



**LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

ISSN : 2615-2657

PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

2018

**IMPLEMENTASI
TEKNOLOGI TEPAT
GUNA KEPADA
MASYARAKAT**

Yogyakarta, 03 November 2018



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 03 November 2018

Penerbit :

**Lembaga Pengabdian Masyarakat
Universitas Pengabdian Masyarakat**

Telp. (0274) 884 201 ext 611

Email : abdimas@amikom.ac.id



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 03 November 2018

**Editor : Mochammad Yusa, M.Kom
Bety Wulan Sari, M.Kom**

Kulit Muka : Nirmalasari

Penerbit :

**Lembaga Pengabdian Masyarakat
Universitas Pengabdian Masyarakat
Telp. (0274) 884 201 ext 611
Email : abdimas@amikom.ac.id**

Cetakan I, November 2018

**Hak cipta dilindungi Undang-Undang Hak Cipta
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari penerbit.**



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Reviewer :

Dr. Kusrini, M.Kom.

Eny Nurnilawati, S.E., M.M.

Heri Sismoro, M.Kom.

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom

Mardhiya Hayaty, S.T., M.Kom.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
1. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Games Interaktif Pada Guru TK Wijaya Danu Kabupaten Sleman <i>Acihmah Sidauruk</i>	1
2. Penyuluhan <i>Sustainable Development Goals</i> Melalui Penerapan Pesan Anti Perundungan <i>Aditya Maulana Hasymi</i>	7
3. Penggunaan Game Edukatif Untuk Pendidikan Mitigasi Bencana Gempabumi di SD Islam Terpadu Bina Anak Islam Krapyak Panggunharjo Sewon Bantul <i>Afrinia Lisditya Permatasari dan Rizky</i>	13
4. Perancangan Bel Sekolah Otomatis Menggunakan Arduino Pro Mini <i>Agit Amrullah</i>	19
5. Pelatihan <i>Basic Editing</i> Video Untuk Guru SDN 1 Tegalyoso Klaten <i>Agus Purwanto</i>	25
6. Pelatihan Manajemen Jaringan Usaha Unit Program Kesejahteraan Keluarga (PKK) RT 04 RW 12 Desa Karangasem Condong Catur, Kabupaten Sleman <i>Agustina Rahmawati</i>	31
7. Pelatihan Perencanaan Keuangan dan Pengenalan Alternatif Investasi Bagi Rumah Tangga di Padukuhan Goser <i>Alfriadi Dwi Atmoko</i>	37
8. Penggunaan Bahasa Tekstual Dan Visual Dalam Peningkatan Usaha Pemasaran Berbasis Online Pada Kerajinan <i>Decoupage Style Jo-Craft</i> <i>Ali Mustopa dan Erfina Nurussa'adah</i>	43
9. Pemberdayaan Masyarakat Untuk Pengembangan Rencana Penataan Kawasan Prioritas Desa Wisata Rejosari Desa Jogotirto Kecamatan Brebah Kabupaten Sleman <i>Ani Hastuti Arthasari</i>	49
10. Pengembangan Strategi <i>E-Marketing</i> Umkm Klaten Utara <i>Anik Sri Widawati dan Ikmah</i>	55
11. Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Laporan Keuangan Dana Desa Bagi Perangkat Desa Sumberrahayu Moyudan Sleman <i>Anindita Karunia Kusumaningsih</i>	61

12. **Pemberdayaan Perempuan Melalui Manajemen Retail dan Konsinyasi Untuk Pengembangan Usaha** 67
Ardiyati
13. **Pemberdayaan Masyarakat Melalui Sedekah Sampah Sebagai Upaya Peningkatan Perekonomian di Kawasan Kumuh Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang** 73
Atika Fatimah dan Citra Desy Aisyah Alkis
14. **Pendampingan Penyusunan Rencana Kawasan *Transit Oriented Development* (TOD) Patukan, Desa Ambarketawang, Kecamatan Gamping** 79
Bagus Ramadhan dan Jurni Hayati
15. **Pelatihan Jaringan Komputer Menggunakan Program Simulasi *Cisco Packet Tracer* (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)** 85
Banu Santoso
16. **Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Informasi dan Komunikasi Jamaah Pondok Pesantren “Ahlul Muqorrobin” Desa Pleset Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi** 91
Bayu Setiaji
17. **Peningkatan *Capacity Building* Pemuda Karang Taruna Bakti Mandiri Dalam Rangka Pemberdayaan Masyarakat** 97
Dwi Pela Agustina dan Renindya Azizza Kartikakirana
18. **Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Terapi Vokasional: Kreasi Membuat Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas** 103
Erfina Nurussa'adah dan Ali Mustopa
19. **Pengembangan Wirausaha Bagi Masyarakat Tani Untuk Meningkatkan Pendapatan Melalui Usaha Industri Rumahan Olahan Makanan di Kampung Sawahan, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta** 109
Fahrul Imam Santoso
20. **Edukasi Pemanfaatan Sistem Informasi Desa (SID) Dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat di Padukuhan Grogol Desa Grogol Kecamatan Paliyan Kabupaten Gunungkidul** 115
Ferri Wicaksono dan Haryoko
21. **Pembuatan Jaringan Internet di Masjid Al-Ikhlas Citra Ringin Mas** 121
Ferry Wahyu Wibowo
22. **Pengembangan Pengetahuan Tentang Pemilihan Investasi dan Peluang Usaha Untuk Menghadapi Masa Pensiun Bagi Kelompok PKK RT 44 Tuntungan** 127
Fitri Juniwati Ayuningtyas

23. Peningkatan Kapasitas Ekonomi Masyarakat dalam Rangka Penanggulangan Kemiskinan di Kelurahan Pringgokusuman	133
<i>Fitria Nucifera</i>	
24. Workshop Tanggap Bencana Dalam Rangka Persiapan Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 1 Bantul	139
<i>Gardyas Bidari Adninda dan Nurbayti</i>	
25. Pengembangan Sumber Daya Manusia Kelompok Tani Ternak Sapi Manunggal Dukuh Kauman, Selomartani, Sleman	145
<i>Hanantyo Sri Nugroho</i>	
26. Pelatihan Aplikasi Microsoft Office dan Desain Grafis di KB Minhajul Karoomah	151
<i>Haryoko dan Ferri Wicaksono</i>	
27. Perancangan dan Implementasi Website Sebagai Media Promosi Pada Peternakan Ikan Lele Sumber Barokah	157
<i>Hendra Kurniawan</i>	
28. Analisis Spasial Potensi Kewilayahan Untuk Pengembangan Usaha Einhomestuf di Sleman Yogyakarta	163
<i>Ika Afianita Suherningtyas</i>	
29. Penerapan E-Commerce Untuk Pemasaran Pada Usaha Handycraft	169
<i>Ikmah dan Anik Sri Widawati</i>	
30. Membangun Website Sebagai Penunjang Promosi Bimbingan Belajar “Persona Cendekia”	175
<i>Irma Rofni Wulandari</i>	
31. Diversifikasi Produk dan Pemasaran Inovatif pada Paguyuban Pengrajin Sangkar Burung "Karya Mandiri"	181
<i>Ismadiyanti Purwaning Astuti</i>	
32. Pelatihan Teknologi Finansial dalam Menyongsong Era Ekonomi Digital	187
<i>Jurni Hayati dan Bagus Ramadhan</i>	
33. Pemberdayaan Perempuan Marjinal Melalui Program Kewirausahaan Berbasis Bisnis Online di Balai Perlindungan dan Rehabilitasi Sosial Wanita Yogyakarta	193
<i>Laksmindra Saptyawati dan Muhammad Fairul Filza</i>	
34. Sistem Informasi Sebagai Penunjang Media Promosi pada Kelompok Usaha Tani “Sari Mina”	199
<i>Lilis Dwi Farida</i>	
35. Pelatihan Teknologi Informasi untuk Mengoptimalkan Penyuluhan dan Sosialisasi Kader Saka Bakti Husada Yogyakarta	205
<i>Moch. Farid Fauzi</i>	

36. <i>Workshop</i> Liburan Kreatif Sebagai Media Pengembangan Bakat Anak Bidang Ekonomi Kreatif di Desa Drono Kabupaten Klaten	211
<i>Nimah Mahnunah dan Theopilus Bayu Sasongko</i>	
37. Komunikasi Kelompok, Edukasi, dan Kreatifitas Siswa dalam Dinamika <i>Outbond</i>	217
<i>Nurbayti dan Gardyas Bidari Adninda</i>	
38. Perencanaan Ruang Terbuka Hijau Desa Wisata Brajan Desa Sendangagung Kecamatan Minggir Kabupaten Sleman	223
<i>Nurizka Fidali dan Amir Fatah Sofyan</i>	
39. Pelatihan Pembuatan Web <i>E-Commerce</i> Dengan CMS (<i>Content Management System</i>) Prestashop di SMA Negeri 1 Pakem	229
<i>Oki Arifin</i>	
40. Sosialisasi Penataan Kawasan Embung Mantras Sorowajan, Banguntapan, Bantul Yogyakarta Berbasis Masyarakat Melalui Visualisasi Desain Arsitektur	235
<i>Prasetyo Febriarto</i>	
41. Pengembangan Ekonomi Berbasis Potensi Lokal untuk Pemberdayaan Masyarakat di Dusun Banaran, Sumberagung, Jetis, Bantul	241
<i>Renindya Azizza Kartikakirana dan Dwi Pela Agustina</i>	
42. Sekolah Demokrasi	247
<i>Rezki Satriis</i>	
43. Redesain Interior Rumah untuk Meningkatkan Kemandirian Paraplegia	253
<i>Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
44. <i>Participatory Mapping</i> Sebagai Sarana Pendidikan Kebencanaan Untuk Peningkatan Kapasitas Elemen Sekolah dalam Upaya Pengurangan Risiko Bencana di SMK Negeri 1 Bantul	259
<i>Rivi Neritarani dan Stara Asrita</i>	
45. Teknologi Informasi Sebagai Media Wirausaha Pada Karang Taruna Sedyo Manunggal Kecamatan Berbah	265
<i>Rizqi Sukma Kharisma</i>	
46. Pelatihan Penggunaan <i>Software</i> AutoCAD dan Sketchup bagi Siswa-Siswi SMK dengan Jurusan Teknik Bangunan atau Sejenisnya di Kota Surakarta	271
<i>RR. Sophia Ratna Haryati</i>	
47. Peningkatan Minat Belajar dan Prestasi Siswa TKJ Lewat Pelatihan Pemrograman C# Fundamental (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)	277
<i>Ryan Putranda Kristianto</i>	

48. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembuatan Website Pemasaran dan Penyusunan Informasi Geospasial Potensi Wilayah di Dusun Kertodadi Pakembinangun	283
<i>Sadewa Purba Sejati dan Firman Asharudin</i>	
49. Pengelolaan Sampah di Kawasan Sungai Bengawan Solo	289
<i>Seftina Kuswardini dan Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
50. Pengembangan Desa Wisata dengan Perencanaan dan Perancangan Gedung Serbaguna pada Desa Wisata Blue Lagoon, Kabupaten Sleman, Yogyakarta	295
<i>Septi Kurniawati Nurhadi</i>	
51. Pelatihan Penggunaan <i>Microsoft Office</i> di Desa Umbulharjo Kecamatan Cangkringan	301
<i>Sharazita Dyah Anggita</i>	
52. Pelatihan <i>Public Speaking</i> di SMK N 1 Bantul	307
<i>Stara Asrita dan Rivi Neritarani</i>	
53. Pelatihan Penerapan Aplikasi Office Kepada Guru dan Karyawan SDN Ngringin Condongcatur Yogyakarta	313
<i>Sumarni Adi</i>	
54. Penanaman dan Pengembangan <i>Entrepreneurship</i> bagi Guru Taman Kanak-Kanak dan Kelompok Bermain	319
<i>Tanti Prita Hapsari</i>	
55. Pelatihan <i>Electronic Learning</i> Bagi Guru Sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman, Yogyakarta	325
<i>Theopilus Bayu Sasongko dan Ni'mah Mahnunah</i>	
56. Sosialisasi Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Masyarakat di RW 02 Kelurahan Bener Kecamatan Tegalrejo Kota Yogyakarta	331
<i>Vidyana Arsanti</i>	
57. Media Informasi Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran untuk Usia Sekolah Dasar	337
<i>Widiyana Riasasi dan Rivga Agusta</i>	
58. Budidaya Sayuran Organik oleh Ibu Rumah Tangga untuk Efisiensi Belanja Rumah Tangga di Dusun Dayu Sinduharjo Sleman	343
<i>Widiyanti Kurnianingsih</i>	
59. Penerapan Multimedia Pembelajaran Pada PAUD Puspasari	349
<i>Windha Mega Pradnya Dhuhita</i>	
60. Sistem Informasi untuk Promosi dan Pendaftaran Online Pada Sanggar Kirana Mentari	355
<i>Yuli Astuti</i>	

- 61. Pelatihan Pembentukan Usaha Bersama (Firma) di KUD Tani Makmur Bantul Yogyakarta** 361
Irton
- 62. Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak-Anak Usia Dini** 367
Mulia Sulistiyono
- 63. Urgensi Peningkatan Kualitas Perumahan dan Permukiman Kumuh Perkotaan** 373
Citra Desy Aisyah Alkis
- 64. Perancangan Media Promosi Pentol Petir Magelang** 379
Agung Nugroho
- 65. Pelatihan Manajemen Konten Website Lapak75 di Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta** 385
Bhanu Sri Nugraha
- 66. Peningkatan Profesionalitas Guru dalam Menghasilkan Karya Pengembangan Profesi Guru Melalui Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru SMK N 2 Yogyakarta** 391
I Made Artha Agastya

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA PAUD PUSPASARI

Windha Mega Pradnya Dhuhi

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta
Email : windha.m@amikom.ac.id

Abstrak

Teknologi Informasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperoleh berbagai macam informasi dari berbagai penjuru dunia dalam berbagai bidang. Salah satunya, teknologi multimedia pembelajaran yang beredar di internet dapat dimanfaatkan untuk belajar secara menyenangkan. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh pengajar dan orang tua untuk mengenalkan berbagai materi positif terhadap anak. Salah satunya yang diterapkan pada Kelompok Belajar Puspasari. Untuk mempermudah penyampaian dan pengenalan materi pembelajaran terhadap anak dapat dilakukan menggunakan sarana multimedia melalui proyektor. Melalui sarana audio visual anak-anak lebih mudah menerima dan mencerna karena belajar tanpa sadar melalui tayangan visual. Luaran dari kegiatan ini adalah tersedianya media pembelajaran alat transportasi untuk Kelompok Belajar Puspasari berbasis multimedia, Permainan berbasis android augmented reality bertema hewan, pelatihan manajemen keuangan dan meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap materi yang disampaikan secara menyenangkan.

Kata kunci: *Teknologi informasi, Multimedia, PAUD*

1. PENDAHULUAN

KB Paud Puspasari yang beralamat di Tarudan RT 07 Bangunharjo Sewon Bantul Yogyakarta memiliki keterbatasan fasilitas penunjang kegiatan belajar mengajar. Memiliki gedung semi terbuka berukuran 4x6 dengan jumlah pengajar 4 orang. Memiliki daya tampung maksimal 30 orang anak per angkatan.

Gedung paud Puspasari berdiri diatas tanah wakaf Bapak Kepala Dukuh Tarudan. Dalam pembangunannya dibantu tenaga secara gotong royong dengan pendanaan pembelian material dari pemerintah.

Selama berdiri, jumlah siswa didik terisi 50-70 % dari kapasitas. Minimnya fasilitas yang dimiliki membuat orang tua siswa menjadi ragu dalam menyekolahkan putra-putri mereka di KB Puspasari.

Hal tersebut dikarenakan adanya persaingan dengan Paud lain yang berada pada radius 5 Km. Paud sekitar memiliki kelebihan dalam bidang fasilitas yang dimiliki dengan biaya pendidikan 4x lebih mahal. Dari segi biaya

pendidikan Paud Puspasari lebih terjangkau untuk kalangan menengah kebawah.

Kurangnya pengetahuan manajerial dalam pengelolaan membuat Paud Puspasari kesulitan dalam berkembang. Di sisi lain, saat ini pemerintah mengharuskan semua layanan masyarakat harus terdaftar dan memiliki ijin. Ketika pengajuan ijin, karena kurangnya informasi dan pengetahuan dari pihak pengelola, KB Puspasari mendaftarkan dengan ijin sebagai PAUD. Dimana ijin paud sangat berbeda dengan KB (Kelompok Belajar). Ada persyaratan khusus yang harus dipenuhi apabila terdaftar sebagai paud. Diantaranya ruang tertutup, mempunyai ruang guru dan harus terakreditasi.

Untuk menunjang terlaksananya KB dan Paud, pemerintah memberikan dana Bantuan Operasional Penyelenggara (BOP). Dan untuk mendapatkan dana tersebut, KB Puspasari harus memiliki ijin dan memberikan program-program layanan masyarakat usia 0-6 tahun.

Berawal dari berbagai permasalahan tersebut dibuat pelatihan manajerial bisnis bagi pengelola serta pengadaan sarana dan prasarana

multimedia interaktif pembelajaran berbasis multi media.

Sehingga Paud Puspasari dapat mengembangkan kemampuan dan daya saing memanfaatkan teknologi informasi yang dimiliki untuk meningkatkan daya saing.

Kegiatan KBM pada Paud Puspasari berjalan setiap hari Senin, Rabu dan Jumat dengan durasi 2 jam pada setiap pertemuan dari pukul 08.00 hingga 10.00 pagi. Para siswa diajak untuk berinteraksi dengan sesama peserta sembari disisipkan pengetahuan dalam permainan.

Dalam durasi tertentu siswa PAUD dapat mengikuti permainan dan materi yang diajarkan oleh para guru. Namun rasa bosan mempengaruhi tingkat konsentrasi dan daya tangkap siswa. Pada anak usia dini mencerna informasi lebih mudah dilakukan melalui audio visual menggunakan multimedia. Seperti dengan perlihatkan video pembelajaran satu arah maupun interaktif melalui projector portable yang terhubung dengan komputer.



Gambar 1. Kegiatan KBM

Mengingat ruang gedung yang dimiliki semi terbuka sehingga harus mudah dipindahkan demi keamanan perangkat.

Peralatan penunjang pendidikan KB Puspasari saat tidak dipergunakan dititipkan pada rumah Bapak Kepala Dukuh yang lokasinya bersebelahan dengan gedung agar lebih aman.

Analisis Situasi pada KB Puspasari disajikan pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Analisis Situasi Mitra

ITEM	Uraian
JUMLAH SISWA	Rata-rata 16 siswa
SDM	Pengajar juga merangkap staff
PERALATAN	Meja 4 buah Tikar 2 buah Karpas 1 buah Rak sepatu 1 buah Mainan 10 set Peraga 9 set Ayunan 1 buah
PROSES KBM	Senin, Rabu, Jumat dengan durasi 2 jam / hari
PENDAPATAN	Biaya masuk per anak Rp 200.000 SPP per bulan Rp 50.000
KEUANGAN	Biaya listrik Rp 30.000 Gaji karyawan 4 orang @ Rp 300.000/bulan = Rp. 1.200.000 Biaya ATK Rp 20.000/bulan Total biaya Rp 1.250.000
AKUNTASI	Pencatatan keuangan dan pengelolaan administrasi masih manual dengan mencatat di buku

Permasalahan Mitra

Setelah dilakukan observasi wawancara dengan Kepala KB calon mitra yaitu Ibu Maryati dan pengajar serta pengamatan secara langsung di lokasi Paud Puspasari. Terdapat beberapa permasalahan dari calon mitra. Permasalahan tersebut telah didiskusikan dengan calon mitra dan sepakat membuat prioritas permasalahan yang akan diangkat, antara lain disajikan dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Permasalahan Mitra

NO	KEGIATAN	Permasalahan Mitra
1	PERALATAN	Perlu penambahan peralatan penunjang (Prioritas 2)
2	PROSES	Proses belajar mengajar perlu ditingkatkan kualitasnya (Prioritas 1)

Dari penentuan prioritas masalah di atas ditetapkan

3	PENDAPATAN	Biaya pendidikan belum bisa dinaikkan (Prioritas 4)
4	AKUNTASI	Ada pencatatan keuangan sederhana (Prioritas 3)
5	DAERAH ASAL SISWA	Wilayah Pedukuhan Tarudan dan sekitarnya (Prioritas 5)

solusi dalam bentuk tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Tabel Solusi Yang Ditawarkan Mitra

Permasalahan Mitra	Solusi Yang Ditawarkan
Perlu penambahan peralatan penunjang (Prioritas 2)	Pengadaan peralatan proyektor multimedia
Proses belajar mengajar perlu ditingkatkan kualitasnya (Prioritas 1)	Meningkatkan materi pengajaran dengan peraga multimedia
Biaya pendidikan belum bisa dinaikkan (Prioritas 4)	Peningkatan kualitas dapat menaikkan posisi tawar KB Puspasari
Ada pencatatan keuangan sederhana (Prioritas 3)	Pelatihan pencatatan terkomputerisasi
Wilayah Pedukuhan Tarudan dan sekitarnya (Prioritas 5)	Mengadakan 1x pelatihan manajemen pemasaran

2. METODE PELAKSANAAN

Berikut adalah metode pelaksanaan kegiatan yang disinkronkan dengan permasalahan dan target luaran. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pada Mitra disajikan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Metode Pelaksanaan Mitra

Permasalahan yang Disepakati untuk Diselesaikan	Target Luaran	Metode Pelaksanaan
Proses belajar mengajar perlu ditingkatkan kualitasnya	Pengajar mampu menggunakan peralatan peraga multimedia untuk menambah kualitas materi	Mengadakan 1x pelatihan penggunaan alat

	PAUD	
Perlu penambahan peralatan penunjang	Tersedia 1 aplikasi multimedia pembelajaran	Pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran
Biaya pendidikan belum bisa dinaikkan	Pemanfaatan multimedia diharapkan meningkatkan minat belajar siswa dan tingkat kepercayaan orang tua terhadap kualitas KB Puspasari.	Pelatihan pencarian materi ajar tambahan berbasis multimedia
Asal siswa hanya dari wilayah sekitar	Pelatihan manajemen pemasaran untuk memperluas area serapan siswa	Mengadakan 1x pelatihan manajemen pemasaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prioritas permasalahan yang telah disepakati, kegiatan yang dilakukan diantaranya

a. Pelatihan penggunaan alat

Pelatihan cara pemakaian alat peraga pembelajaran berbasis multimedia pada Paud Puspasari. Dalam kegiatan ini, dilakukan pelatihan penggunaan proyektor dan pengoperasian aplikasi media pembelajaran Pengenalan alat transportasi dan pengenalan perkembangbiakan hewan menggunakan Augmented Reality. Pelatihan ini diikuti oleh 2 orang guru yang bertugas mengoperasikan peralatan.



Gambar 2. Pelatihan pengoperasian alat

Penyerahan peralatan dan aplikasi kepada Pembina Paud Puspasari diterim langsung oleh Ibu Maryati.



Gambar 3. Penyerahan peralatan peraga multimedia

Peralatan peraga multimedia ini, dapat dimanfaatkan oleh Paud Puspasari sebagai fasilitas untuk menunjukkan video atau aplikasi dengan tampilan layar besar, agar siswa tidak berebut melihat dan dapat bersama. Sehingga Peningkatan kualitas dapat menaikkan posisi tawar KB Puspasari tercapai.

b. Pembuatan Aplikasi multimedia

Pembuatan multimedia pembelajaran ini bertujuan sebagai penunjang media belajar bagi siswa Paud Puspasari dalam mengenal berbagai sarana transportasi. Anak usia 3 sampai 4 tahun mempunyai kecenderungan untuk mengenal sesuatu dengan cara bermain. Sehingga dengan memanfaatkan multimedia interaktif siswa lebih mudah dalam mengingat materi yang diperoleh.

Dalam mengenal benda-benda dan alat transportasi menggunakan media interaktif, siswa diajak untuk mengenal macam-macam transportasi darat, laut dan udara. Selain itu pada aplikasi ini, terdapat Game yang terbagi menjadi 2 game. Yaitu game berhitung jumlah benda dan game tebak gambar. Dengan adanya visualisasi benda disertai music dan suara, anak menjadi lebih tertarik dalam menjawab pertanyaan pada game.



Gambar 4. Tampilan pada Menu Utama

Setelah masuk pada menu utama siswa dapat memilih menu yang dikehendaki didampingi oleh pengajar.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

Dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa didik seperti pada gambar berikut ini



Gambar 6. Antusiasme siswa

c. Pembuatan aplikasi multimedia berbasis android augmented reality

Pembuatan permainan interaktif dengan tema hewan untuk ponsel android berbasis augmented reality agar siswa lebih tertarik dalam menerima pembelajaran. Aplikasi ini memanfaatkan Augmented Reality yang dapat membuat kesan interaktif. Sehingga siswa menjadi lebih fokus dalam menerima materi.

Aplikasi media interaktif ini memberi alternative dan sebagai media penunjang media pembelajaran yang lain. Agar siswa tidak merasa bosan, dengan konsep belajar sambil bermain.



Gambar 7. Tampilan pada Menu Utama

Gambar 7 di atas menunjukkan tampilan awal aplikasi ini. Setelah dipilih Mulai dan kamera diarahkan pada gambar binatang yang berada pada buku makan foto pada kamera akan bergerak seperti serangga hidup.



Gambar 8. Metamorfosis kupu-kupu

Ada empat perkembangan binatang yang dibahas pada aplikasi ini. Diantaranya kupu-kupu, belalang, nyamuk, kecoa. Seperti terlihat pada gambar 9 di bawah ini:



Gambar 9. Metamorfosis Belalang



Gambar 10. Implementasi media pembelajaran berbasis multimedia

PENUTUP

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Paud Puspasari dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan teknologi informasi dan komputer berupa multimedia interaktif dapat dipergunakan dalam penyampaian materi belajar.
2. Multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa
3. Pengenalan permainan interaktif augmented reality berbasis android.

Saran bagi pembaca untuk meneruskan kegiatan pengabdian di mitra kami adalah :

1. Pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran berbasis desktop dengan tema yang lain sesuai tema tiap minggu pada Paud.
2. Penambahan tema pembelajaran yang lain pada aplikasi android augmented reality.

Daftar Pustaka

- [1] Arsyad, A, 2011, Media Pembelajaran, *Jakarta: Raja Grafindo Persada*. 53.
- [2] Mayer, Richard E., 2009, Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi, Yogyakarta: Pustaka Pelajar; Surabaya: ITS Press. 93-119.
- [3] Darmawan, Deni, 2012, Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya; 52.

Terima kasih kami ucapkan kepada Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan pendanaan dalam rangka pengabdian masyarakat pada PAUD Puspasari. Sehingga dapat terlaksana dengan baik.