



J-PEMAS STMIK Amik Riau

journal homepage : <http://jurnal.sar.ac.id>



Pelatihan Multimedia Learning Dalam Pembuatan Konten Media Kreatif Pada SMK N 1 Gunung Sahilan

Yoyon Efendi, Lusiana, Unang Rio, Muhammad Syaifullah, Syahrul Imardi
Teknologi Informasi, Teknik Informatika, Manajemen Informatika STMIK Amik Riau
yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id, lusiana@stmik-amik-riau.ac.id, unangrio@stmik-amik-riau.ac.id,
muhammadsyaifullah@stmik-amik-riau.ac.id, syahrulimardi@stmik-amik-riau.ac.id

Abstrak

Multimedia tidak hanya berupa teks, suara, gambar dan audio tetapi bisa dikombinasikan pada bidang dunia kreatif. Seperti media sosial dituntut untuk menyampaikan pesan dan promosi dengan iklan yang menarik dan santun. Multimedia learning diterapkan di sekolah untuk meningkatkan kreatifitas dalam belajar. Dengan membuat konten media kreatif akan memberikan dampak bagi siswa dan sekolah dalam mempromosikan usahanya. Materi dimulai dengan konsep multimedia, multimedia learning dan konten media kreatif. Selanjutnya dilakukan sesi praktikum menggunakan software photoshop dan kinemaster. Pelatihan ini diikuti oleh 41 siswa SMK N 1 Gunung Sahilan dengan tujuan menambah pengetahuan siswa dalam teknologi multimedia. Disamping itu akan meningkatkan kemampuan promosi sekolah pada bidang digital menggunakan media sosial seperti instagram dan youtube.

Kata Kunci : Multimedia, Learning, Konten Media Kreatif, SMK N 1 Gunung Sahilan

Abstract

Multimedia is not only in the form of text, sound, images and audio but can be combined in the creative world. Such as social media are required to convey messages and promotions with attractive and polite advertisements. Multimedia learning is applied in schools to enhance creativity in learning. Creating creative media content will have an impact on students and schools in promoting their business. The material starts with the concept of multimedia, multimedia learning and creative media content. Then the praktikum session was done using Photoshop and Kinemaster software. The training was attended by 41 students of SMK N 1 Gunung Sahilan with the aim of increasing students' knowledge in multimedia technology. Besides that, it will improve the ability to promote schools in the digital field using social media such as Instagram and YouTube.

Keywords: Multimedia, Learning, Creative Media Content, SMK N 1 Gunung Sahilan

1. Pendahuluan

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Dalam perkembangannya, juga banyak digunakan

multimedia dalam learning atau disebut juga dengan multimedia learning. Multimedia Learning adalah teori yang mencakup beberapa prinsip pembelajaran dengan menggunakan multimedia sebagai media ajar.

Penggunaan multimedia akan memudahkan seseorang untuk mengingat dan mempelajari sesuatu melalui mata untuk melihat, telinga untuk mendengar. penggunaan multimedia sebagai bahan bantu ajar membuat audien tidak akan dibebani oleh multi-

instruksi yang diterimanya sehingga membantu kerja otak. Trend perkembangan multimedia mempunyai pasar dalam persaingan bisnis digital.

Salah tantangannya membuat konten multimedia yang kreatif. Isi sebuah konten semestinya menarik pembaca atau audiens. Konten tidak melulu berisi informasi yang berupa teks. Tapi sudah meluas dan melebar menjadi bentuk gambar, foto, video atau film pendek. Selama masih menjunjung etika, sebuah konten sangat layak mendapatkan pujian. Juga dapat dikembangkan dalam bisnis sosial media seperti pembuatan media promosi menggunakan konten image media kreatif dan video durasi pendek Instragram. Apalagi dalam perkembangan e-commerce yang trend menggunakan Instagram dan WhatApp. Dengan Booming Instagramable dan youtuber, maka pelatihan ini sangat diperlukan dalam menyiapkan bekal untuk bersaing dalam bidang bisnis digital.

Pelatihan ini di ikuti dari guru dan siswa sebanyak 41 orang. Pelatihan ini akan dilaksanakan 2 hari dengan dibagi 4 sesi yaitu sesi I (konsep multimedia, multimedia learning) sesi II (standar konten Media gambar dan video) sesi III (Membuat Konten Media Gambar dan Video Kreatif) dan sesi terakhir IV (Kompetensi Media kreatif sekolah dan Evaluasi). Pelatihan ini akan didampingi oleh dosen dan mahasiswa yang berkompentensi dibidang multimedia. Disamping itu materi disajikan dalam bentuk modul dan video tutorial pengerjaan secara lengkap dan benar. Pelatihan ini akan menggunakan beberapa software untuk image (Photoshop, coreldraw dan sejenisnya) dan video (Adobe Premiere pro, After effect, adobe audio dan sejenisnya).

Dengan adanya pelatihan ini akan membangkitkan kreatifitas dalam bidang multimedia digital yang dapat dipergunakan disekolah seperti OSIS, Ekstrakurikuler dan lainnya. Pelatihan ini dikemas dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat adalah salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi STMIK Amik Riau, akan mengadakan “Pelatihan Multimedia Learning dalam pembuatan konten media kreatif pada SMK N 1 Gunung Sahilan”.

2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendeteksian pengetahuan siswa dalam bidang multimedia dan perkembangannya pada konten media kreatif. Dengan pemecahan masalah melalui pengetahuan konsep multimedia, multimedia learning, konten media kreatif, software multimedia image dan video, kompetensi multimedia dan evaluasi. Pelatihan ini dilengkapi modul video tutorial, soal kompetensi dan reward bagi pemenang. Pendampingan akan dilakukan oleh mahasiswa STMIK Amik Riau.

Pendekatan cara pemecahan msalah yaitu:

1. Memberikan semangat dan motivasi dalam menimba ilmu pengetahuan yang baru
2. Menggali pengetahuan peserta siswa dan guru dalam bidang multimedia
3. Konsistensi dan kompetensi materi pelatihan (konsep, perkembangan dan potensi diterapkan disekolah)
4. Keaktifan peserta dalam pelatihan menggunakan software desain grafis dan editor (Photoshop, coreldraw, premiere pro, after effect).
5. Mini kompetensi sebagai tantangan dalam pembuatan konten media kreatif pada bidang image dan video.
6. Evaluasi pelatihan sebagai tolak ukur hasil luaran

Dalam evaluasi pelatihan yaitu:

1. Evaluasi pengetahuan dan keahlian dalam penggunaan software aplikasi multimedia.
2. Evaluasi kompetensi melalui hasil konten media kreatif .
3. Evaluasi akhir kesimpulan dan saran untuk mengetahui kekurangan dan perbaikan kedepan bila pelatihan ini dilanjutkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dengan tema Pelatihan Multimedia Learning dalam pembuatan konten media kreatif pada SMK N 1 Gunung Sahilan dimulai dengan pembukaan oleh diwakilkan Kajor TKJ Bapak Aris, S.T.



Gambar 1. Foto bersama tim PKM dan SMK N 1 Gunung Sahilan

Rombongan STMIK Amik Riau terdiri atas 5 orang dosen dan 2 orang mahasiswa. Dosen yang mengikuti dipimpin oleh Yoyon Efendi, M.Kom, dengan anggota Lusiana, M.Kom, Unang Rio, M.Kom, Muhammad Syaifullah, M.Kom dan Syahrul Imardi, MT. Sedangkan mahasiswa yaitu M Arifin dan Fadhel Adriansyah.



Gambar 2. Suasana Kelas Pratikum



Gambar 3. Penyerahan cenderamata kepada pihak SMK N 1 Gunung Sahilan



Gambar 4. Foto Bersama peserta

Dari 41 orang peserta yang menghadiri pengabdian kepada masyarakat “Multimedia Learning dalam pembuatan konten media kreatif pada SMK N 1 Gunung Sahilan”. Setelah pelaksanaan pelatihan, nampak peningkatan pengetahuan mereka secara signifikan. Terlihat semua peserta mampu menyelesaikan tugas praktikum yang diberikan. Oleh sebab itu diharapkan peserta pelatihan dapat memanfaatkan pengetahuan ini untuk mampu mengembangkan diri dalam multimedia.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Menjadi pilot project sekolah pertama penerapan multimedia learning untuk penerapan sekolah berbasis digital.
2. Dengan adanya pealtihan akan menumbuhkan semangat belajar menggunakan multimedia learning dalam lingkungan sekolah secara baik dan sempurna.
3. Dapat menarik minat calon siswa dalam mendongkrak popularitas sekolah sebagai satu-satunya sekolah berbasis teknologi multimedia learning dalam kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
4. Meningkatkan minat siswa dalam mengembangkan dan melanjutkan aplikasi-aplikasi berbasis multimedia di sekolah dan di luar sekolah.

5. Ucapan Terimakasih

Ucapan Terimakasih diucapkan kepada:

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Amik Riau yang telah memberikan dukungan berupa dana pengabdian.
2. Kepala Sekolah SMK N 1 Gunung Sahilan Kampar, Riau.
3. Seluruh peserta pelatihan siswa SMK N 1 Gunung Sahilan.

6. Referensi

- Nandi, 2006. *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran DiPersekolahan*. Jurnal “GEA”Jurusan Pendidikan Geogarafi Vol.6, No.1, April 2006.
- Sutopo, Hadi. 2008. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. Tersedia : http://www.topazart.info/teks_teaching/mat/flash/tutorialBahanAjarMultimedia.Pdf
- Wiyono, K., dkk. 2009. Model Pembelajaran multimedia Interaktif Relativitas Khusus untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Makalah Seminar Nasional Pendidikan di FKIP Universitas*
- Anderson P. 2007, *idea techonologies*, JISC Technology and Standards Watch, Feb. 2007