



LAPORAN AKHIR PKM-K

MAESTRO: Bimbingan Belajar Kreatif dan Solutif dengan Metode “Interactive Multimedia Learning” sebagai Katalis Penyerapan Materi Pelajaran

Disusun oleh :

Setia Darmawan Afandi	G64100013	2010
Wahid Anissudin	G64100072	2010
M.Lutfi Arifianto	G74100072	2010
Meziriami Hendri	I34100008	2010
Susani HM Al Alams	I14110029	2011

Dibiayai oleh:

Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Program Kreativitas Mahasiswa
Nomor : 050/SP2H/KPM/Dit.Litabmas/V/2013, tanggal 13 Mei 2013

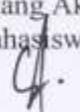
**INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2013**

HALAMAN PENGESAHAN
USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

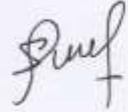
1. Judul Kegiatan : MAESTRO: Bimbingan Belajar Kreatif dan Solutif dengan Metode "Interactive Multimedia Learning" Sebagai Katalis Penyerapan Materi Pelajaran
2. Bidang Kegiatan : PKM-K
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Setia Darmawan Afandi
 - b. NIM : G64100013
 - c. Jurusan : Ilmu Komputer
 - d. Universitas : Institut Pertanian Bogor
 - e. Alamat Rumah : Babakan Lebak RT 02/RW06, Dramaga, Bogor
 - f. Alamat Email/No. HP : sastra.afandi@gmail.com/085274520481
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 4 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Sony Hartono Wijaya, MKom
 - b. NIDN : 0009088104
 - c. Alamat Rumah : Komplek raya Housing Blok L No.1 Pondok Gede, BekasiNo Telepon./Hp : 08567831055
6. Biaya Kegiatan Total
 - a. Dikti : Rp.11.000.000
 - b. Sumber Lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 bulan

Bogor, 10 Juli 2013

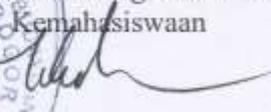
Menyetujui,
An. Ketua Departemen,
Sekretaris Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan


(Sony Hartono Wijaya, S.Kom, M.Kom)
NIP.19810809 200812 1 002

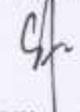
Ketua Pelaksana


(Setia Darmawan Afandi)
NIM. G64100013

Wakil Rektor Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan


(Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS)
NIP. 19581228 198503 1 003

Dosen Pendamping


(Sony Hartono Wijaya, S.Kom, M.Kom)
NIDN. 0009088104

ABSTRAK

Peningkatan Usaha pendidikan yang dilakukan pemerintah dengan menggontaganti berbagai kurikulum serta meningkatkan standar pendidikan dengan tujuan materi yang diajarkan semakin bermutu dan membutuhkan konsentrasi yang lebih bagi para pelajar dewasa ini. Tingginya tingkat kesulitan materi ajar saat ini membuat siswa semakin tertekan. Hal ini membuat siswa belajar hanya berorientasikan nilai semata, tidak berorientasikan penyerapan ilmu pengetahuan lagi. Program PKM ini diharapkan mampu Memberikan solusi dalam menyerap materi pelajaran sehingga lebih mudah dan cepat. Memberikan solusi metode belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Serta mengubah *mindset* pelajar bahwa materi pelajaran itu tidak selamanya sulit. Hal ini diterapkan dengan metode belajar yang menyenangkan dengan menggunakan web tersendiri yang menggunakan metode belajar dengan lebih banyak indra sehingga lebih lama tersimpan dan terserap di otak siswa. Hal ini terbukti pada beberapa siswa yang menjadi siswa maestro karena merasa terbantu dalam belajar dan menyukai mata pelajaran tertentu serta meningkatkan nilai mereka secara akademik.

Kata kunci : pendidikan, otak kanan, multimedia learning

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penyusunan Laporan Akhir PKM-K ini dapat diselesaikan. Laporan ini disusun untuk mengevaluasi jalannya perencanaan dan pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa ini yang berjudul “**MAESTRO: Bimbingan Belajar Kreatif dan Solutif dengan Metode “*Interactive Multimedia Learning*”** sebagai **Katalis Penyerapan Materi Pelajaran**

Terima kasih disampaikan kepada Bapak Sony Hartono Wijaya,S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan saran dan kritik demi lancarnya PKM-K ini. Demikianlah Laporan Akhir PKM-K ini disusun semoga bermanfaat, agar dapat menjadi pembelajaran bagi seluruh masyarakat.

Bogor , 09 Juli 2013

Penyusun

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Usaha pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia semakin gencar dilakukan. Berbagai program telah banyak bermunculan bahkan beberapa dari program tersebut telah mulai dijalankan, mulai dari program wajib belajar 9 tahun, wajib belajar 12 tahun, kejar paket A, B, C, hingga beberapa kali pergantian kurikulum belajar di Indonesia.

Kurikulum pembelajaran di pendidikan formal semakin meningkatkan standar pendidikan, yang mana materi diajarkan semakin bermutu dan membutuhkan konsentrasi yang lebih bagi para pelajar dewasa ini. Tingginya tingkat kesulitan materi ajar saat ini membuat siswa semakin tertekan. Yuniarti (2011) mengatakan bahwa tekanan yang dirasakan siswa akibat kesulitan belajar ini akan menjadikan siswa lebih berorientasi kepada nilai, bukan ilmu. Hal ini membuat banyak siswa yang mencontek untuk mendapatkan nilai yang bagus. Hasil penelitian Yudiana (2006) dalam Yuniarti (2011) diperoleh data sebanyak 81,3% siswa pernah mencontek. Banyaknya siswa mencontek ini menggambarkan bahwa siswa tidak menguasai materi yang dipelajarinya, atau dalam kata lain susah untuk menyerap ilmu yang sedang dipelajarinya.

Kesulitan tersebut juga tidak terlepas dari metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang dihadirkan di setiap sekolah saat ini tampaknya tidak terlalu efektif dalam penyerapan materi ajar oleh para siswa. Proses belajar yang cenderung berasal dari guru, kemudian siswa hanya menerima secara pasif. Hal ini sebagaimana disebut Freire (1985) sebagai pendidikan yang mematikan kreatifitas siswa. Sehingga siswa atau pelajar tidak dapat menyerap dengan baik ilmu yang dipelajarinya di sekolah.

Tingginya standar belajar dan materi belajar yang semakin rumit tersebut juga membuat pelajar tidak dapat menyerap materi belajar secara cepat. Novianingsih (2012) mengatakan bahwa “materi pelajaran siswa sekarang semakin rumit, beban pelajaran anak SD saja sudah seperti beban pelajaran SMP di zaman dahulu”. Metode belajar yang perenialisme, yaitu melakukan proses belajar dengan melakukan pembelajaran membaca, menulis dan memorisasi (Mugniesyah 2006) tidak efektif lagi membantu perkembangan belajar seseorang. Terbukti saat ini banyak anak atau pelajar yang membutuhkan belajar tambahan atau bimbil di luar jam pelajaran sekolah. Namun kebanyakan bimbingan belajarpun menggunakan metode yang sama dalam proses belajarnya.

Mugniesyah (2006) mengatakan bahwa “semakin banyak indra yang terlibat dalam proses belajar, maka akan semakin cepat materi tersebut terserap”. Maka dari itu, metode belajar yang efektif yaitu metode belajar dengan menggunakan semakin banyak alat indra, seperti audio-visual. Dengan adanya tampilan gambar dan animasi serta metode belajar yang menggunakan otak kanan, akan mampu memudahkan pelajar dalam menyerap materi pelajaran Lebih jauh, Mugniesyah (2006) menjelaskan bahwa otak kanan adalah pikiran metaforis yang menggunakan analogi dan pola, sehingga otak kanan memperlihatkan

bagaimana ia diucapkan (emosi), maka ketika kata-kata diucapkan dengan emosi dan berpola akan lebih mudah dan cepat dipahami.

Pola belajar yang menggunakan lebih banyak panca indra dan berorientasi pada prinsip otak kanan ini belum banyak diterapkan. Kebanyakan sekolah dan tempat bimbingan belajar saat ini belum ada yang menawarkan konsep dengan belajar secara audio visual, melibatkan lebih banyak panca indra dan melibatkan kerja otak kanan.

Oleh karena itu, melalui program kerativitas mahasiswa ini akan dicoba memunculkan suatu tempat bimbingan belajar yang menggunakan konsep yang berbeda. Belajar lebih menyenangkan dan lebih cepat dipahami karena menggunakan semakin banyak panca indra, audio visual dan keterlibatan otak kanan.

B. PERUMUSAN MASALAH

Kebutuhan pelajar saat ini akan metode belajar yang baru, yang tidak perenialisme tidak dapat dielakkan lagi. Apalagi di zaman serba cepat ini, tuntutan penyerapan ilmu pengetahuan juga harus cepat. Masalah yang dihadapi pelajar dalam belajar pada umumnya yaitu :

1. Kesulitan dalam menyerap materi pelajaran secara cepat pada saat belajar di sekolah.
2. Metode belajar di sekolah yang membosankan dan didominasi otak kiri.
3. Stereotipe beberapa materi pelajaran yang selalu dianggap sulit.

C. TUJUAN PROGRAM

Adapun tujuan kegiatan ini yaitu :

- Memberikan solusi dalam menyerap materi pelajaran sehingga lebih mudah dan cepat.
- Memberikan solusi metode belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.
- Mengubah *mindset* pelajar bahwa materi pelajaran itu tidak selamanya sulit.

D. LUARAN YANG DIHARAPKAN

Bimbingan belajar "MAESTRO" Ini akan menghasilkan :

- Metode belajar yang menyenangkan dengan melibatkan lebih banyak panca indra.
- Metode belajar yang akan menjadi pilihan pelajar dan akan dipakai di tempat belajar lainnya.
- Menghasilkan pelajar yang menyenangi belajar dan materi pelajaran yang dianggap sulit sekalipun.
- Bermanfaat bagi setiap pelajar dari berbagai kalangan umur dan tingkatan.

GAMBARAN UMUM RENCANA USAHA

Bimbingan Belajar MAESTRO merupakan bimbingan belajar *private* dengan menggunakan metode *Interactive Multimedia Learning* yang mengutamakan pemahaman konsep dan materi yang disajikan secara lebih menarik dan interaktif dengan bantuan audio visual seperti video, games interaktif, kuis interaktif dan lain lain. Maestro mempunyai visi menjadikan MAESTRO sebagai *pioneer* lembaga pembelajaran dengan metode baru dan menciptakan salah satu perusahaan terbesar yang bergerak dibidang edukasi. Hal ini dilakukan dengan cara promosi secara berkala baik melalui *sales promotion, direct selling* dan lain lain. Kemudian melakukan perekrutan secara efektif sehingga didapat Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan bermanfaat bagi perusahaan. Memaksimalkan pelayanan dengan cara menjalin hubungan persuasif baik dengan orang tua murid maupun murid dan melakukan evaluasi kerja secara berkala. Selain itu juga menjalin kerjasama dengan perusahaan-perusahaan yang bisa mendukung aktivitas kerja seperti perusahaan *software* edukasi dan lain lain. Serta melakukan *training* kepada tenaga pengajar agar memiliki kompetensi dan proses pengajaran yang hampir sama.

METODE PELAKSANAAN

a. Strategi Pemasaran dan Pesaing

Siswa SD-SMA yang memiliki permasalahan terhadap akademik di sekolah sehingga membutuhkan bimbingan terpadu secara *private* di rumah masing-masing.

1. **Product** : Strategi mengenai usaha agar dapat menarik hati konsumen untuk menggunakan jasa bimbingan belajar ini. Bimbingan *private* yang ditawarkan bukan menggunakan teknik cepat yang harus dihafal, melainkan mengajarkan materi yang berlandaskan pemahaman konsep agar para pelajar lebih memahami maksud dari pelajaran yang diterima yang disajikan secara menarik dengan menggunakan bantuan audio visual.
2. **Price** : Harga yang ditawarkan relatif murah dari bimbingan belajar serupa. Dengan metode pembayaran per pertemuan atau paket per tahun yang dapat dicicil.
3. **Promotion** : Strategi mengenai bagaimana produk ini dapat dikenal oleh konsumen melalui beberapa cara :

Advertising (Iklan): Memanfaatkan media cetak seperti brosur, poster dan spanduk, maupun media internet seperti web, Facebook, Twitter dan lain-lain.

Sales Promotion : Promosi yang dilakukan secara eksklusif berupa *try-out* akbar.

Personal Selling : Promosi yang dilakukan secara langsung pada konsumen dengan cara *door to door* ke rumah calon konsumen.

Public Relation : Promosi yang dilakukan dengan cara memberikan pelayanan terbaik bagi konsumen sehingga konsumen mendapatkan kepuasan, serta memberikan kuisisioner secara berkala untuk mengevaluasi dan memperbaiki kinerja.

4. **People :** Kriteria Sumber Daya Manusia (SDM) secara umum yang dapat meningkatkan kualitas usaha. Perekrutan sumber daya manusia terdiri dari mahasiswa serta alumni Institut Pertanian Bogor yang harus memiliki beberapa kriteria, antara lain: memiliki dedikasi dan pengalaman dalam bidang mengajar, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik, memiliki pengetahuan yang tinggi terhadap pelajaran yang diajarkan, serta sabar dalam menghadapi anak-anak.
5. **Process :** Proses yang ditampilkan kepada konsumen agar konsumen tertarik untuk menggunakan jasa bimbingan belajar MAESTRO. Proses yang dapat ditampilkan seperti proses pengajaran dan pelayanan terbaik meliputi pengajaran yang lebih interaktif, penyajian materi dengan sangat menarik dengan bantuan audio visual, melakukan pendekatan personal dengan peserta didik sehingga mereka merasa nyaman saat proses belajar mengajar berlangsung, serta menjalin komunikasi yang baik kepada orang tua murid terkait perkembangan belajar anak.
6. **Physical Evidence :** Penampilan fisik dari fasilitas pendukung atau sarana dalam menarik perhatian calon konsumen. Tampilan fisik dapat berupa kantor yang menarik dan bersih, sehingga meyakinkan para konsumen untuk mempercayakan bimbingan belajar anak pada MAESTRO.

PELAKSANAAN PROGRAM

Waktu dan tempat

Pelaksanaan program ini berkelanjutan dari bulan Februari hingga bulan Juni 2013 dengan waktu dan tempat yang berbeda sesuai dengan jadwal belajar masing-masing siswa yang biasanya 2-3 kali dalam seminggu.

Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan program ini dimulai dengan promosi ke rumah-rumah masyarakat, kemudian proses belajar mengajar, evaluasi yang dimulai semenjak Januari 2013. Promosi dilakukan dengan menyebarkan brosur langsung ke rumah atau kompleks perumahan masyarakat di daerah Yasmin, Cimanggu dan Ciomas, Kota Bogor. Setelah itu juga diadakan mengajar siswa setiap 2-3 kali seminggu dengan jadwal dan tempat yang disesuaikan dengan tempat masing-masing siswa. Berikut jadwal belajar dan tempat belajar masing-masing siswa

No	Nama siswa	Jadwal belajar	Tempat
1	Hakam	Senin, Rabu, Jumat	Yasmin
2	Faruq	Selasa, Kamis, Sabtu	Yasmin
3	Annisa	Senin, Selasa, Kamis	Cimanggu
4	Fariz	Rabu, Jumat	Yasmin
5	Sanniyyah +salsabila	Senin, rabu	Jl. Mawar
6	Dava	Selasa, Kamis	Cimanggu
7	Hanief	Senin, rabu	Cimanggu
8	Raihan	Senin, Rabu	yasmin
9	Nadhiev	Kamis, Jumat	Yasmin
10	Habib	Selasa, Kamis	Cimanggu
11	Fathiyyah	Senin, rabu	Jl.Mawar

Instrumen kegiatan

1. Anggota kelompok PKM

Kelompok PKM terdiri dari ketua dan 4 orang anggota dengan pembagian tugas sesuai dengan kapasitas masing-masing anggota.

2. Tempat

Kegiatan promosi dilakukan di daerah Yasmin, Ciomas, dan Cimanggu. Sementara untuk kegiatan belajar-mengajar itu sendiri dilaksanakan di rumah masing-masing siswa yaitu di sekitar Yasmin, Cimanggu dan Jl. Mawar.

3. Media Promosi dan Pemasaran

Beberapa media promosi dan pemasaran yang digunakan antara lain poster, pamflet dan brosur. Media elektronik yang digunakan yaitu web dan blog.

Rancangan dan realisasi Biaya

Total dana yang diperoleh dari DIKTI sejumlah Rp11.000.000,00 yang dimanfaatkan untuk modal awal bisnis bimbingan belajar maestro. Dana yang diperoleh sudah digunakan sejak Januari 2013 untuk menunjang pelaksanaan bisnis bimbingan belajar maestro. Pembelian aset dan segala perlengkapan bisnis Bimbingan Belajar Maestro dilakukan di awal memulai bisnis. Selanjutnya, untuk mengajar sudah dimulai sejak Februari 2013 yang berkelanjutan hingga saat ini.

Pengeluaran dari bisnis Bimbel Maestro ini meliputi pembelian perlengkapan, bahan baku, biaya sewa tempat, gaji pegawai, dan pengeluaran lainnya. Berikut ini rincian keuangan tercantum pada tabel 3

No	Penjelasan	Satuan	Jumlah	Total
1.	Paku	Rp 1,000	250	Rp 250,000
2.	Tali Rapia	Rp 6,000	1	Rp 6,000
3.	Spanduk	Rp 6,000	100	Rp 600,000
4.	Poster	Rp 3,250	200	Rp 650,000
5.	Foto copy Brosur	Rp 120	1200	Rp 144,000
6.	Print Brosur warna	Rp 500	20	Rp 10,000
7	Kantor	Rp 2,000,000	1	Rp 2,000,000
9	CD Interaktif	Rp 55,000	5	Rp 275,000
10	Bambu	Rp 10,000	50	Rp 500,000
11	Gaji Karyawan			Rp 2,500,000
12	Biaya Telepon	Rp 100,000		Rp 100,000
13	Biaya Listrik	Rp 50,000		Rp 50,000
14	Transportasi	Rp 300,000		Rp 300,000
15	Alat Tulis Kantor	Rp 500,000	1	Rp 500,000
16	Printer	Rp 500,000	1	Rp 500,000
Total				Rp 8,385,000

Sisa dana dari dikti yaitu sebesar Rp. 2.615.000,- yang akan dipergunakan untuk pembuatan web yang terdiri dari uang jasa untuk ahli yang membuat web dan untuk pembelian domain. Hal ini dilakukan untuk keberlanjutan Bimbingan belajar maestro agar Bimbingan belajar maestro menjadi semakin baik. Pembuatan web sedang dilaksanakan dan diperkirakan akan selesai bulan November 2013.

Sedangkan pendapatan maestro dari bulan februari hingga juni 2013 dari hasil mengajar 12 orang siswa yaitu sebesar Rp. 15.380.000,- kemudian pengeluaran untuk gaji karyawan yaitu sebesar Rp. 8.225.000,- Sehingga pendapatan bersih dari hasil mengajar yaitu sebesar Rp 7.155.000,-

HASIL DAN PEMBAHASAN

Luaran dari program kewirausahaan ini yaitu untuk menghasilkan metode belajar yang menyenangkan dengan melibatkan lebih banyak panca indra sehingga dapat menjadi metode belajar yang digunakan serta menghasilkan pelajar yang menyenangi belajar dan materi pelajaran yang dianggap sulit sekalipun. Hal ini dilakukan agar dapat membantu

siswa dalam proses belajar sehingga dapat benar-benar menyerap ilmu pengetahuan, bukan hanya sekedar memenuhi tugas sekolah ataupun hanya mencari nilai.

Selama pelaksanaan program ini target siswa Maestro sendiri belum tercapai, dari siswa yang ditargetkan 20 orang, yang ada baru 11 orang. Hal ini disebabkan oleh keterlambatan promosi dan perekrutan siswa karena semester baru di sekolah sudah dimulai semenjak bulan Januari sedangkan kelulusan PKM yang didanai dikti baru diumumkan pada tanggal 16 Februari 2013. Dalam setiap proses pelaksanaan pengajaran, tenaga pengajar beberapa berasal dari anggota pengusul PKM sendiri dan ada beberapa yang sengaja direkrut sesuai dengan kemampuan dan kompetensi yang dimiliki calon pengajar.

Pembuatan Web juga mengalami beberapa gangguan seperti kendala dalam pendanaan. Terlambatnya dana yang turun mempengaruhi lamanya proses penyelesaian web. Hal ini disebabkan oleh web tidak dibuat sendiri tapi dengan beberapa orang ahli lainnya yang membutuhkan tunjangan finansial untuk menyelesaikannya disamping kehidupan akademiknya.

Maestro telah berhasil mengubah mindset para siswa yang mulanya takut dengan beberapa mata pelajaran seperti Matematika, Fisika, dan Kimia menjadi lebih menyenangkan. Hal ini terlihat selain dari hasil belajar mereka di sekolah yang mengalami peningkatan, juga dengan testimoni dan sikap mereka terhadap mata pelajaran tersebut setiap mata pelajaran tersebut diajarkan. Berdasarkan testimoni siswa dan para siswa pun, maestro telah berhasil memberikan solusi belajar yang menyenangkan dan efektif serta lebih cepat diserap oleh siswa dibandingkan ketika belajar di sekolah dengan metode yang sangat monoton.

KESIMPULAN DAN SARAN

Bimbel Maestro menjadi salah satu lembaga yang membantu dalam mengatasi permasalahan siswa dalam menyerap materi pelajaran sehingga dapat diserap dengan lebih mudah dan cepat. Hal ini dapat memberikan solusi metode belajar yang lebih menyenangkan dan efektif karena mengubah *mindset* pelajar bahwa materi pelajaran itu tidak selamanya sulit. Bimbel Maestro adalah bimbingan belajar secara private yang membantu belajar siswa Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Agar hasil yang ditargetkan tercapai, promosi harus lebih digencarkan dan promosi seharusnya diawal tahun pelajaran atau pada saat liburan sehingga bisa dapat lebih banyak menyerap siswa.

Saran untuk kelanjutan usaha bimbel maestro ini diperlukan promosi yang lebih gencar yang sesuai dengan waktunya.

LAMPIRAN



Poster Bimbel Maestro



Software yang digunakan



Proses belajar mengajar



Evaluasi dengan orang tua siswa



Proses belajar mengajar