

PELATIHAN PENGEMBANGAN DLM (DIGITAL LEARNING MATERIAL) BERBASIS MULTIMEDIA PADA GURU SEKOLAH DASAR

Hatma Heris Mahendra*, Fajar Nugraha, Missi Hikmatyar, Muhamad Abdul Rofi, Mochamad Restu Rachmawan

Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Tasikmalaya, Indonesia

*Koresponden penulis: hatmaheris@unper.ac.id

ABSTRAK

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada guru Sekolah Dasar di Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya dalam pembuatan DLM (Digital Learning Material) berbasis multimedia. Pelatihan ini akan membantu guru-guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Guru-guru akan diperkenalkan dengan konsep dan pentingnya DLM berbasis multimedia dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru-guru akan mempelajari bagaimana merencanakan dan mendesain materi pembelajaran digital yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Peserta pelatihan berjumlah 25 orang dari kalangan pengawas, kepala sekolah dan guru di lingkungan Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya. Peserta diberi panduan dan latihan dalam pembuatan konten multimedia seperti video pembelajaran, animasi, presentasi, dan gambar interaktif. Selain itu akan dilatih dalam penggunaan perangkat lunak dan aplikasi yang berguna dalam pembuatan materi pembelajaran digital, seperti aplikasi pengeditan video, desain grafis, dan animasi. Metode yang akan digunakan adalah presentasi, diskusi, simulasi dan praktek. Pelaksanaan pelatihan diikuti dengan baik oleh para peserta dari awal hingga akhir rangkaian kegiatan. Hasil dari pelatihan ini guru dapat mengembangkan DLM (Digital Learning Material) berbasis multimedia yang sesuai dengan kondisi materi, peserta didik dan sarana prasarana di sekolah.

Kata Kunci:

Pelatihan; dlm (digital learning material); multimedia

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran berjalan dengan efektif, perubahannya dapat diamati melalui peningkatan serta perbaikan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Slameto, 2010). Para pendidik menggunakan berbagai pendekatan, model, dan metode pembelajaran serta memanfaatkan beragam bahan ajar, sumber belajar, dan media pembelajaran guna mencapai objektif pembelajaran. Adapun proses pembelajaran senantiasa mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era revolusi industri 4.0, penting bagi para guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan sumber belajar berbasis digital. Revolusi industri menyoroti signifikansi kecepatan dalam akses informasi, menciptakan sebuah

konteks industri di mana semua elemennya secara terus-menerus terkoneksi dan mampu saling berbagi informasi. (Prasetyo & Sutopo, 2018).

Pendidikan di era digital saat ini menghadirkan peluang baru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran sentral dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Namun, masih banyak guru di Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya, yang belum menerapkan teknologi multimedia dalam pembelajaran mereka, sehingga terbatasnya akses terhadap materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Menurut (Berson & Balyta, 2004) digital learning material sering digunakan untuk menyusun pembelajaran inkuiri proses yang melibatkan peserta didik dalam penelitian, analisis, dan interpretasi sumber utama untuk memahami kompleksitas masa lalu dan seluk-beluk pengetahuan sosial. Hal tersebut dikarenakan dalam DLM interaktif tidak hanya terdiri dari teks dan gambar saja melainkan dapat juga diberikan contoh berupa video maupun audio (Kreijns et al., 2014; Mahendra, 2019).

Pemanfaatan digital learning material berbasis multimedia memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD. Dalam konteks ini, pelatihan pembuatan digital learning material berbasis multimedia pada guru SD di Kecamatan Karangnunggal menjadi penting untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kemajuan dalam teknologi digital akan terus meningkatkan kenyamanan dan kemudahan dengan adanya buku elektronik yang dapat didownload di smartphone atau komputer karena keunggulan tampilan, ketersediaan kognitif, atau kesesuaian metakognitif, platform ini tampaknya unggul dari platform yang lain, itu dapat diasumsikan bahwa itu akan mendominasi pasar buku di masa depan (Mahendra & Nurani, 2020; Tanner, 2014).

Permasalahan yang mendasari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berdasarkan wawancara dengan beberapa guru di SDN Parakanmuncang adalah masih kurangnya bahan ajar yang dibuat sendiri oleh guru. Dalam pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar sekaligus media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar, khususnya bahan ajar yang berbentuk digital. Pelatihan pembuatan DLM (digital learning material) berbasis multimedia pada guru sekolah dasar diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut. Dengan pelatihan ini guru dibimbing dan dilatih mulai dari pengembangan awal bahan ajar seperti pengumpulan materi, pembuatan draft, hingga akhirnya menghasilkan bahan ajar dalam bentuk digital.

Kehadiran multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperbaiki pemahaman mereka, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan pelatihan ini, guru-guru SD di Kecamatan Karangnunggal dapat mempelajari konsep multimedia, memilih dan menggunakan alat bantu multimedia yang tepat, serta mengembangkan metode pembuatan konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa SD.

Proses pembelajaran yang berhasil dapat diamati melalui perubahan positif dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Slameto, 2010). Guru menggunakan berbagai pendekatan, model, metode, serta beragam bahan ajar dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam menghadapi revolusi industri 4.0, guru perlu meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan sumber belajar berbasis digital dimana kecepatan akses informasi menjadi fokus utama (Prasetyo & Sutopo, 2018).

Pendidikan di era digital membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Di Sekolah Dasar (SD), guru memiliki peran sentral dalam mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan zaman. Namun, di Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya, masih banyak guru yang belum menerapkan teknologi multimedia, mengakibatkan keterbatasan akses terhadap materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Digital learning material, menurut (Berson & Balyta, 2004), dapat digunakan untuk menyusun pembelajaran inkuiri yang melibatkan peserta didik dalam penelitian dan interpretasi sumber utama.

Pemanfaatan digital learning material berbasis multimedia di SD memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan digital learning material berbasis multimedia bagi guru di Kecamatan Karangnunggal menjadi penting. Pelatihan ini bertujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. teknologi digital, seperti buku elektronik yang dapat diunduh di smartphone atau komputer, memberikan kenyamanan dan kemudahan. Oleh karena itu, platform ini dianggap superior dan diperkirakan akan mendominasi pasar buku di masa depan (Mahendra & Nurani, 2020).

Permasalahan utama yang mendasari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah kurangnya bahan ajar yang dibuat oleh guru sendiri. Guru di SDN Parakanmuncang Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya umumnya hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar dan media pembelajaran. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar, terutama yang bersifat digital, menjadi kendala. Melalui pelatihan pembuatan DLM berbasis multimedia, diharapkan guru dapat mengatasi permasalahan ini dengan bimbingan dan pelatihan mulai dari pengembangan awal bahan ajar hingga menghasilkan produk akhir berupa materi pembelajaran digital. Kehadiran multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman mereka, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Pelatihan ini akan memberikan kesempatan kepada guru SD di Kecamatan Karangnunggal untuk memahami konsep multimedia, memilih dan menggunakan alat bantu multimedia yang sesuai, serta mengembangkan metode pembuatan konten yang cocok dengan kebutuhan siswa SD.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini merupakan pelatihan pembuatan DLM (Digital Learning Material) berbasis multimedia pada guru sekolah dasar di Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya. Metode yang akan digunakan adalah presentasi, diskusi, simulasi dan praktek. Rencananya kegiatan ini akan diikuti oleh guru sekolah dasar di Kabupaten Tasikmalaya. Rencana jumlah peserta dalam kegiatan ini adalah sebanyak 25 orang yang terdiri dari pengawas, kepala dan guru sekolah dasar di lingkungan Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya yang dilaksanakan baik luring maupun daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan oleh Hatma Heris Mahendra sebagai Ketua, Fajar Nugraha sebagai anggota 1, Missi Hikmatyar sebagai anggota 2, Muhamad Abdul Rofi sebagai anggota 3 dan Mochamad Restu Rachmawan sebagai anggota ke 4. Ketua dan anggota akan sama-sama mendampingi peserta selama Pelatihan pembuatan DLM (Digital Learning Material) berbasis multimedia pada guru sekolah dasar di Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya. Seluruh anggota pelaksana memiliki tugas sesuai dengan keahlian di bidang masing-masing anggota. Seluruh anggota merupakan dosen dengan pendidikan terakhir Magister (S2) sesuai dengan keahlian di bidang pendidikan dan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Untuk Muhamad Abdul Rofi sebagai anggota dan Mochamad Restu Rachmawan merupakan mahasiswa PGSD yang memiliki pemahaman pada bidang pembelajaran khususnya bahan ajar dan media.

Kegiatan pelatihan dimulai dengan memberikan pemahaman tentang Digital Learning Material (DLM) dan konsep pembelajaran digital. Langkah selanjutnya melibatkan peserta dalam menyusun DLM, dimulai dari tahap pengumpulan materi hingga pemilihan media yang akan diintegrasikan sebagai konten DLM. Proses penyusunan bahan ajar mentah dilakukan dalam format pdf dengan dukungan Artificial Intelligence (AI). File pdf yang dihasilkan kemudian diolah menggunakan aplikasi Flip PDF Corporate dari Flip Builder, menambahkan dimensi multimedia untuk meningkatkan keterlibatan siswa.



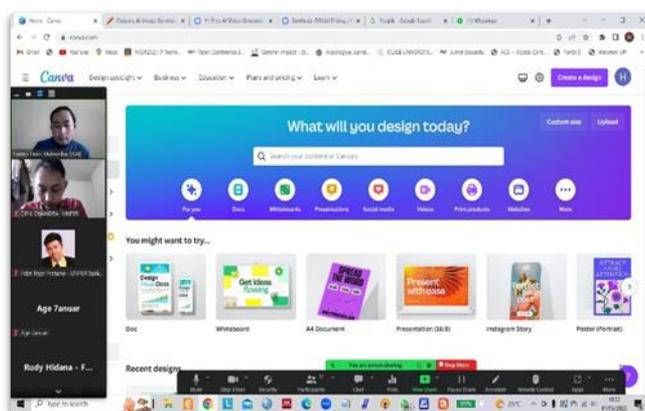
Gambar 1. Kegiatan pelatihan pengembangan DLM berbasis multimedia

Para peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk mengubah bahan ajar pdf menjadi DLM berbasis multimedia. Mereka aktif memasukkan berbagai konten yang telah disiapkan, seperti gambar, video, dan elemen interaktif. Pelatihan juga mencakup pengajaran mengenai cara efisien menyimpan dan mendistribusikan materi pembelajaran digital kepada siswa. Platform digital seperti Google Classroom dan Rumah Belajar menjadi fokus, di mana peserta memperoleh keterampilan untuk mengelola materi pembelajaran dengan lebih efektif.



Gambar 2. Kegiatan pendampingan pengembangan DLM berbasis multimedia

Proses pembimbingan terus berlangsung melalui grup WhatsApp dan zoom untuk memastikan koordinasi yang baik dan memberikan dukungan yang dibutuhkan. Respons positif dari para peserta menjadi indikator keberhasilan kegiatan ini, dengan harapan agar kegiatan serupa dapat dilanjutkan. Kesuksesan ini mencerminkan antusiasme peserta dalam mengadopsi konsep pembelajaran digital dan pemanfaatan teknologi multimedia untuk meningkatkan kualitas pengajaran di lingkungan mereka.



Gambar 3. Kegiatan pendampingan pengembangan DLM berbasis multimedia daring

Pada Akhir kegiatan dilaksanakan sesi evaluasi. Dalam sesi evaluasi ini tim pengabdian beserta para peserta pelatihan melaksanakan refleksi dan evaluasi dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Tim pengabdian menemukan beberapa kendala seperti koneksi internet yang terkadang terputus serta beberapa peserta. Peserta pelatihan memberikan masukan agar tim pengabdian melaksanakan kegiatan lanjutan untuk memperkaya pengetahuan dan meningkatkan skill para peserta pada kegiatan pelatihan berikutnya.

Menurut (Musfah, 2011), pelatihan berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pelaksanaan pembelajaran pada suatu sekolah. Pelatihan dapat meningkatkan pengetahuan, sikap baru dan keterampilan guru untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih baik dan berimbang pada peningkatan prestasi siswa. Pelatihan yang dilaksanakan harus disesuaikan dengan kebutuhan guru serta memperhatikan aspek perencanaan, pemilihan materi, waktu, tempat, metode dan kecakapan instruktur.

Menurut (Ahmad, 2012) pemanfaatan teknologi sudah dapat dirasakan dalam segala aspek kehidupan. Dengan pemanfaatan teknologi yang semakin canggih membawa perubahan pada tatanan yang memiliki standar yang lebih baik dalam peningkatan penyampaian pengetahuan. Selain itu teknologi mempunyai dampak yang penting dalam pembentukan etika di bidang Pendidikan.

Guru harus memiliki kemampuan literasi meliputi kemampuan mengamati, melihat, mendengar, membaca dan berpendapat yang berpotensi pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Guru yang selalu meningkatkan kualitas dan kemampuan dalam penggunaan TIK dalam pembelajaran akan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Restiyani, 2015).

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan DLM (Digital Learning Material) berbasis multimedia yang digunakan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan berimbang pada peningkatan prestasi peserta didik.

KESIMPULAN

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam terlaksananya pembelajaran yang efektif dalam menunjang meningkatnya prestasi belajar siswa. Guru dalam pembelajaran dapat menerapkan berbagai pendekatan, model pembelajaran, metode pembelajaran serta penggunaan bahan ajar, media pembelajaran serta berbagai sumber belajar. Upaya tersebut dapat dibantu dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran salah satunya dengan pemanfaatan DLM (Digital Learning Material) berbasis multimedia.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pengembangan DLM (Digital Learning Material) yang disesuaikan dengan kondisi siswa, materi dan sarana prasarana yang ada di sekolah khususnya bagi guru di lingkungan Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya. Hasil pengembangan DLM

digunakan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan berimbas pada peningkatan prestasi peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Perjuangan Tasikmalaya sebagai pemberi hibah internal dalam pendanaan PkM ini sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana. Berikutnya ucapan terima kasih kepada sekolah di Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya yang memberi dukungan dengan kegiatan ini. Dan terakhir kepada tim pengabdian kepada masyarakat yang sudah bekerja dengan baik sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, A. (2012). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 13(1), 137–149. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i2.2460>
- Berson, M. J., & Balyta, P. (2004). Technological thinking and practice in the social studies: Transcending the tumultuous adolescence of reform. *Journal of Computing in Teacher ...*, 20(4), 141–150.
- Kreijns, K., Vermeulen, M., Van Acker, F., & van Buuren, H. (2014). Predicting teachers' use of digital learning materials: combining self-determination theory and the integrative model of behaviour prediction. *European Journal of Teacher Education*, 37(4), 465–478. <https://doi.org/10.1080/02619768.2014.882308>
- Mahendra, H. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Flash Book Sejarah Peradaban Indonesia Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1), 924–931. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n1.p924-931>
- Mahendra, H. H., & Nurani, R. Z. (2020). Pengaruh Penggunaan DLM (Digital Learning Material) Terhadap Aktivitas Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 114–124.
- Musfah. (2011). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik. Kencana.
- Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2018). INDUSTRI 4.0: TELAHAH KLASIFIKASI ASPEK DAN ARAH PERKEMBANGAN RISET. *J@ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 13(1). <https://doi.org/10.14710/jati.13.1.17-26>
- Restiyani, R. (2015). Profil Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran Oleh Guru Biologi. *Edusains*, 6(1), 49–66. <https://doi.org/10.15408/es.v6i1.1100>
- Slameto. (2010). Belajar & Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Tanner, M. J. (2014). Digital vs. Print: Reading Comprehension and the Future of the Book. *School of Information Student Research Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.31979/2575-2499.040206>