

PEMANFAATAN PROGRAM-PROGRAM MULTIMEDIA RELIGIUS SEBAGAI SARANA PEMBINAAN KEAGAMAAN MASYARAKAT DESA KERESSEK DAN PADASUKA KECAMATAN CIBATU KABUPATEN GARUT

Nursaleh, N., Baihaqie, E. dan Kosasih, A.
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
E-mail: nandang_tripoli@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pelatihan pemanfaatan program-program multimedia religius bertujuan untuk memberikan keterampilan dalam pemanfaatan dan pembuatan media pembelajaran multimedia yang menarik dengan cara yang relatif mudah. Dengan dikuasainya media pembelajaran multimedia oleh para peserta diharapkan akan memicu minat masyarakat untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran agama, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah presentasi mengenai pengenalan *software*, pemanfaatannya, penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan praktik yaitu pembuatan media pembelajaran secara langsung oleh peserta sesuai dengan materi yang diberikan. Metode evaluasi dengan mengamati perbedaan kemampuan peserta sebelum dan setelah pelatihan. Dengan hasil yang dicapai terlihat peningkatan kemampuan yang cukup signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil dengan baik. Evaluasi hasil dilihat dari penilaian tugas praktik yang menggambarkan keberhasilan penyampaian materi yang telah disajikan. Selain itu juga, dicermati kinerja dan partisipasi para peserta di akhir kegiatan tim menjangkau data kebermaknaan program kepada para peserta. Diharapkan agar program pelatihan ini terus diadakan karena sangat dirasakan manfaatnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

USE OF MULTIMEDIA PROGRAMS AS A MEANS OF RELIGIOUS RELIGIOUS GUIDANCE AND PADASUKA KERESSEK VILLAGE DISTRICT DISTRICT CIBATU GARUT

ABSTRACT

The Training of using Religious Multimedia Programs aims to provide skills in the manufacture of the exciting multimedia instructional media in a way that is relatively easy. Multimedia instructional media mastered by participants are expected to trigger people interest for the more enthusiastic in following the religious lessons, and ultimately will improve the overall quality of learning. The method that is applied on this activity is the method of presentation of software recognition, utilization, and its application in making interactive learning media, methods and the operationalization of programs. Demonstrations method on practical methods of making instructional media directly by the participants in accordance with their respective subjects with religious programs utilization. The method of evaluation is by examining the differences in the ability of participants before and after training. The results shown a significant improvement compared with before training, so it can be concluded that this activity improved the ability of the participants. The evaluation of the results illustrates the successful practice of material that has been presented. It also examined the performance and participation of the participants. At the end of the program the team captured meaningful data from the participants. It is expected that this training program continues because of its advantages to improve the quality of learning.

PENDAHULUAN

Multimedia komputer merupakan gabungan teks, suara, gambar, warna, animasi, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) untuk dapat menyampaikan informasi sehingga pengguna dapat bernavigasi (*The Florida Center for Instructional Technology University of South Florida, 2007*).

Multimedia sebagai gabungan berbagai jenis media mampu menciptakan suasana belajar yang begitu menarik dan menyenangkan sehingga akan memberikan motivasi belajar yang lebih tinggi dalam diri siswa (Ena, 2006; Ariasdi, 2008).

Multimedia memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk belajar tidak hanya dari guru tetapi memberikan kesempatan kepada pembelajar mengembangkan kognitif

dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif. Hal ini salah satunya karena informasi disajikan dalam dua atau lebih bentuk seperti dalam bentuk gambar dan kata-kata (Mayer dan Moreno, 1998 dalam Saguni, 2006).

Multimedia juga dapat menjadi alat, metode, dan pendekatan yang digunakan untuk membuat komunikasi di antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih berkesan dan bermakna. Kemampuan multimedia memberi pengajaran secara individu (melalui sistem tutor) bukan berarti tidak ada pengajaran secara khusus dari guru, melainkan siswa memiliki kebebasan untuk belajar mandiri tanpa harus selalu didampingi guru. Pengajaran langsung dari guru tetap dilestarikan, dan program ini bisa lebih memudahkan pengajaran. Guru tidak perlu mengulangi penjelasannya jika siswa tidak paham, sebab program bisa dilihat berulang kali sampai siswa benar-benar memahaminya. Sedangkan bagi siswa, penggunaan multimedia dapat lebih memacu motivasi belajar, dapat memberikan penjelasan yang lebih lengkap terhadap suatu permasalahan, dan memudahkan untuk mengulang pelajaran. Oleh karena itu, kehadiran multimedia dalam proses belajar dapat dirasakan manfaatnya. (Munir 2001 dalam Salmiyati, 2007).

Multimedia tidak perlu pencetakan *hard copy* (Nurtjahjawilasa, 2004). Berbagai variasi tampilan/visual bahkan audio mulai dicoba seperti animasi bergerak, potongan video, rekaman audio, paduan warna dibuat untuk mendapatkan sarana bantu mengajar yang sebaik-baiknya. Multimedia merangkum berbagai media dalam satu *software* sehingga memudahkan pengajar untuk menyampaikan bahan pengajaran dan pembelajar merasa dilibatkan dalam pembelajaran karena multimedia memberi fasilitas untuk berlangsungnya interaksi. Selain itu, tampilan multimedia yang memikat dapat menarik perhatian pembelajar karena pada dasarnya manusia lebih menyukai sesuatu yang dinamis daripada statis (Rieber 1990 dalam Chan dan Black, 2005; Park dan Gittelman 1992 dalam Chan dan Black, 2005; Lowe, 2001; Nurtjahjawilasa, 2004; Suheri, 2006; Utami 2007).

SUMBER INSPIRASI

Melihat berbagai ragam manfaat multimedia untuk dunia pendidikan maka dalam program ini kami mengimplementasikannya dalam masyarakat pedesaan. Masyarakat pedesaan selama ini selalu menjadi kelompok marjinal yang jarang tersentuh oleh arus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk dalam pendidikan mereka. Selain itu, masyarakat pedesaan merupakan masyarakat religius. Aktivitas religius merupakan rutinitas dari masyarakat pedesaan dan agama merupakan ruh yang menjadikan harmonisasi antara aktivitas duniawi dan ukhrawi.

Masyarakat Desa Keresek dan Pada-suka Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut adalah masyarakat yang sangat religius. Kegiatan-kegiatan keagamaan berlangsung secara dinamis baik melalui lembaga pendidikan keagamaan seperti masjid, madrasah, pesantren, atau melalui lembaga pendidikan formal seperti sekolah-sekolah yang berada di wilayah tersebut.

Tujuan dari program ini adalah menjadikan para pemangku pembinaan kerohanian di pedesaan lebih membuka pikiran dan wawasan mereka pada kemajuan teknologi, terlebih dalam menggunakan multimedia dengan memanfaatkan program-program tersebut dengan berbagai variasinya, khususnya bidang keagamaan yang dapat digunakan sebagai rujukan dan sumber pembelajaran yang menarik. dengan demikian dari sumber pembelajaran yang menarik dan variatif ini dapat melahirkan metode pembelajaran yang menarik pula yang pada akhirnya masyarakat sebagai subjek dan objek pembinaan kerohanian dapat dengan antusias mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan karena metodenya yang efektif, variatif, dan menarik.

METODE

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah dan demonstrasi. Metode ceramah dilakukan untuk menyampaikan berbagai informasi umum mengenai penggunaan multimedia, khususnya perangkat komputer dan sistem jaringan internet, serta

program-program multimedia lainnya. Pada kesempatan ini disampaikan pula upaya pemanfaatan perangkat komputer dengan sistem jaringan melalui pendekatan program-program keagamaan yang lebih bernilai untuk menambah pengetahuan masyarakat. Pelatihan diberikan secara optimal di antaranya dengan menggunakan sampel laptop dan mengajarkan penggunaannya. Diharapkan dengan pemanfaatan program-program multimedia keagamaan ini bisa meningkatkan pengetahuan masyarakat kedua desa tersebut.

KARYA UTAMA

Dalam kegiatan pemanfaatan multimedia religius ini, masyarakat desa Keresek dan Padasuka kecamatan Cibatu Kabupaten Garut dapat memiliki wawasan yang baik dan menjadi terampil dalam memanfaatkan program-program multimedia keagamaan. Di samping itu, perangkat pendukung seperti komputer, *infocus*, dan peralatan lainnya yang berkaitan dengan multimedia menjadi barang-barang yang tidak asing bagi mereka. Mentalitas konvensional dalam pembelajaran dan pembinaan keagamaan yang dilakukan selama ini, sedikit demi sedikit dapat berubah ke arah yang lebih efektif, efisien, dan progresif. Muara dari perubahan mentalitas ini adalah kesadaran universal untuk masyarakat dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama yang diperoleh melalui pembinaan yang menarik.

ULASAN KARYA

Setelah kegiatan ini dilaksanakan, kelompok-kelompok yang sudah dibentuk dapat secara mandiri mengembangkan dan memanfaatkan program-program multimedia dalam kehidupan dan aktivitas mereka sehari-hari.

Secara teknis hasil dari kegiatan pelatihan multimedia untuk masyarakat Padasuka dan Keresek ini telah menghasilkan hal-hal berikut:

1. peserta pelatihan mengetahui mengenai perangkat komputer baik *hardware* maupun *software*,

2. peserta pelatihan mengetahui cara untuk mengoperasikan komputer,
3. peserta pelatihan dapat memahami dengan baik mengenai program-program multimedia yang dapat bermanfaat bagi kehidupan mereka,
4. terbentuknya kelompok-kelompok pemanfaat multimedia,
5. terjalinnya hubungan yang harmonis antara kalangan Perguruan Tinggi dengan masyarakat.

DAMPAK DAN MANFAAT

Dampak dari program ini adalah kesadaran masyarakat desa Keresek dan Padasuka dalam memanfaatkan program-program multimedia dan secara kreatif dapat mengembangkannya. Sedangkan manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini adalah memberikan kemudahan bagi para pemangku kegiatan keagamaan dalam membina masyarakatnya dengan memanfaatkan materi-materi keagamaan melalui program-program multimedia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan tim, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: Masyarakat memiliki wawasan mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan manfaatnya dalam kehidupan mereka sehari-hari; dalam materi pelatihan komputer, peserta dapat mengenal dan menggunakan komputer baik PC maupun *Notebook/Laptop*; keterampilan penggunaan komputer dapat membantu memahami program-program multimedia khususnya dalam bidang keagamaan; para peserta mengenal berbagai program multimedia religius sehingga dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan yang dapat dimanfaatkan dalam membina masyarakat dalam bidang moral agama; para peserta mengenal berbagai media bantu seperti *infocus*, peralatan internet, dan media lainnya untuk dimanfaatkan dalam kegiatan-kegiatan mereka; dengan terbentuknya kelompok-kelompok masyarakat multimedia, dapat mendorong masyarakat lainnya mempelajari

dan memanfaatkan multimedia untuk bidang lainnya.

PENGHARGAAN

Pengabdian ini terlaksana atas kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Wawan Hermawan, MS. sebagai Ketua Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Padjadjaran,
2. Seluruh staf Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Padjadjaran,
3. Bapak U. Haerudin, selaku Camat Kecamatan Cibatu beserta seluruh staff kecamatan Cibatu Kabupaten Garut,
4. Bapak Odjir selaku Kepala Desa Padasuka dan Bapak Asep Somantri sebagai Kepala Desa Keresek beserta aparat desa,
5. Mahasiswa peserta KKN Universitas Padjadjaran yang sedang mengabdikan dirinya di kedua desa tersebut,
6. Masyarakat terutama peserta program kegiatan ini dari kedua desa tersebut.
7. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

semoga Allah Swt membalas amal kebaikan mereka dengan pahala yang berlipat ganda dan semoga laporan ini bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

DAFTAR PUSTAKA

- Alipandie, & Imansjah. 1984. *Didaktik Metodik Pendidikan Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Blissmer, & Robert, H. 1985. *Computer Annual, An Introduction to Information Systems 1985-1986 (2nd Edition)*. John Wiley & Sons.
- Catapult. 1996. *Microsoft Office 95 Integration Step by Step*. PT Gramedia Jakarta.

Davis, Ben. 1991. *Teaching with Media*, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens, Greece.

Fuori, William, M. 1981. *Introduction to the Computer: The Tool of Business (3rd Edition)*. Prentice Hall.

Hamacher, V., Carl., Zvonko, G., Vranesic, Safwat, G. & Zaky. 2001. *Computer Organization (5th Edition)*. McGraw-Hill.

Munir, 2005, *Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Interaction)*, P3MP, UPI.

Nandi, 2006. *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan*. Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi, 6, (1).

Purnomo, & Hadi. C. 2007. *117 Tip & Trik Mirosoft Office 2007*. Jakarta: Mediakita.

Purwanto, & Ngalm M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rusman, 2005, *Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*, P3MP, UPI.

Hanifah, R. 2011. *Falasifah, "Benarkah Agama Sumber Kekerasan?"*, <http://aristofata.multiply.com>, diunduh pada hari Minggu, 20 Maret, Pukul 18:16 WIB.

Samsudin, A. 2008. *Peran Multimedia Interaktif (Mmi) Dalam Pembelajaran*. Diakses tanggal 20 Februari 2008. <http://semangatbelajar.com/peranmultimedia-interaktif-mmi-dalam-pembelajaran>.

Web: <http://aby001.blogspot.com/2008/12/pengaruh-multimedia-disisi-lain.html>
<http://www.tftwindo.org/livingwords/SH132005/132005-9.htm>