

**Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif
dengan Program *Swishmax* bagi Guru-Guru SMP
Kabupaten Bantul*)**

*The Training of Swishmax Program to Make An Interactive Learning Media for
The Teachers of Jurnal High School in Bantul*

Oleh:

R. Kuncoro WD, Dwi Retno SA, Muhajirin, Aran Handoko**)

ABSTRAK

Pelatihan pengembangan media pembelajaran multimedia dengan pemanfaatan program *Swishmax* bertujuan untuk memberikan ketrampilan dalam pembuatan media pembelajaran multimedia yang menarik dengan cara yang relatif mudah. Dengan dikuasainya media pembelajaran multimedia oleh para guru SMP diharapkan akan memicu minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah Metode Presentasi mengenai pengenalan *software*, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan Metode Praktik yaitu pembuatan media pembelajaran secara langsung oleh peserta sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program *Swishmax*.

Metode evaluasi dengan mengamati perbedaan kemampuan guru sebelum dan setelah pelatihan. Dari hasil yang dicapai terlihat peningkatan kemampuan yang cukup signifikan dibanding dengan sebelum dilatih, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan peserta. Evaluasi hasil dilihat dari penilaian tugas praktik yang menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu juga dicermati kinerja dan partisipasi para peserta. Di akhir kegiatan Tim menjaring data kebermaknaan program pada para peserta. Diharapkan agar program pelatihan ini terus diadakan karena sangat dirasakan manfaatnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci : Pelatihan Media Pembelajaran, Program *Swishmax*, Guru SMP

The Training of Swishmax Program to Make An Interactive Learning Media for The Teachers of Jurnal High School in Bantul

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Program *Swishmax* bagi Guru-Guru SMP Kabupaten Bantul

By:

R. Kuncoro WD, Dwi Retno SA, Muhajirin, Aran Handoko

ABSTRACT

The Training of media development multimedia learning using Swishmax program aims to provide skills in the manufacture of the exciting multimedia instructional media in a way that is relatively easy. With multimedia instructional media mastered by junior high school teachers are expected to trigger students' interest for the more enthusiastic in following the lesson, 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, kemanfaataannya, 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 Swishmax program utilization. The method of evaluation is by examining the differences in the ability of teachers 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 seen from the assessment tasks that illustrate 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.

Keywords: The Training , Swishmax, The Teachers of Jurnal High School

PENDAHULUAN

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Sampai saat ini media pembelajaran interaktif belum berkembang dengan optimal di Indonesia. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal.

Berdasarkan analisis situasi di atas maka tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru SMP. dengan pemanfaatan program *Swishmax*. *Swishmax* adalah program aplikasi presentasi yang memiliki kemampuan membuat animasi yang kompleks dalam waktu cepat. Bagi yang sudah mengenal program Macromedia Flash, akan merasakan kemudahan dan kekuatan program ini. Apabila di dalam Macromedia Flash dibutuhkan waktu yang relative lama untuk membuat animasi yang kompleks, *Swishmax* memungkinkan untuk membuatnya dengan mudah tanpa kendala waktu (Syarif: 2005:1).

Hal lain yang menonjol dalam *Swishmax* adalah hasil karya dapat diekspor ke dalam format file SWF, yaitu format file yang digunakan oleh Macromedia Flash sehingga animasi yang dibuat dapat dimainkan di setiap PC yang sudah terinstalasi Flash Player. Animasi *Flashmax* dapat disisipkan ke dalam halaman Web, atau diimport ke dalam dokumen Microsoft Powerpoint.

Meskipun program aplikasi ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran. Program yang dihasilkan pun akan cukup menarik. Keuntungan lainnya adalah bahwa program ini bisa disambungkan ke jaringan internet.

Pelatihan yang dikembangkan dan diterapkan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran, mengingat kemampuan program ini dalam hal pembuatan animasi untuk media pembelajaran multimedia yang menarik dengan caranya relatif mudah. Dengan dikuasainya media

pembelajaran multimedia ini diharapkan akan memicu minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

METODE PELAKSANAAN PPM

Ada tiga metode yang diterapkan dalam pelatihan ini, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktik. Metode presentasi diterapkan dalam pengenalan *software*, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan Metode Praktik dimana guru-guru mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program Swishmax.

Adapun langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan PPM ini mencakup beberapa tahap berikut ini.

1. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PPM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta *job description* masing-masing anggota, penentuan dan rekrutment peserta pelatihan. Dalam perekrutan peserta dipersyaratkan yang telah memiliki kemampuan yang memadai di bidang computer, pembuatan Instrumen PPM, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja, persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dan sebagainya.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru SMP yang merupakan utusan dari 15 SMP se Kabupaten Bantul. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

a. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan program *Swishmax* untuk pembuatan media pembelajaran. Penyajian ini diploting dalam 2 hari tatap muka. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing. Materi yang tersajikan sebanyak 4 (empat) bahasan yang masing-masing disajikan oleh anggota Tim Pengabdian sesuai bidang yang

bersangkutan. Berikut tabel daftar materi dan pematerinya yang telah terlaksana dalam program PPM ini.

Tabel 2. Daftar Jenis Kegiatan, Materi, Pemateri, dan Waktu Pelaksanaannya

Jenis Kegiatan	Pokok Bahasan (Materi)	Pemateri	Waktu Pelaksanaan
Teori	Pengenalan program dan <i>tools Swishmax</i>	R. Kuncoro WD, M.Sn	2 Agt 2010
	Pembuatan objek <i>Shape</i>	Aran Handoko, M.Sn	3 Agt 2010
	Menyisipkan Objek <i>Movie</i>	Dwi Retno SA., M.Sn	4 Agt 2010
	Menyisipkan Objek <i>Sound</i>	Aran Handoko, M.Sn	5 Agt 2010
	Membuat Efek animasi	R. Kuncoro WD., M.Sn	6 Agt 2010
	Membuat Tombol dengan <i>Swishscript</i>	Dwi Retno SA., M.Sn	7 Agt 2010
Praktik	Praktek Pembuatan media Pembelajaran Interaktif dengan Swishmax	R. Kuncoro WD, M.Sn Dwi Retno SA., M.Sn Aran Handoko, M.Sn Muhajirin, M.Pd	8-9 Agt 2010

Pelaksanaan program ini melibatkan agar kegiatan dapat berjalan lancar. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahamkan materi dan *sharing* pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan.

b. Penugasan Praktik

Pada akhir materi peserta diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya. Dalam pelatihan ini para guru ditugaskan untuk membuat satu media pembelajaran terkait mata kuliah yang diampu masing-masing guru. Tim pengabdian mendampingi, memandu dan mengarahkan serta memberikan solusi apabila timbul permasalahan selama penugasan praktik.

c. Evaluasi dan Penyempurnaan Karya Media Pembelajaran oleh Tim

Pada akhir pelatihan, media yang telah dibuat oleh para guru dikumpulkan dan dinilai oleh tim pengabdian kemudian disempurnakan oleh tim untuk kemudian dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan untuk mengajar.

Tindakan ini dilakukan mengingat karya media yang dihasilkan para guru masih perlu penyempurnaan, dan tim tim pengabdian ingin agar media pembelajaran betul-betul dapat segera dimanfaatkan untuk mengajar.

d. Refleksi dan Penutupan Program PPM

Di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Peserta mendapatkan koreksi dan evaluasi secara langsung terkait hasil karya mereka.

Setelah semua kegiatan yang telah direncanakan terlaksana, ketua tim PPM menutup program dan memberikan pesan kepada segenap peserta pelatihan untuk menerapkan apa yang telah didapatkan untuk memperbaiki media pembelajaran di sekolah masing-masing. Diharapkan pada PPM yang akan datang program ini dapat dilanjutkan lagi dan dapat lebih menjangkau jumlah sekolah lain tak hanya tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) saja, sehingga kebermanfaatan program ini dapat dirasakan oleh sekolah yang lebih banyak.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan PPM ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga dicermati kinerja dan kesertaan para peserta. Di akhir kegiatan Tim menjangkau data kebermanfaatan program pada para peserta.

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik berkat dukungan berbagai faktor yaitu: Komunikasi antar anggota tim berlangsung lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pada proses persiapan, pembagian tugas, pelatihan dan simulasi dapat berlangsung dengan baik dan tepat waktu, peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru Sekolah menengah Pertama di wilayah Kabupaten Bantul sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir. Begitu pula saat penugasan dimana guru-guru tersebut diminta untuk membuat sendiri media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan penerapan Swishmax, mereka sangat bersemangat untuk bekerja dan bertanya.

Adapun faktor penghambat adalah keterbatasan dana, sehingga hanya 15 sekolah saja yang dapat diikutsertakan dalam pelatihan ini, itupun hanya beberapa

guru saja yang menjadi wakil dari sekolah serta waktu yang terbatas disebabkan oleh terbatasnya anggaran pula, disamping itu pelaksanaan pelatihan dilaksanakan menjelang bulan puasa sehingga harus segera diselesaikan.

HASIL PELAKSANAAN PPM DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan beberapa hal yang terkait dengan pelaksanaan program. Hal itu meliputi hasil yang dicapai dan pembahasan pelaksanaan PPM. Materi yang tersajikan sebanyak 4 (empat) bahasan yang masing-masing disajikan oleh anggota Tim Pengabdian sesuai bidang yang bersangkutan. Berikut tabel daftar materi dan pematerinya yang telah terlaksana dalam program PPM ini.

Tabel 2. Daftar Jenis Kegiatan, Materi, Pemateri, dan Waktu Pelaksanaannya

Jenis Kegiatan	Pokok Bahasan (Materi)	Pemateri	Waktu Pelaksanaan
Teori	Pengenalan program dan <i>tools Swishmax</i>	R. Kuncoro WD, M.Sn	2 Agt 2010
	Pembuatan objek <i>Shape</i>	Aran Handoko, M.Sn	3 Agt 2010
	Menyisipkan Objek <i>Movie</i>	Dwi Retno SA., M.Sn	4 Agt 2010
	Menyisipkan Objek <i>Sound</i>	Aran Handoko, M.Sn	5 Agt 2010
	Membuat Efek animasi	R. Kuncoro WD., M.Sn	6 Agt 2010
	Membuat Tombol dengan <i>Swishscript</i>	Dwi Retno SA., M.Sn	7 Agt 2010
Praktik	Praktek Pembuatan media Pembelajaran Interaktif dengan Swishmax	R. Kuncoro WD, M.Sn Dwi Retno SA., M.Sn Aran Handoko, M.Sn Muhajirin, M.Pd	8-9 Agt 2010

Pelaksanaan program ini melibatkan 2 mahasiswa agar kegiatan dapat berjalan lancar. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan *sharing* pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan. Kegiatan ini terlaksana di ruang Komputer SMP Negeri 2 Pleret Bantul yang cukup representatif.

Kegiatan ini diikuti 25 peserta dari beberapa sekolah. Berikut daftar peserta pelatihannya.

Tabel 3. Daftar Nama dan Asal Instansi Peserta Pelatihan

NO	NAMA	JABATAN	ASAL INSTANSI
1.	Sri Nurhidayati, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 1 Pleret
2.	Wirasa, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 2 Pleret
3.	Khilmawan, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 2 Pleret
4.	Rumi Hastuti, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 2 Pleret
5.	Supriyo, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 2 Pleret
6.	Kadarman, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 3 Pleret
7.	Sri Nurdayati, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 3 Pleret
8.	Dra. Hj. Siti Rofiqoh, M.PdI	Peserta	MTs N Wonokromo
9.	Mugiyono, S.Pd	Peserta	MTs N Wonokromo
10.	Aini Mufida	Peserta	MTs Mahalli Wonokromo
11.	Sumiasih, S.Pd	Peserta	MTs N Gondowulung
12.	Sumarni, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 1 Sewon
13.	Akhmad Azhar, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 1 Sewon
14.	Bambang Prasetyo, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 1 Sewon
15.	Menuk Lestari, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 2 Sewon
16.	Tyas Susilowati, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 3 Sewon
17.	Endang Sri Utami, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 3 Sewon
18.	Riyanti, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 4 Sewon
19.	Tri Ratna Septianingsih, S.Pd	Peserta	SMP Muh. Sewon
20.	Siswo, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 1 Banguntapan
21.	Widyastuti, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 1 Banguntapan
22.	Rifai, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 3 Banguntapan
23.	Kasihani, S.Pd	Peserta	SMP Negeri 5 Banguntapan
24.	Sutaji Pratomo	Peserta	SMP Muh. Pleret

B. PEMBAHASAN

1. Hasil dan Evaluasi Pelaksanaan PPM

Guru merupakan salah satu unsur yang menggerakkan pendidikan di Indonesia. Namun, tanpa wawasan yang selalu dikembangkan dan di-*up grade* maka guru akan makin ketinggalan di era sekarang. Apalagi kebutuhan siswa juga makin berkembang. Lebih lagi, pemanfaatan teknologi di kalangan guru masih dianggap memprihatinkan. Kondisi ini dipengaruhi juga oleh kurangnya fasilitas penunjang pengembangan teknologi pembelajaran disamping sumber daya manusia yang menguasai teknologi masih kurang memadai.

Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya mengembangkan media pembelajaran interaktif agar pembelajaran yang diberikan oleh guru menjadi lebih atraktif sehingga meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa. Materi yang disajikan oleh pengabdian dapat diterima, dicerna, dan dipahami

peserta dengan baik. Jumlah peserta yang sebanding dengan jumlah pengabdian yang berperan sebagai instruktur dan tutor menjadikan pelatihan ini menjadi lebih kondusif. Hal ini didukung pula dengan kemampuan peserta di bidang computer telah cukup memadai karena pada proses perekrutan telah ditetapkan standar minimal peserta harus telah menguasai computer dasar sehingga pelatihan dapat berjalan lancar dan para peserta dapat berkomunikasi dengan para pembicara dan peserta lain dengan lebih baik.

Berdasarkan diskusi yang dilaksanakan setelah pemaparan materi, dapat dilihat bahwa para guru dapat memahami urgensi pengembangan media pembelajaran, mampu mengenal fungsi program Swishmax, mampu membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang/mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Selanjutnya berdasar hasil praktik juga dapat dilihat bahwa para guru mampu mengetahui manfaat program Swishmax untuk membuat media pembelajaran, mengenal tools Swishmax dan kegunaannya, Membuat objek *shape*, menyisipkan Objek *Movie* dan *Sound*, membuat Efek animasi, membuat Tombol dengan *Swishscript*, dan mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan program Swishmax.

Tabel 4. Lembar Evaluasi

No	MATERI	PENILAIAN																									
		Surtaji Pratomo	Kashan, S.Pd	Rifai, S.Pd	Yidiyastuti, S.Pd	Siswo, S.Pd	Tri Ratna Septianingsih,	Riyanti, S.Pd	Endang Sri Larmi, S.Pd	Tyas Susilowati, S.Pd	Menuk Lestari, S.Pd	Bambang Prasetyo, S.Pd	Akhmad Azhar, S.Pd	Sumarni, S.Pd	Sumiasih, S.Pd	Aini Mafida	Sugiono, S.Pd	Dra. H. Siti Rafiqoh,	Sri Mardayati, S.Pd	Kadaman, S.Pd	Suipyo, S.Pd	Ruani Hastuti, S.Pd	Khilawan, S.Pd	Wirasa, S.Pd	Sri Nurhidayati, S.Pd	Nuning Suharti, S.Pd	
1	Pengenalan program dan tools Swishmax	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1
2	Pembuatan objek Shape	4	2	4	4	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
3	Menyisipkan Objek Movie dan Sound	2	4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
4	Membuat Efek animasi	2	3	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	
5	Membuat Tombol dengan Swishscript	3	2	4	4	4	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	5	
6	Pembuatan media Pembelajaran Interaktif dengan Swishmax	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6
	NILAI	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	HASIL AKHIR	B	B	SB	SB	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	

- Skor:
- 1 : Kurang (K)
 - 2 : Cukup (C)
 - 3 : Baik (B)
 - 4 : Sangat Baik (SB)

Berdasarkan hasil karya media yang dibuat para guru, tim juga membuat lembar evaluasi dan menilai karya para guru dan didapat hasil rata-rata B (Baik), dan ada dua orang guru yang mendapat nilai SB (sangat baik).

Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pada saat peserta kegiatan melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran dengan *Swishmax*. Teknik evaluasi dilakukan dengan cara observasi, yaitu melihat bagaimana kualitas karya yang dihasilkan. Melakukan wawancara yaitu memberi berbagai pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan baik secara individu maupun secara kelompok. Selain itu, memberi angket untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta tentang pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan program *Swishmax* yang telah dilaksanakan.

Untuk menjangkau respon peserta terhadap kebermanfaatan dan kebermaknaan program ini dilakukan evaluasi respon terhadap kegiatan pelatihan. Berikut adalah tabel instrumen evaluasi respon peserta terhadap kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan program *Swishmax* guru-guru SMP se-Kabupaten Bantul DIY:

Tabel 5. Instrumen Evaluasi Respon Peserta terhadap Kegiatan Pelatihan

No.	Pernyataan Peserta	SB	B	S	KB	TB
1.	Kebermanfaatan kegiatan pelatihan					
2.	Pelaksanaan kegiatan bagi peningkatan kualitas media pembelajaran					
3.	Pengetahuan tentang operasionalisasi program					
6.	Pengetahuan tentang proses pembuatan media pembelajaran dengan pemanfaatan Program <i>Swishmax</i>					
7.	Hasil karya yang dihasilkan setelah pelaksanaan pelatihan					

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

S : Sedang

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Dari angket tersebut dapat disimpulkan bahwa para peserta dapat memperoleh manfaat dari program pelatihan ini untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, mengetahui cara pengoperasionalisasian program *Swishmax*, dan mampu membuat

media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing peserta.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasar hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut ini.

1. Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan pengetahuan mengenai pemanfaatan Program *Swishmax* untuk membuat media pembelajaran interaktif yang atraktif dan interaktif.
2. Materi yang disajikan dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik.
3. Kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan .

B. Saran

1. Hendaknya program ini dapat terus berlanjut sehingga lebih banyak lagi sekolah yang dapat merasakan manfaatnya.
2. Para guru peserta pelatihan diharapkan dapat ikut aktif berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing dan menularkan ilmu yang diperoleh kepada guru-guru lain di sekolah mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Arry Maulana Syarif. 2005. *Cara Cepat Membuat Animasi Flash menggunakan Swishmax*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Anderson, Ronald A. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Purnomo. 1996. *Strategi Pengajaran*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

- Juhaeri. 2009. Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran -bagian 2-Published: July 10, 2009 · dari <http://tutorial.babastudio.com/>
- Joyce, Bruce, Marsha, Weil, and Beverly Showers. (1992). *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Mukminan. (1998). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Muhammad. (2004). Pedoman Pembelajaran Tuntas. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.