



**DIKLAT PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH PLAYER, MICROSOFT
POWERPOINT, DAN WONDERSHARE QUIZ MAKER*
di SMK 1 PUNDONG BANTUL**

Oleh :

Ilmawan Mustaqim, S.Pd.T.,M.T.
Eko Prianto, M.Eng.

Dibiayai oleh Dana DIPA Universitas Negeri Yogyakarta
Tahun Anggaran 2015
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Program
Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 652.f.12/UN34.15/PL/2015 tanggal 1 April 2015

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2015**



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. 586168 pes 292,276, Telp & Fax: (0274)586734



Certificate No. QSC 00592

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. **Judul Kegiatan** : Diklat Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Adobe Flash Player, Microsoft Powerpoint, dan Wondershare Quiz Maker* di SMK 1 Pundong Bantul
2. **Ketua Pelaksana Pengabdian:**
 - a. Nama Lengkap : Ilmawan Mustaqim, S.Pd.T.,M.T.
 - b. Tempat, Tanggal Lahir : Yogyakarta, 3 Desember 1980
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Jurusan : Pendidikan Teknik Elektro
 - e. Alamat Rumah :JL. Let Jend S Parman 77 Yogyakarta 55251
 - g. Telp/Fax/Hp : 0274 373591 / 08995047773
 - h. E-mail : ilmawan@uny.ac.id
 - h. Bidang Keahlian : Instrumentasi dan Kendali
3. **Jenis Pengabdian** : Pendidikan dan Pelatihan
4. **Jumlah Tim Pengabdian** : Ketua : 1 orang
Anggota : 1 orang
Mahasiswa : 6 orang
5. Lokasi Pengabdian : SMK 1 Pundong Bantul
6. Biaya yang diperlukan
 - a. Sumber dari FT UNY : Rp. 6.000.000,-
 - b. Sumber lain : -Jumlah : Rp. 6.000.000,-

Yogyakarta, 25 November 2015

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Pelaksana Pengabdian

Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

Ilmawan Mustaqim, S.Pd.T.,M.T
NIP. 19801203200501 1 003

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga laporan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul **"Diklat Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Player, Microsoft Powerpoint dan Wondershare Quiz Maker di SMK 1 Pundong Bantul"** dapat berjalan dengan lancar.

Laporan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban secara tertulis dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang didanai oleh 652.f.12/UN34.15/PL/2015 tanggal 1 Mei 2015. Program pengabdian ini banyak dibantu oleh beberapa pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan jajarannya.
2. Rekan dosen di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik UNY
3. SMK 1 Pundong Kabupaten Bantul Propinsi DIY
4. Mahasiswa yang telah membantu pelaksanaan pelatihan.
5. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam kegiatan pelatihan hingga penyusunan laporan ini

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal atas jasa-jasa yang telah diberikan.

Akhirnya penyusun menyadari bahwa laporan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan.

Yogyakarta, 25 November 2015

Tim Pengabdi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	IV
DAFTAR TABEL	VI
DAFTAR LAMPIRAN	VII
RINGKASAN KEGIATAN PPM	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi	1
B. Tinjauan Pustaka.....	2
C. Identifikasi dan Perumusan Masalah	3
D. Tujuan Kegiatan PPM.....	4
E. Tujuan Kegiatan PPM	4
F. Manfaat Kegiatan PPM	4
G. Kerangka Pemecahan Masalah.....	4
BAB II METODE KEGIATAN PPM	6
A. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM	6
B. Metode Kegiatan PPM	6
C. Langkah-langkah Kegiatan PPM	7
D. Faktor Pendukung dan Penghambat	7
BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN PPM	9
A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM.....	9
1. Peserta Kegiatan PPM	9
2. Persiapan Materi.....	9
3. Pemberi Materi	9
4. Keterlibatan Mahasiswa	10

5. Waktu dan Tempat Pelaksanaan	10
6. Hasil Evaluasi.....	11
B. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM	11
BAB IV PENUTUP	13
A. Kesimpulan	13
B. Saran	13
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN-LAMPIRAN	15

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Metode Kegiatan PPM	6
Tabel 2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan	11

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumen Kontrak PPM
- Lampiran 2. Surat Ucapan Terima Kasih
- Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta Pelatihan
- Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 4. Modul Adobe Flash
- Lampiran 5. Modul Microsoft Powerpoint
- Lampiran 6. Modul Wondershare Quiz Maker

RINGKASAN KEGIATAN PPM

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat berupa Diklat Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Adobe Flash Player, Microsoft Powerpoint, dan Wondershare Quiz Maker* di SMK 1 Pundong Kabupaten Bantul DIY ini bertujuan untuk memberikan bekal ilmu pengetahuan dan teknologi tentang pemanfaatan *Adobe Flash Player, Microsoft Powerpoint, dan Wondershare Quiz Maker* untuk pengembangan media pembelajaran. Peserta pelatihan adalah guru-guru produktif yang mengajar di SMK 1 Pundong, Kabupaten Bantul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan koordinasi TIM PPM, pendaftaran peserta dan sosialisasi materi. Sosialisasi materi diawali dengan pengenalan dan instalasi *Software Adobe Flash Player, Microsoft Powerpoint, dan Wondershare Quiz Maker*, pembuatan media pembelajaran. Sosialisasi materi dilakukan dengan ceramah dan diskusi.

Jumlah peserta yang hadir adalah 17 orang dan semua mengikuti pelatihan selama 6 kali dalam 2 bulan dengan baik serta mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir

Kata kunci: *Adobe Flash, Microsof Powerpoint, Wondershare Quiz Maker*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Media pembelajaran adalah suatu hal yang amat penting bagi seorang guru dalam mengajarkan sebuah materi kepada peserta didiknya. Media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam menerima pelajaran. Selain itu media pembelajaran akan membantu guru dalam menjelaskan materi-materi yang susah untuk dijelaskan secara tekstual maupun materi-materi yang tidak mungkin dibawa di dalam kelas.

Pembelajaran teori merupakan kegiatan yang dilakukan siswa di dalam kelas dengan mendengarkan ceramah guru. Pada sekolah menengah kejuruan, beberapa pelajaran teori menjadi sebuah pengantar pelajaran praktik sehingga siswa dituntut untuk paham dengan teori-teori yang disampaikan oleh guru dikelas sebelum mereka menjalankan praktikum. Pelajaran teori harus bisa membawa pikiran siswa untuk bisa menerima, memproses, dan menyerap materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu pembelajaran teori harus dikemas dengan menarik tanpa menghilangkan esensi dari materi itu sendiri agar siswa bisa paham tanpa merasa bosan dengan pelajaran tersebut.

Peserta didik mempunyai karakteristik belajar yang berbeda-beda, diantaranya karakter audio, visual, dan kinestetik. Setiap karakter ini memerlukan stimulus yang berbeda-beda. Peserta didik dengan karakter audio akan lebih mudah memahami materi dalam bentuk suara, peserta didik dengan karakter visual akan lebih mudah memahami materi dalam bentuk gambar, sedangkan peserta kinestetik akan lebih mudah memahami materi dalam bentuk gerakan. Penggunaan media pembelajaran yang beragam serta memadukan unsur audio, visual, dan gerakan atau animasi akan mempermudah guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

SMK 1 Pundong telah melaksanakan upaya pengembangan untuk meningkatkan kualitas lulusannya. Upaya pengembangan tersebut dapat

mencakup beberapa hal, salah satunya adalah pengembangan pada kompetensi pendidik atau guru. Kompetensi guru terdiri dari 4 unsur salah satunya adalah kompetensi pedagogik atau kompetensi mengelola pembelajaran. Diklat pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru di SMK 1 Pundong.

B. Tinjauan Pustaka

Microsoft Office Powerpoint adalah suatu program keluaran keluarga Microsoft yang digunakan untuk membuat bahan presentasi menjadi lebih menarik. Banyak fungsi-fungsi dan perintah-perintah yang ada pada program ini. Fungsi-fungsi tersebut memudahkan pengguna dalam membuat presentasi. *Microsoft Office Powerpoint* memungkinkan kita untuk memasukkan gambar, animasi, audio, video, maupun file-file lain dalam presentasi kita. Oleh karena itu aplikasi ini akan membantu guru dalam memberikan penjelasan kepada peserta didik dengan variasi stimulus yang bisa diterima peserta didik.

Adobe Flash Player merupakan perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan dari *Adobe System*. *Adobe Flash Player* digunakan untuk membuat gambar bergerak maupun animasi sebuah gambar. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script*. *Adobe Flash Player* menghasilkan sebuah berkas bertipe *fileextension.swf*. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru untuk menjelaskan proses-proses yang tidak bisa dilakukan di sekolah ataupun konsep-konsep yang abstrak, seperti proses peleburan logam, proses jalannya arus listrik dan tegangan, proses-proses mekanik dll.

Wondershare Quiz Maker merupakan aplikasi perangkat lunak pembuat soal berbasis web. Penggunaan aplikasi ini sangat mudah karena sangat familiar dan tidak membutuhkan bahasa pemrograman yang sulit. Aplikasi ini menyediakan sarana untuk membuat soal dengan berbagai jenis dan tingkatan, seperti soal benar/salah, pilihan ganda, pengisian kata, dan penjumlahan. Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan gambar maupun *file flash* yang bisa menunjang pemahaman peserta didik

dalam mengerjakan soal. Hasil soal/kuis/tes yang dibuat dengan *Wondershare Quiz Maker* dapat disimpan dalam bentuk *file flash* yang dapat berdiri sendiri di situs web.

C. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Pelajaran teori merupakan pelajaran yang harus diikuti oleh setiap peserta didik, baik sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri maupun sebagai pengantar mata pelajaran praktikum. Pada kenyataannya siswa sering merasa bosan dalam mendengarkan pelajaran teori. Bahkan tidak jarang ada siswa yang tertidur pada saat pelajaran teori.

Pelajaran teori mempunyai ruang lingkup yang luas. Beberapa diantaranya merupakan konsep yang abstrak, tidak bisa diamati dengan mata telanjang, atau mempunyai gerakan yang terlalu cepat. Pelajaran-pelajaran seperti itu akan sangat sulit jika hanya disampaikan secara tekstual maupun audio melainkan juga harus dengan visual maupun gerakan.

Guru dituntut untuk mempunyai kompetensi yang baik, tidak terkecuali pada kompetensi pedagogik yaitu kompetensi mengelola pembelajaran. Kompetensi ini mencakup proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswanya. Salah satu caranya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Pada kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang bisa menarik bagi siswanya.

Oleh karena itu, melalui pengabdian pada masyarakat ini, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pendidikan dan latihan pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash Player, Microsoft Powerpoint*, dan *Wondershare Quiz Maker* yang bisa meningkatkan kompetensi mengajar guru di SMK 1 Pundong Bantul?
2. Bagaimanakah hasil dari proses pendidikan dan pelatihan ini?

3. Bagaimanakah dampak dari penggunaan media yang dikembangkan oleh guru SMK 1 Pundong Bantul pada proses pendidikan dan latihan ini?

D. Tujuan Kegiatan PPM

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah ingin:

1. Membantu para guru di SMK 1 Pundong Bantul untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe Flash Player, Microsoft Powerpoint, dan Wondershare Quiz Maker*.
2. Meningkatkan kemampuan guru SMK 1 Pundong Bantul dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash Player, Microsoft Powerpoint, dan Wondershare Quiz Maker*.
3. Meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK 1 Pundong.

E. Manfaat Kegiatan PPM

Manfaat dari kegiatan diklat pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash Player, Microsoft Powerpoint, dan Wondershare Quiz Maker* ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi guru SMK 1 Pundong Bantul dalam hal pembuatan media pembelajaran. Diharapkan dengan pelatihan ini para peserta akan dapat mengembangkan dan menerapkan pengetahuan serta keterampilannya tersebut untuk mengembangkan media pembelajaran pada semua mata pelajaran sehingga bisa meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Pada gilirannya apabila kualitas pembelajaran di sekolah meningkat maka kualitas lulusan sekolah juga akan meningkat.

F. Kerangka Pemecahan Masalah

Langkah pertama yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang dikemukakan diatas adalah dengan melakukan observasi ke sekolah mengenai kemampuan guru-guru di SMK 1 Pundong Bantul dalam mengembangkan media pembelajaran. Pada proses observasi ini dilakukan wawancara kepada guru untuk mengetahui media pembelajaran apa saja yang sudah dikuasai dan yang perlu dikuasai oleh guru SMK 1 Pundong Bantul untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran di sekolah. Adapun langkah-langkah selanjutnya yang akan dilakukan antara lain adalah :

1. Tahap persiapan yang meliputi koordinasi panitia, sosialisasi kegiatan dan pendaftaran peserta, penyiapan sarana dan prasarana, dan pemilihan *software*.
2. Tahap pelaksanaan yang meliputi kegiatan :
 - a. Analisis kebutuhan pendidikan dan latihan.
 - b. Pengelompokan peserta sesuai dengan pengetahuan dan penguasaan media pembelajaran.
 - c. Pelaksanaan diklat.
3. Tahap evaluasi yang meliputi kegiatan:
 - a. Evaluasi keterlaksanaan kegiatan dan evaluasi pencapaian tujuan kegiatan.
 - b. Monitoring terhadap peserta diklat dengan memperhatikan tingkat partisipasi dan keberhasilan dalam pelatihan.
 - c. Mengevaluasi keberhasilan peserta sesuai mengikuti pelatihan dengan melakukan presentasi media pembelajaran.