, Abdullah, Ade Gafar, Elvyanti, Siscka, & Muladi, Yuda. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2).
- [8] Sugiyono, Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Wahyuliani, Yuli, Supriadi, Udin, & Anwar, Saepul. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 22-36.
- [10] Wibowo, Edi. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*. UIN Raden Intan Lampung.
- [11] Wijayati, Nanik, Kusuma, Ersanghono, & Sumarti, Sri Susilogati. (2019). Pembelajaran Berbasis Digital Di Jurusan Kimia Fmipa Unnes. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
-