

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK PARA GURU SMA NEGERI 2 SURAKARTA

Vika Yugi Kurniawan, Siswanto, Supriyadi Wibowo, Santosa Budi Wiyono, Pangadi

Universitas Sebelas Maret
Corresponding author: vikayugi@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang datang secara tiba-tiba mengakibatkan para guru tidak mempunyai persiapan yang cukup dan mengalami kesulitan dalam melakukan adaptasi pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi. Sebagai salah satu wujud pengabdian kepada masyarakat, maka tim pengabdian dari grup riset Pure Mathematics and Applications Universitas Sebelas Maret merasa perlu untuk memberikan solusi dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran daring untuk para guru. Pengabdian ini bekerjasama dengan SMA Negeri 2 Surakarta dan bertujuan untuk melakukan pemberdayaan para guru melalui inovasi pembelajaran menggunakan teknologi informasi. Tim pengabdian melakukan pelatihan serta pendampingan kepada para guru supaya dapat memanfaatkan berbagai aplikasi untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran daring yang menarik dan mudah difahami. Pelatihan pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran jarak jauh. Hasil pengabdian berupa pelatihan, akan dievaluasi sejauh mana para guru mampu menguasai materi yang telah diajarkan. Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran di SMA Negeri 2 Surakarta dirasakan sangat bermanfaat oleh peserta dan diharapkan dapat berkelanjutan.

Kata kunci: animasi, media pembelajaran, pembelajaran daring

ABSTRACT

The COVID-19 crisis has forced education systems worldwide to find alternatives to face-to-face instruction. The challenge to effectively transfer what is taught in the face-to-face classroom to online continue to be a problem. Some teachers may not have yet caught up to the evolving online teaching environments. As a form of community service, the Pure Mathematics and Applications Research Group from Sebelas Maret University propose a solution in the form of training and consulting service in online learning for teachers development. This program is collaboration of the research group and SMA Negeri 2 Surakarta. The team provide training and consulting theacers use information technology to make fun and engaging online lessons. The results of the service in the form of training will be evaluated to what extent the teachers are able to master the material that has been taught. This training program is felt to be usefull by theacers and it is expected to be sustainable.

Keywords: animation, learning media, online learning

PENDAHULUAN

Di masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, pembelajaran jarak jauh

menjadi salah satu solusi supaya program pendidikan sekolah tetap berjalan. Semua tenaga pendidik dalam hal ini seperti guru

dan dosen diminta untuk mempersiapkan bahan ajar yang bisa menggantikan pertemuan tatap muka di kelas. Sebagian tenaga pendidik memang sudah ada yang terbiasa dalam membuat bahan ajar yang menarik semacam video pembelajaran. Tetapi sebagian tenaga pendidik yang lain ternyata masih banyak yang tidak terbiasa bahkan belum bisa membuat bahan pembelajaran yang menarik. Tidak sedikit para guru maupun dosen yang hanya memberikan materi bacaan dari buku pelajaran atau diktat kuliah kepada peserta didik tanpa memberikan penjelasan. Hal ini tentu saja membuat para siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terlebih lagi untuk pelajaran di bidang sains dan teknik yang tentunya tidak mudah untuk dipelajari sendiri.

Permasalahan ini juga yang dirasakan oleh para guru di SMA Negeri 2 Surakarta. Dengan pertemuan tatap muka saja, beberapa pelajaran seperti Matematika dan IPA sudah dianggap cukup sulit untuk difahami sebagian besar siswa, apalagi jika diajarkan melalui pembelajaran jarak jauh. Sebagian besar guru juga mengalami kesulitan dalam membuat bahan ajar semacam video pembelajaran yang menarik serta mudah difahami siswa. Jika tidak segera dicarikan solusi, maka besar kemungkinan para siswa tidak akan bisa menguasai kompetensi dan kemampuan dasar yang harusnya mereka dapatkan.

Beberapa pelajaran seperti matematika dan sejenisnya dianggap sebagai pelajaran yang relatif sulit. Sikap yang positif terhadap matematika yang terbentuk sejak awal merupakan faktor penting pada kesuksesan belajar matematika (Siregar, 2017: 225) sedangkan pandangan negatif terhadap pelajaran matematika akan berdampak buruk terhadap motivasi belajar matematika. Salah satu cara yang dapat memotivasi siswa dan membantu siswa untuk belajar matematika yaitu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat mempengaruhi cara belajar peserta didik menjadi lebih efisien dan efektif (Adeliyanti, Suharto, & Hobri, 2018).

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi sangat berdampak positif bagi para penggunanya dan mampu menarik perhatian peserta didik untuk selalu berinovasi dalam setiap pembelajaran, dapat menimbulkan efek berfikir kreatif dan aktif. Dalam bahasa Latin, media berasal dari kata *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata *media*, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar.. AECT (Association of Education and Communiton Technology, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk

menyampaikan pesan atau informasi (Azhar Arsyad, 2006).

Media pembelajaran merupakan semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik) (Abidin, dkk, 2013).

Media pembelajaran memiliki manfaat, antara lain:

- a. Mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat mengurangi verbalisme.
- b. Membangkitkan motivasi, sehingga dapat memperbesar perhatian individual peserta didik untuk seluruh anggota kelompok belajar sebab jalannya pelajaran tidak membosankan, tidak monoton dan bersemangat.
- c. Memfungsikan seluruh indera, sehingga kelemahan dalam salah satu indera dapat didukung oleh indera yang lain.
- d. Mendekatkan dunia teori/konsep dengan realita yang sukar diperoleh dengan cara-cara lain selain menggunakan media pembelajaran.
- e. Meningkatkan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antar siswa dengan lingkungan.

- f. Memberikan keseragaman dalam pengamatan, sebab daya tangkap setiap siswa akan berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta intelegensi masing-masing siswa.
- g. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

Video dapat digunakan sebagai bahan ajar non cetak yang tuntas dan kaya informasi karena disampaikan langsung dihadapan peserta. Peserta didik lebih merasakan sensasi yang seolah-olah berada disuatu tempat yang sama dengan program yang disajikan video (Daryanto, 2016). *Retensi* (daya serap dan daya ingat) terhadap suatu materi pembelajaran lebih meningkat secara signifikan apabila pemerolehan informasi melalui pengelihatn dan pendengaran. Oleh karena itulah, di negara-negara maju teknologi video tidak sedikit digunakan sebagai salah satu media pembelajaran utama dalam sistem pendidikan.

Pada pengabdian ini, IPTEK yang akan diimplementasikan berupa tahapan membuat ruang belajar daring serta teknik pembuatan animasi atau video pembelajaran. Output yang diharapkan dari kegiatan ini adalah setiap anggota dari mitra bisa membuat kelas daring dengan *Google workspace* dan membuat animasi sederhana untuk materi pelajaran.

METODE

Metode pengabdian yang digunakan berupa siklus berurutan yang terdiri dari kegiatan pelatihan atau workshop pengenalan dasar teknologi informasi untuk pembelajaran jarak jauh, pembuatan konten animasi, pemanfaatan program komputer untuk membuat video pembelajaran, serta pembinaan dan pendampingan. Secara garis besar, tahapan pelaksanaan pengabdian ini dapat dibagi dalam beberapa langkah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan guru-guru dalam penguasaan teknologi informasi. Analisis dilakukan melalui kuesioner dan diskusi dengan guru-guru mengenai pengemasan materi ajar saat ini dan permasalahan yang dihadapi.
2. Pemberian pelatihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kepada guru-guru berupa pelatihan pembuatan ruang belajar daring dengan menggunakan Google Workspace dan pembuatan animasi dengan aplikasi Geogebra.
3. Pemberian fasilitas pembinaan dan pendampingan secara berkala sehingga materi yang sudah diterima selama pelatihan dapat diimplementasikan dengan baik oleh para guru.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Daring dengan memanfaatkan Google Workspace for Education dan Geogebra dilaksanakan selama tiga hari yaitu pada tanggal 15-17 September 2021. Kegiatan tersebut diikuti oleh para guru di SMA Negeri 2 Surakarta secara *hybrid*, yaitu sebagian peserta mengikuti secara luring bertempat di Ruang Audio Visual SMA Negeri 2 Surakarta dan sebagian lagi mengikuti secara daring melalui google meet. Adapun pelaksanaan kegiatan pelatihan dijelaskan sebagai berikut.

1) Hari Pertama : Rabu, 15 September 2021

Kegiatan diawali dengan acara pembukaan yang diisi Laporan oleh Ketua Panitia dari SMA Negeri 2 Surakarta, kemudian penjelasan tentang kebijakan pendidikan dari perwakilan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Tengah Cabdin Wilayah VII Surakarta, serta Supervise Mutu pendidikan oleh Pengawas SMA Negeri 2 Surakarta. Materi pelatihan yang diberikan pada hari pertama adalah pengenalan akun Google dan Hyperdoc. Pada materi ini, peserta dikenalkan dengan fitur-fitur yang ada pada Google Workspace serta

dijelaskan tentang platform Google Classroom sebagai salah satu layanan dari Google yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran, berdiskusi, serta penugasan kepada siswa pada masa pembelajaran daring. Peserta mencoba secara langsung fitur dalam Google Classroom sebagai representasi siswa dan ditunjukkan pula fitur yang tersedia apabila mengelola kelas dalam Google Classroom sebagai admin atau guru oleh instruktur. Melalui *platform* ini, pembelajaran di kelas selama daring diharapkan mampu lebih variatif dan siswa bisa menjadi lebih proaktif selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Hari Pertama

2) Hari Kedua : Kamis, 16 September 2021

Materi pelatihan pada hari kedua adalah pemanfaatan Google Workspace for Education sebagai media pembelajaran daring. Materi hari kedua ini meliputi : Mengenal Akun Google Suite for Education, Membuat Situs dengan Google Sites, Membuat Google Classroom, serta Berkolaborasi di Google Classroom, Google Docs, dan Google Slide. Pada materi ini peserta diajarkan untuk menggunakan *platform* Google Classroom serta mencoba secara langsung pengelolaan kelas melalui Google Meet untuk pembelajaran tatap muka secara virtual. Setiap peserta mencoba fitur-fitur dalam Google Meet dan dikenalkan dengan *extensions Breakout Room* agar dapat menunjang penggunaan fitur Google Meet. Instruktur juga memberikan beberapa tugas kepada peserta agar peserta mampu mengeksplorasi *platform* secara lebih luas.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Hari Kedua

3) Hari Ketiga : Jum'at, 17 September 2021

Pelatihan pada hari ketiga diawali dengan materi Berkolaborasi di Google Jamboard. Peserta diarahkan untuk mencoba fitur tersebut melalui Google Meet Bersama dengan instruktur dan diberikan tugas agar mencoba secara langsung. Pada materi ini, peserta berlatih berkolaborasi agar nanti dapat diimplementasikan pada kelas agar tercipta kelas yang lebih aktif. Setelah itu peserta dikenalkan dengan aplikasi Geogebra dan sedikit praktik membuat animasi sederhana dengan menggunakan Geogebra. Pada materi ini, peserta dikenalkan beberapa alternatif untuk membuat proses

belajar mengajar lebih menarik dan membantu dalam persiapan pembelajaran contohnya seperti dalam pembuatan soal. Setelah semua materi pelatihan tersampaikan, kegiatan ini diakhiri dengan penutupan oleh Bapak Maryadi, S.Pd., M.M. selaku Kepala SMA Negeri 2 Surakarta.



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Hari Ketiga

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Daring Untuk Para Guru mendapatkan sambutan positif dari pihak mitra yaitu SMA Negeri 2 Surakarta. Para guru yang menjadi peserta juga sangat mengapresiasi positif kegiatan pelatihan tersebut. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme peserta selama mengikuti pelatihan. Bahkan kegiatan tersebut diharapkan dapat berkelanjutan, sehingga

semakin mengasah keterampilan para guru dalam mendesain media pembelajaran daring yang lebih menarik dan lebih mudah difahami oleh siswa.

PENUTUP

Berdasarkan seluruh rangkaian pelaksanaan kegiatan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Daring Untuk Para Guru SMA Negeri 2 Surakarta terlaksana dengan baik dan lancar. Kegiatan ini mendapat respon yang positif dari peserta, dan sebagian besar peserta juga dapat menguasai materi yang disampaikan pada setiap sesi dengan cukup baik.

Setelah kegiatan ini terlaksana, ada beberapa saran yang dapat disampaikan kepada beberapa pihak, antara lain yaitu: (1) Kepada tim pengabdian diharapkan pada kesempatan pengabdian kepada masyarakat berikutnya dapat menyajikan materi secara lebih mendalam dan dapat merangkul peserta yang lebih banyak agar tujuan dan manfaat dari program ini dapat dirasakan secara lebih luas; (2) Kepada pihak mitra agar menjadikan program pelatihan seperti ini atau yang sejenisnya sebagai agenda rutin untuk semakin meningkatkan kompetensi para guru; (3) Kepada para guru agar dapat mengaplikasikan materi yang diperoleh dari pelatihan ini untuk

meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana kegiatan pengabdian mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Sebelas Maret yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Tim pelaksana juga mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 2 Surakarta dalam hal ini Kepala Sekolah serta seluruh peserta yaitu Bapak/Ibu Guru yang telah mendukung kegiatan ini dari awal hingga akhir.

REFERENSI

- Abidin, dkk. (2013). Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif. *IJNS(Indonesian Journal on Networking and Security)*, 4(3), 1-6.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Adeliyanti, S., Suharto, & Hobri. (2018). Pengembangan e-comic matematika berbasis teknologi sebagai suplemen pembelajaran pada aplikasi fungsi kuadrat. *Kadikma*, 9(1), 123–130.
- Daryanto (2016). *Media Pembelajaran*, 2. Yogyakarta: Gava Media.

Latuheru, J. D. (1998). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.

Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224– 232.