



Development of Multimedia-Based Online Learning Media for Class VI Students of SDN 105 Kendari

Jayanti Yusmah Sari¹, Yuwanda Purnamasari Pasrun², Mutmainnah Muchtar¹, Rahmat Karim¹, Rizal Adi Saputra^{3*}

¹Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Sembilanbelas November Kolaka

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Sembilanbelas November Kolaka

³Program Studi Teknik Informatika, Universitas Halu Oleo

*rizaladisaputra@uho.ac.id

ABSTRAK

Dampak pandemi COVID-19 terhadap pelaksanaan pengajaran di SD, khususnya bagi siswa kelas VI yang akan mengikuti ujian sekolah, menimbulkan tantangan tersendiri. Fokus pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, yang seringkali dianggap sulit oleh siswa, menjadi kritis. Oleh karena itu, kegiatan pengembangan media pembelajaran daring berbasis multimedia di SDN 105 Kendari bertujuan untuk memberikan solusi inovatif. Dilaksanakan mulai 27 April hingga 31 Mei 2020, kegiatan ini melibatkan 5 dosen dari Universitas Sembilanbelas November Kolaka dan 1 dosen dari Universitas Halu Oleo. Proses pembuatan video pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing tim, dengan koordinasi melalui Grup WhatsApp. Channel YouTube dibuat untuk memudahkan akses siswa setelah kegiatan berakhir. Hasil evaluasi melalui kuesioner kepada guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut berhasil membantu proses pembelajaran daring Matematika, memberikan kontribusi positif dalam mengatasi hambatan pembelajaran di masa pandemi.

Kata kunci: Covid-19, Media Pembelajaran, Multimedia, Pembelajaran Jarak Jauh, Youtube

ABSTRACT

The impact of the COVID-19 pandemic on teaching in primary schools, especially for 6th-grade students preparing for national exams, poses unique challenges. The focus on the subject of Mathematics, often considered challenging by students, becomes critical. Therefore, the development of multimedia-based online learning media at SDN 105 Kendari aims to provide an innovative solution. Implemented from April 27 to May 31, 2020, this initiative involved 5 lecturers from Universitas Sembilanbelas November Kolaka and 1 lecturer from Universitas Halu Oleo. The process of creating instructional videos took place at home, coordinated through a WhatsApp group. A YouTube channel was established for easy access by students after the initiative's conclusion. Evaluation results through questionnaires distributed to teachers and students indicated that the e-learning media successfully aided the Mathematics online learning process, contributing positively to overcoming learning barriers during the pandemic.

Keywords: Covid-19, Distance Learning, Learning Media, Multimedia, Youtube

PENDAHULUAN

Melalui Surat Edaran Mendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa darurat Penyebaran Coronavirus Disease (covid-2019), Mendikbud menjelaskan aturan lebih rinci tentang poin-poin pembelajaran jarak jauh[1]. Dalam poin 2 surat edaran tersebut dijelaskan, proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: 1) belajar dari rumah

melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan; 2) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19; 3) aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk

mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah; 4) bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif.

Sekolah Dasar Negeri 105 Kendari sebagai sekolah dasar negeri yang bernaung di bawah Kemendikbud merupakan salah satu SD yang menerapkan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dikarenakan adanya masa darurat penyebaran Covid-2019. Dalam waktu singkat, sekolah dituntut untuk harus memikirkan strategi pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kompetensi yang dimiliki setiap sekolah baik unsur kompetensi guru, siswa, orangtua, maupun dari sarana yang dimiliki[2]. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh umumnya melalui penggunaan teknologi, seperti komputer, *smartphone* atau media komunikasi lainnya beserta internet[3]. Pengajar dan pembelajar tidak perlu berada dalam satu tempat yang sama dan dalam waktu yang sama pula, tetapi mereka bisa berada di mana pun dan tidak dibatasi oleh waktu.

Khusus untuk kelas VI yang akan menghadapi ujian sekolah (US atau UAS), tentunya membutuhkan perhatian ekstra dari para guru. Namun karena adanya pandemi maka interaksi antar siswa dan guru menjadi sangat terbatas, sehingga guru dituntut untuk menyajikan metode pembelajaran jarak jauh yang optimal bagi siswa kelas VI SDN 105 Kendari. Hal ini tentunya tidak mudah, mengingat ada mata pelajaran di ujian sekolah yang tergolong cukup sulit dipahami oleh para siswa, yakni mata pelajaran Matematika SD Kelas VI. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran jarak jauh yang interaktif dan bisa memaksimalkan capaian pembelajaran mata pelajaran Matematika, yaitu melalui pembelajaran jarak jauh berbasis multimedia interaktif[4].

Secara umum, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi [5]. Multimedia digunakan dalam proses pembelajaran karena multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat untuk belajar[6]. *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50 % dari yang dilihat

dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus[7][8]. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangat efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran[9]. Program multimedia pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri dan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Matematika SD pada kelas VI.

Terbatasnya sumberdaya manusia di bidang teknologi informasi menjadi kendala penerapan pembelajaran jarak jauh berbasis multimedia interaktif di SDN 105 Kendari. Oleh karena itu, Tim Pengabdian Kepada Masyarakat dari Universitas Sembilanbelas November Kolaka dan Universitas Halu Oleo secara intensif melakukan komunikasi dengan wali dari kelas VI SDN 105 Kendari untuk menemukan solusi dari kendala tersebut. Proses komunikasi tersebut menghasilkan suatu kesepakatan bahwa akan dibuat materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan bantuan Tim PKM USN. Pembuatan materi ini tentunya di bawah pendampingan wali kelas VI SDN 105 Kendari sehingga mata pelajaran Matematika SD Kelas VI bisa disajikan secara optimal. Adapun untuk memudahkan akses ke materi Matematika berbasis multimedia tersebut, maka diputuskan untuk menggunakan *platform* video yang paling populer di hampir semua kalangan, termasuk siswa dan guru di SDN 105 Kendari, yakni situs Youtube. Adapun komunikasi dan interaksi dilakukan melalui kolom komentar pada akun Youtube tersebut dan juga melalui aplikasi jejaring sosial Whatsapp Group khusus untuk siswa dan guru kelas VI SDN 105 Kendari. Pengembangan media pembelajaran daring berbasis multimedia untuk siswa kelas VI SDN 105 Kendari ini diselenggarakan dengan harapan dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar selama masa pandemi Covid-19 ini secara daring sesuai dengan kebijakan Mendikbud.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan mulai tanggal 27 April 2020 hingga 31 Mei 2020, dengan tim pengabdian terdiri dari lima orang dosen dari Universitas Sembilanbelas November Kolaka dan 1 dosen dari Universitas Halu Oleo. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran daring berbasis multimedia dan mengimplementasikannya di SDN 105 Kendari. Dalam menghadapi pandemi COVID-

19, kebanyakan proses pembuatan media pembelajaran dan konten YouTube dilaksanakan di rumah oleh tim pengabdian.

Evaluasi dan revisi dilakukan dengan mengumpulkan masukan dari guru dan siswa untuk penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan umpan balik. Kegiatan ini dilaksanakan secara hybrid, dengan koordinasi melalui rapat daring dan implementasi di sekolah setempat. Evaluasi keberhasilan diukur melalui peningkatan pemahaman dan

partisipasi siswa, sementara efektivitas media pembelajaran dinilai berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran. Harapannya, kegiatan pengabdian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran siswa kelas VI SDN 105 Kendari melalui pemanfaatan media pembelajaran daring yang inovatif. Tabel 1 menunjukkan tahapan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

Tabel 1. Jadwal dan Tahapan Kegiatan

Tanggal	Kegiatan
27-30 April 2020	- Koordinasi materi pembelajaran - Pengumpulan bahan ajar - Pembagian materi untuk masing-masing anggota tim pengabdian - Pembuatan channel Youtube untuk SDN 105 Kendari
1-5 Mei 2020	- Pembuatan video materi 1 - Pengunduhan video ke Youtube. - Pembagian link video ke Guru dan Siswa
6-10 Mei 2020	- Pembuatan video materi 2 - Pengunduhan video ke Youtube. - Pembagian link video ke Guru dan Siswa
11-15 Mei 2020	- Pembuatan video materi 3 - Pengunduhan video ke Youtube. - Pembagian link video ke Guru dan Siswa
16-20 Mei 2020	- Pembuatan video materi 4 - Pengunduhan video ke Youtube. - Pembagian link video ke Guru dan Siswa
21-27 Mei 2020	- Pembuatan video materi 5 - Pengunduhan video ke Youtube. - Pembagian link video ke Guru dan Siswa
28-31 Mei 2020	- Pembagian kuesioner dan penyusunan laporan pengabdian

HASIL & PEMBAHASAN

1. Persiapan

Dalam melaksanakan kegiatan Pengembangan media pembelajaran daring berbasis multimedia ini, terlebih dahulu dilakukan kegiatan persiapan, yaitu:

- a. Kegiatan koordinasi awal tim dengan pihak SDN 105 Kendari. Pada koordinasi ini, dilakukan diskusi dan konsultasi antara tim dengan kepala sekolah, dan guru Kelas VI di SDN 105 Kendari. Diskusi ini membahas tentang adanya program pengabdian kepada masyarakat (PKM) mandiri dari dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Sembilanbelas November Kolaka dan Fakultas Teknik Universitas Halu Oleo. Pada diskusi ini, tim menjelaskan jenis kegiatan pelatihan yang akan dilakukan, yaitu pengembangan media pembelajaran daring berbasis multimedia. Pada diskusi tersebut, pihak SD menyambut dengan baik

dan meminta agar kegiatan tersebut segera diadakan untuk membantu proses pembelajaran jarak jauh saat pandemic Covid-19.

- b. Selanjutnya, dilakukan koordinasi kedua dengan mengadakan diskusi dengan Guru Kelas VI SDN 105 Kendari, Bu Hj. Nujmiati, S.Pd. Pada tahap ini, pihak tim menyerahkan surat rekomendasi izin pengabdian dari Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan Penjaminan Mutu Pendidikan Universitas Sembilanbelas November Kolaka yang menyetujui pelaksanaan kegiatan pelatihan yang dimaksud. Pada tahap ini juga panitia mengumpulkan masalah-masalah yang dihadapi oleh guru kelas VI tersebut terkait proses pembelajaran jarak jauh yaitu, sulitnya menyajikan materi pelajaran Matematika jika tidak menggunakan media yang interaktif (foto buku teks).

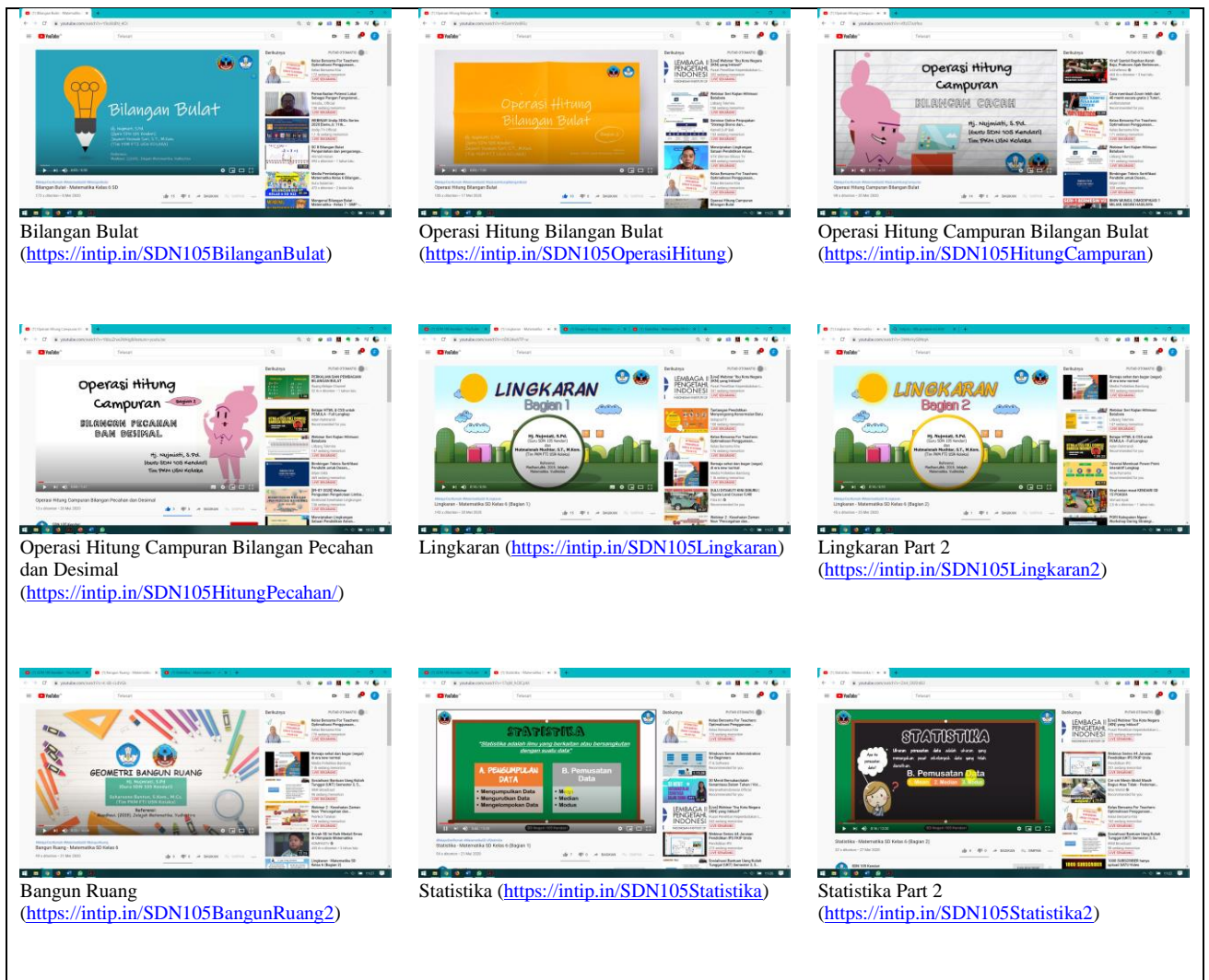
c. Pada koordinasi terakhir, dilakukan koordinasi berupa 1) *platform* yang dipilih yaitu Youtube, dengan pertimbangan dapat diakses dengan mudah oleh siswa; 2) bahan ajar yang akan digunakan; 3) materi yang akan dibahas dan 4) bentuk media pembelajaran yang interaktif berupa video pembelajaran.

2 Pelaksanaan

Pengembangan media pembelajaran dilaksanakan sesuai rencana yaitu mulai tanggal 27 April sampai dengan 31 Mei 2020. Dimulai dengan pembuatan *channel* Youtube untuk SDN 105 Kendari sehingga setelah kegiatan ini berakhir, media pembelajaran yang telah dibuat dapat terus diakses oleh pihak sekolah. Untuk materi pelajaran Matematika, sesuai koordinasi dengan Guru Kelas VI, terdapat 5 topik utama yang akan dibahas yaitu Bilangan Bulat, Operasi Hitung Campuran, Lingkaran, Bangun

Ruang, dan Statistika. Karena kegiatan ini terdiri dari 6 orang tim, maka dilakukan pembagian 1 topik untuk setiap anggota tim dan anggota tim ke-6 sebagai verifikator untuk semua topik. Seluruh anggota tim saling berkoordinasi via Grup Whatsapp untuk melakukan pembuatan video pembelajaran masing-masing topik.

Setiap video selesai dibuat, maka dilakukan koordinasi dengan Guru Kelas VI SD, untuk memeriksa konten video sebelum dilakukan pengunggahan ke channel Youtube. Setelah video diunggah ke Youtube, maka guru Kelas VI akan menggunakannya sebagai media pembelajaran daring. Video pembelajaran ini disertai dengan tugas/latihan sebagai umpan balik, yang akan dikerjakan oleh siswa dan dikumpulkan via Grup Kelas yang ditangani langsung oleh Guru Kelas VI. Kelima topik disajikan dalam 9 video yang berdurasi 10-15 menit selesai diupload pada 27 Mei 2020.



Gambar 1. Video yang telah dibuat dan diunggah di kanal Youtube SDN 105 Kendari

Gambar 2. Kuesioner [10] yang diberikan kepada guru dan siswa(i) kelas VI SDN 105 Kendari

Selanjutnya dilakukan pembagian kuesioner (Gambar 2) kepada guru dan siswa kelas VI sebagai bahan evaluasi untuk panitia kegiatan ini. Dan hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat sangat membantu proses pembelajaran daring untuk

guru dan siswa kelas VI di SDN 105 Kendari di masa pandemi Covid-19 ini. Hal ini dapat dilihat dari Gambar 3 yang merupakan hasil kuesioner yang telah disebar kepada guru dan siswa SDN 105 Kendari.



Gambar 3. Persentase Hasil Kuesioner pada siswa dan guru Kelas VI SDN 105 Kendari

Pengembangan media pembelajaran ini berhasil memberikan dukungan yang signifikan bagi proses pembelajaran daring, memberikan solusi efektif di tengah pandemi, dan mendapatkan respons positif (Gambar 3) dari pengguna utama, yaitu guru dan siswa kelas VI SDN 105 Kendari. Namun demikian, masih terdapat beberapa poin perbaikan dalam kegiatan pengabdian ini. Pertama, batasan waktu yang cukup singkat dalam

pelaksanaannya mungkin mempengaruhi kedalaman materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Selanjutnya, fokus hanya pada mata pelajaran Matematika saja, sehingga membutuhkan pengembangan materi pembelajaran untuk mata pelajaran lain. Selain itu, kegiatan ini lebih terfokus pada siswa kelas VI, sehingga potensi untuk diperluas ke tingkat kelas lain atau jenis sekolah dapat menjadi pertimbangan di masa mendatang.

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengembangan media pembelajaran daring berbasis multimedia untuk siswa kelas VI SDN 105 Kendari kerja sama antara Fakultas Teknologi Informasi Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Universitas Halu Oleo, dan Sekolah Dasar Negeri 105 Kendari telah berjalan dengan baik dan mampu membantu proses pembelajaran daring untuk guru dan siswa kelas VI di SDN 105 Kendari. Hal ini dibuktikan dari antusiasme dan tanggapan yang positif pada kuesioner dari para siswa dan guru kelas VI pada SDN 105 Kendari. Sedangkan saran yang diajukan ialah yaitu perlunya kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran daring berbasis multimedia untuk para guru di SDN 105 Kendari untuk mendukung proses pembelajaran dalam masa pandemi Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. P. dan K. R. Indonesia, *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*. 2020, pp. 4–6.
- [2] F. R. Rustan *et al.*, “Training on making creative learning media using the canva application for MI and MTs Al-Mu’minin Kendari Teachers,” *Community Empower.*, vol. 7, no. 8, pp. 1338–1343, Aug. 2022, doi: 10.31603/ce.7106.
- [3] J. Traxler, “Distance learning—Predictions and possibilities,” *Educ. Sci.*, vol. 8, no. 1, 2018, doi: 10.3390/educsci8010035.
- [4] S. Bantun, P. Setyosari, S. Ulfa, and H. Praherdhiono, “Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” *Informatics J.*, vol. 8, no. 3, pp. 234–242, 2023.
- [5] H. Musa, “Aplikasi Pengenalan Huruf Untuk Anak-Anak Berbasis Multimedia Pada TK Alfalaq,” *J. Educ. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 2, pp. 32–38, 2023.
- [6] J. Y. Sari and S. Bantun, “Pengembangan Aplikasi GEMA dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” in *Proceedings Series of Educational Studies*, 2023, pp. 350–355.
- [7] A. Famanda, “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA MATERI TRIANGLE EXPOSURE TERHADAP SISWA KELAS XI DI SMKN 3 BANDUNG.” Universitas Pendidikan Indonesia, 2023.
- [8] S. A. Hasri, Y. Fitria, Z. Zen, and Y. Erita, “Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar,” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 4593–4599, 2023.
- [9] T. Vagg, J. Y. Balta, A. Bolger, and M. Lone, “Multimedia in Education: What do the Students Think?,” *Heal. Prof. Educ.*, vol. 6, no. 3, pp. 325–333, 2020, doi: 10.1016/j.hpe.2020.04.011.
- [10] V. H. Saputra and E. Febriyanto, “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita,” *Mathema J. Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 1, pp. 15–23, 2019.