

# PEMANFAATAN APLIKASI MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN JARAK JAUH

**Atik Kurnianto\*<sup>1</sup>, Herianto<sup>2</sup>, Timor Setiyaningsih<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Industri, <sup>2,3</sup>Program Studi Teknologi Informasi

Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada

\*e-mail: akkurnianto@yahoo.co.id<sup>1</sup>

## **Abstrak**

*Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menciptakan motivasi dan rangsangan, melaksanakan kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran secara signifikan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran sesuai kebutuhan kurikulum. Penggunaan alat bantu/tool berbasis multimedia untuk pembelajaran jarak jauh secara daring sangat diperlukan manakala terjadi kondisi yang mengharuskan dilakukan pertemuan secara daring/online. Oleh karena itu diperlukan pelatihan penggunaan tool multimedia untuk perkuliahan secara daring agar proses belajar mengajar tetap dapat dilakukan.*

**Kata kunci:** *daring, online, multimedia, belajar mengajar*

## **Abstract**

*The use of media in the learning process can generate new desires and interests, create motivation and stimulation, carry out learning activities, and have a psychological impact on students. The use of learning media significantly increases the effectiveness of the learning process and delivery of messages and lesson content according to curriculum needs. The use of multimedia-based tools for online distance learning is very necessary when conditions arise that require online meetings. Therefore, training is needed in using multimedia tools for online lectures so that the teaching and learning process can continue.*

**Keywords:** *online, multimedia, learning process*

## **1. PENDAHULUAN**

Pandemi penyakit virus corona (COVID-19) telah menimbulkan dampak yang luas dan serius di seluruh dunia. Penyakit ini tidak hanya menyebabkan jutaan kematian, tetapi juga merusak perekonomian global dengan lonjakan pengangguran, penutupan usaha, dan kerugian ekonomi yang sangat besar [1]. Sektor pendidikan pun terkena dampak serius akibat penutupan sekolah, mengakibatkan sulitnya proses belajar mengajar. Sementara itu, isolasi sosial dan masalah kesehatan turut menyebabkan peningkatan masalah kesehatan mental. Pentingnya penguasaan perangkat lunak multimedia untuk rapat, pertemuan, atau kelas online sangat terasa dalam lingkungan kerja yang terus berubah [2]. Melalui alat seperti platform konferensi video, fitur kolaborasi real-time, dan aplikasi berbagi layar, individu dapat memfasilitasi diskusi yang lebih terfokus, berbagi informasi secara efisien, dan meningkatkan keterlibatan serta interaksi antar peserta. Hal ini menjadi kunci dalam menjaga produktivitas dan konektivitas dalam situasi yang penuh ketidakpastian.

Perangkat lunak multimedia membuka peluang untuk membuat presentasi yang menarik dan terintegrasi dengan berbagai jenis media seperti gambar, video, dan grafik [3]. Kemampuan ini tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian pesan, tetapi juga memfasilitasi kolaborasi antar tim dengan berbagai cara [4][5]. Dengan latar belakang ini, pelatihan mengenai penguasaan perangkat lunak yang digunakan dalam pertemuan online menjadi suatu kebutuhan mendesak untuk memastikan efektivitas komunikasi dan kolaborasi dalam dunia kerja yang semakin digital. Pelatihan ini dapat mencakup aspek-aspek teknis penggunaan perangkat lunak, strategi presentasi yang efektif, dan praktik terbaik untuk memfasilitasi pertemuan online yang sukses. Dengan demikian, individu akan lebih siap menghadapi tuntutan kerja dan pendidikan dalam situasi yang terus berubah, memastikan kelangsungan operasional dan perkembangan dalam era

new normal. Kesadaran akan pentingnya penguasaan teknologi ini tidak hanya membantu individu dalam menghadapi tantangan masa kini, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk berkontribusi dalam dunia yang semakin digital di masa depan.

## 2. METODE

Pada pelatihan ini dilakukan secara daring karena kondisi lingkungan masih terdampak oleh pandemi covid-19. Dengan metode pelatihan studi kasus dan contoh penggunaan, diharapkan peserta dapat mampu menggunakan tool tersebut. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2021 dengan menggunakan software Zoom. Kegiatan diawali dengan pembukaan berupa pre test untk peserta dilanjutkan paparan dari nara sumber diakhiri dengan pengisian Post test.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan daring ini diselenggarakan dengan memfokuskan pada metodologi yang dapat efektif memfasilitasi pemahaman dan penguasaan perangkat lunak multimedia. Dalam mengadaptasi kegiatan daring, dipilih metode pelatihan studi kasus dan contoh penggunaan, yang diharapkan mampu memberikan gambaran yang nyata dan aplikatif kepada peserta. Metodologi studi kasus digunakan untuk memberikan konteks dan kasus nyata penggunaan perangkat lunak multimedia dalam berbagai situasi. Peserta diajak untuk memahami bagaimana alat tersebut dapat diterapkan dalam skenario tertentu, meningkatkan pemahaman mereka mengenai fungsi dan manfaatnya. Selain itu, dengan contoh penggunaan, peserta dapat melihat secara langsung implementasi perangkat lunak multimedia dalam kegiatan sehari-hari, membantu mereka menginternalisasi konsep dengan lebih baik.

Pada tanggal 14 Agustus 2021, kegiatan pelatihan dilakukan melalui platform Zoom. Sesi dimulai dengan pembukaan yang mencakup pre-test, bertujuan untuk mengukur pemahaman awal peserta. Nara sumber memberikan paparan tentang metodologi penggunaan perangkat lunak multimedia, mencakup fitur-fitur kunci dan strategi penggunaan yang efektif. Sesi pelatihan berfokus pada interaksi dua arah antara instruktur dan peserta, di mana peserta diajak untuk berpartisipasi aktif melalui studi kasus dan contoh penggunaan yang diberikan. Pelatihan diakhiri dengan sesi pengisian post-test sebagai evaluasi terhadap pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Metodologi ini dipilih untuk memastikan peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks penggunaan nyata, mengoptimalkan manfaat pelatihan dalam pengembangan keterampilan mereka. Dengan fokus pada metodologi ini, diharapkan pelatihan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan penguasaan peserta terhadap perangkat lunak multimedia.



Gambar 1. Publikasi kegiatan melalui social media Universitas



Gambar 2. Poster publikasi

	A	B	C	D	E	F
1		Timestamp	Nama Peserta + Gelar	Jenis Kelamin	Email aktif (untuk pengiriman link zoom)	Nomor Hp/WA.y
2	1	04/08/2021 14:26:09	Anggraeni Wulandari, MA	Perempuan	anggra.wulan7@gmail.com	
3	2	04/08/2021 15:47:51	NURJONO BUDI SANTOSA, S. Pd	Laki-laki	nurjonobudisantosa7@gmail.com	
4	3	04/08/2021 16:09:29	Sitti Chalunnisa, S.Sos	Perempuan	chalunnisa.suti@gmail.com	
5	4	04/08/2021 16:10:12	Mukti Ali Mansyur, S.Pd	Laki-laki	mukti.yoi@gmail.com	
6	5	04/08/2021 16:26:00	Firma Novita, S.IP., M.Si	Perempuan	firmanovita@gmail.com	085363025142
7	6	04/08/2021 17:22:38	Muslihin	Laki-laki	dkambay21@gmail.com	0895333520078
8	7	04/08/2021 21:29:15	Fauzi, skom	Laki-laki	fauziskomdig@gmail.com	081387507971
9	8	04/08/2021 21:49:12	Purwanto, S.Kom	Laki-laki	purc4864@gmail.com	081211632278
10	9	04/08/2021 21:51:57	Tanti Rosdaliana, S.Kom	Perempuan	tantirosdaliana20@gmail.com	081808184107
11	10	04/08/2021 21:53:43	Sunhadi, S.T.	Laki-laki	sunhadi@gmail.com	0865330266833
12	11	04/08/2021 23:17:51	Hesti Cepriana, S.Pd.	Perempuan	hesti.cepriana@gmail.com	081315000856
13	12	05/08/2021 1:30:21	Dody Suprijanto SKom	Laki-laki	dodysuprijanto2018@gmail.com	082114167673
14	13	05/08/2021 6:08:14	Eka Novita, S.Kom MM	Perempuan	novita.eka@gmail.com	08121063429
15	14	05/08/2021 6:56:28	ENCEP SUMANTRI, S.Kom	Laki-laki	ensum76sma10@gmail.com	08976180629
16	15	07/08/2021 12:41:45	Muhamad Harpan, S.Kom	Laki-laki	muhamadharpan15021990@gmail.com	087859500721
17	16	08/08/2021 19:04:47	Ahmad Riyadi, M.Pd.I	Laki-laki	ahmadiyahadi1988@gmail.com	085710402317
18	17	08/08/2021 19:19:31	Hani Rizkiyati, S.Pd.I	Perempuan	hanirizkiyati03@gmail.com	085946454393

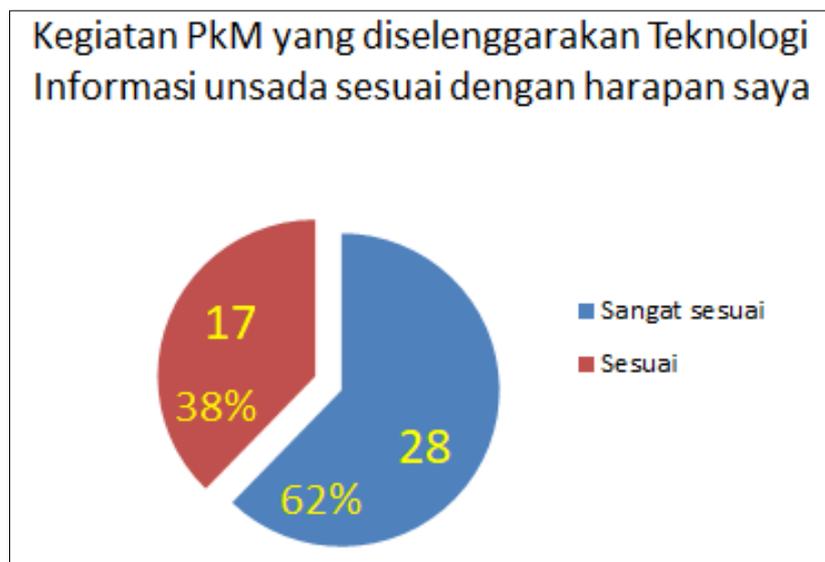
Gambar 3. Daftar hadir peserta

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, sebanyak 76% peserta menyatakan kepuasan mereka terhadap kegiatan yang diadakan. Hasil ini mencerminkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dengan acara tersebut dan bahwa kegiatan tersebut memenuhi harapan yang telah diantisipasi sebelumnya. Dari survei tersebut, terlihat bahwa pihak penyelenggara telah berhasil menyajikan acara yang sesuai dengan ekspektasi peserta.

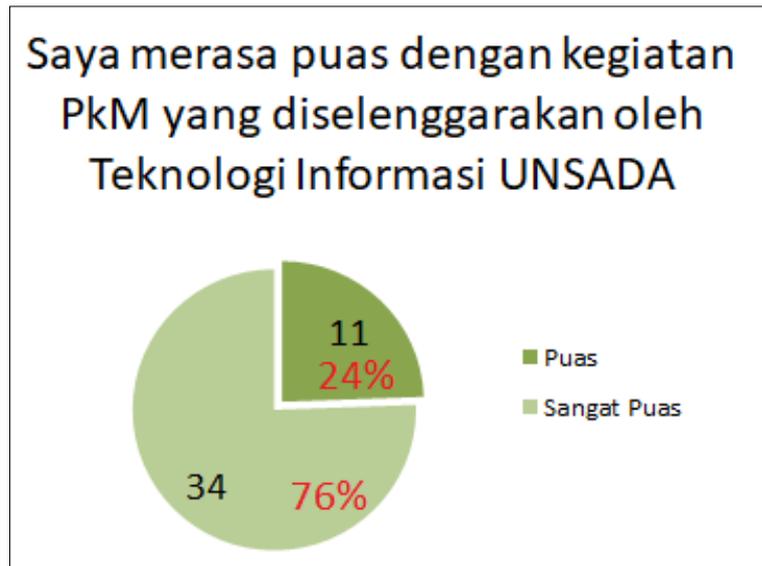
Selain memberikan umpan balik positif, peserta juga aktif memberikan masukan dan kritik yang konstruktif. Partisipasi aktif peserta dalam memberikan masukan ini menjadi suatu aspek positif dalam evaluasi kegiatan. Masukan dan kritik tersebut diberikan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan serupa di masa yang akan datang. Tindakan ini mencerminkan komitmen peserta untuk berkontribusi dalam perbaikan berkelanjutan dan menggambarkan bahwa keberlanjutan kegiatan serupa di masa mendatang diharapkan dapat mengakomodasi aspirasi dan kebutuhan peserta dengan lebih baik. Dengan demikian, hasil survei dan partisipasi peserta tidak hanya mengukur kepuasan saat ini, tetapi juga memberikan landasan untuk perbaikan berkelanjutan kegiatan serupa di masa depan.



Gambar 4 Survey pengenalan tool daring



Gambar 5 Penilaian peserta tentang kesesuaian kegiatan

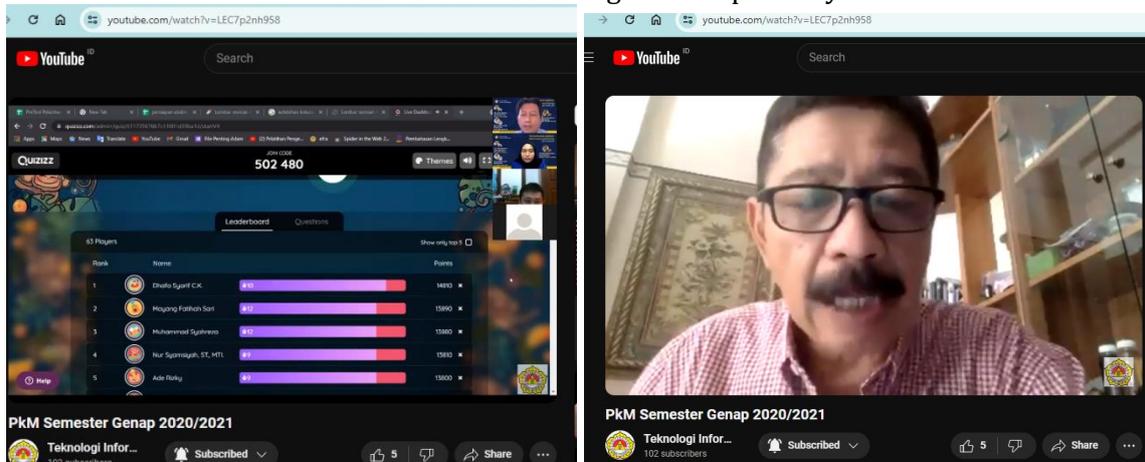


Gambar 6 kepuasan peserta terhadap kegiatan

Rekaman kegiatan kami upload di channel youtube Jurusan Teknologi Informasi Universitas Darma Persada dengan link : <https://youtu.be/LEC7p2nh958?si=AFLBJ-2ZuVqqkSNp>



Gambar 7 rekaman kegiatan diupload di youtube



Gambar 8 Pengisian Post test dan Penutupan oleh Ka.LPPMK

#### 4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini dapat dianggap sukses dengan mempertimbangkan indikator partisipasi yang tinggi dari peserta, dimana banyak peserta aktif mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir. Keberhasilan ini juga tercermin dari pelaksanaan post-test sebagai bentuk evaluasi yang mencerminkan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Penutupan oleh Kepala LP2MK menjadi momen penting yang menandai selesainya kegiatan dan memberikan arahan atau apresiasi terhadap pencapaian peserta. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan dan memberikan dampak positif pada partisipasi dan pemahaman peserta.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lisana,"Pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran tentang Cara Berkendara yang Baik", J.Teknologi Informasi vol.1, no.2, 2011.
- [2] Septilia A, Hariyanto W, Imam S,"Pemanfaatan Android Terhadap Media Pembelajaran Multimedia 3D Modelling And Animation",J. TEKNIKA, vol.15, no.02, 2021, ISSN: 0854-3143, e-ISSN: 2622-3481.
- [3] Putri LN, "MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR" J.Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol.9, no.1
- [4] Teuku A, Sri Hartini,"PENERAPAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL BILANGAN PADA SISWA TUNAGRAHITA", J.Pendidikan Bumi Persada, E-ISSN:2829-3622.
- [5] Purbatua Manurung,"MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19", J.AI-Fikru, vol 14, no.1, p-ISSN 1978-1326,e-ISSN 2721-4397.