



Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru di SDN 1 Brumbung Kecamatan Jepon Kabupaten Blora

Husna Imro'athush Sholihah^{1*}, Nurul Istiqomah²
STKIP Muhammadiyah Blora

Corresponding Author: Husna Imro'athush Sholihah husna.azka@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Media Interaktif, Pengabdian Kepada Masyarakat, Pembelajaran SD

Received : 03 September

Revised : 10 September

Accepted: 20 September

©2022 Sholihah, Istiqomah: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan media interaktif, sehingga guru bisa lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswa. Pendekatan klasikal dilakukan pada saat pemberian teori tentang pengembangan media pembelajaran yang benar dan pendekatan individual dilakukan pada saat latihan membuat media pembelajaran. Metode yang digunakan pada kegiatan ini yaitu sosialisasi dengan melakukan ceramah bervariasi, demonstrasi, dan tes. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes untuk mengetahui perlu tidaknya melakukan sosialisasi ini. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini sudah sesuai dengan target yang direncanakan di awal, yaitu para peserta sosialisasi sudah bisa membuat media interaktif sesuai dengan yang diajarkan dan mereka mampu menerapkan materi yang disampaikan pada saat melakukan tes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci utama untuk mencapai kesuksesan dan kesejahteraan dalam hidup. Sekarang ini sudah banyak dibangun sekolah dasar di kabupaten Bora, baik sekolah negeri ataupun swasta. Pembangunan sekolah dasar sudah sangat membantu meningkatkan pendidikan warga Bora, tetapi untuk pemerataan guru sebagai mediator, fasilitator, pendidik dan pembimbing dalam proses belajar mengajar masih sangat kurang. Selain itu, keterbatasan fasilitas di sekolah dan kurangnya kegiatan pelatihan yang harus diikuti oleh guru juga masih kurang. Salah satu sekolah dasar yang masih butuh perhatian lebih dari pemerintah adalah SDN 1 Brumbung. Sekolah ini terletak di desa Brumbung, kecamatan Jepon, kabupaten Bora. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 1 Brumbung, beberapa guru masih belum menguasai media pembelajaran berbasis komputer. Hal inilah yang membuat proses belajar mengajar menjadi kurang menarik. Dengan adanya sosialisasi dan pelatihan ini, maka akan sangat membantu mereka untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Apabila guru sering mengikuti pelatihan maka mereka mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didiknya.

Pada proses belajar mengajar, peran media pembelajaran sangatlah penting dan berpengaruh pada tingkat keberhasilan guru dan siswa. Peran media disini sangat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Roestiyah (dalam Sukamti et al, 2017: 3), alat peraga atau media pendidikan adalah alat metode dan teknik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi edukatif antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Azhar Arsyad (2011:2-3) berpendapat bahwa sebuah kegiatan belajar mengajar tidak bisa lepas dari sebuah media pembelajaran demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Akan tetapi, guru harus bisa menentukan media mana yang cocok dan layak diterapkan pada peserta didiknya. Seorang guru dikatakan berhasil apabila media yang digunakan bisa merangsang gairah belajar peserta didik sehingga mereka mampu mencapai nilai sesuai dengan standar pembelajaran. Disini guru dituntut untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran. Salah satu contoh inovasi disini adalah penggunaan teknologi yang saat ini semakin berkembang pesat.

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang setiap hari semakin berkembang pesat harus dimanfaatkan oleh guru untuk membantu proses belajar mengajar. Salah satu teknologi yang sudah merambah di dunia pendidikan adalah teknologi berbasis komputer. Robert Heinich, Molenda dan James D. Russell (1985:226) yang menyatakan bahwa system komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam system komputer, inilah yang disebut pembelajaran berbasis komputer. Pada teknologi berbasis komputer sudah banyak *software* untuk bidang pendidikan yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media tersebut diantaranya adalah *Macromedia Flash*, *Ms. Power Point*, *Moodle*, *Pesonaedu* dan masih banyak lagi lainnya. Tetapi pada pelatihan kali ini yang akan digunakan adalah *Ms. Power Point* dan *Macromedia Flash*. Alasan menggunakan media ini adalah karena merupakan media pembelajaran yang mudah dipelajari dan tidak terlalu rumit. Penerapan presentasi menggunakan media ini akan cukup menarik perhatian peserta didik jika guru mampu mengoperasikan dan menerapkannya dengan benar.

Kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional akan membuat peserta didik jenuh dan tidak bisa memahami materi secara maksimal. Maka dari itu perlu ada sentuhan teknologi dalam proses pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru dalam merancang proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi berbasis komputer dapat berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Selain itu, guru yang belum melakukan inovasi pada proses pembelajaran sangatlah perlu memperoleh pelatihan khususnya dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Memperhatikan kondisi sekolah yang tidak jauh dari jangkauan pusat kota maka setiap guru dituntut untuk lebih memanfaatkan teknologi yang modern dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, permasalahan yang dihadapi di SDN 1 Brumbung kecamatan Jepon (Mitra) dalam penerapan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah kurangnya inovasi yang harus dilakukan guru dalam proses belajar mengajar, minimnya program pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang diikuti oleh guru di SDN 1 Brumbung, guru belum memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah secara maksimal dalam proses belajar mengajar di kelas. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan media interaktif, sehingga guru bisa lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswa.

METODOLOGI

Jumlah seluruh warga sekolah di SDN 1 Brumbung ada 107 siswa, 13 guru dan 1 staf administrasi. Dari 13 guru yang ada di sekolah ini, hanya terdapat 5 guru ASN yang mana salah satunya adalah Kepala Sekolah dan 8 guru lainnya masih honorer. Subjek kegiatan PKM ini yaitu semua guru di SDN 1 Brumbung.

Pada pelaksanaan sosialisasi ini, untuk memecahkan masalah yang sudah diidentifikasi dan dirumuskan tersebut di atas, agar pendampingan dapat berjalan dengan lancar maka sebagai alternatif pemecahan masalah adalah sebagai berikut: pendampingan dilakukan dengan pendekatan individual dan klasikal. Pendekatan klasikal dilakukan pada saat pemberian teori tentang pengembangan media pembelajaran yang benar dan pendekatan individual dilakukan pada saat latihan membuat media pembelajaran. Adapun metode yang digunakan adalah:

1. Ceramah bervariasi.

Metode ini dipilih untuk menyampaikan konsep-konsep yang penting untuk dimengerti dan dikuasai oleh peserta pelatihan. Penggunaan metode ini dengan pertimbangan bahwa metode ceramah yang dikombinasikan dengan gambar-gambar, animasi dan display dapat memberikan materi yang relatif banyak secara padat, cepat dan mudah. Materi yang diberikan meliputi: konsep media pembelajaran, macam media, kelebihan dan kekurangan media, dan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis komputer.

2. Demonstrasi

Metode ini dipilih untuk menunjukkan suatu proses kerja yaitu tahap-tahap pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Demonstrasi dilakukan oleh instruktur di hadapan peserta yang masing-masing mengoperasikan satu komputer sehingga peserta dapat mengamati secara langsung metode dan teknik pengembangan media pembelajaran.

3. Latihan

Metode ini digunakan untuk memberikan tugas kepada peserta pendampingan untuk mempraktikkan pembuatan media yang memenuhi persyaratan program sertifikasi guru.

HASIL PENELITIAN

Mekanisme pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti aktivitas pelaksanaan penelitian tindakan yang terdiri dari Persiapan/Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi dan Refleksi.

1. Perencanaan
Kegiatan perencanaan sebagai berikut:
 - a. Melakukan kordinasi dengan LPPM STKIP Muhammadiyah Blora.
 - b. Observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 1 Brumbung.
2. Pelaksanaan
 - a. Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Ms. Power point*.
 - b. Demonstrasi penggunaan *Ms. Power point* dan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran interaktif.
3. Evaluasi
Kegiatan evaluasi dilakukan secara langsung oleh pelaksana. Evaluasi berupa hasil kerja peserta (guru mitra) terhadap pemanfaatan *Ms. Power point* dan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan.
4. Refleksi
Refleksi dilakukan bersama antara pelaksana dan peserta (guru mitra). Hal ini dilakukan untuk mengetahui seluruh proses pelaksanaan kegiatan.

Kegiatan PKM yang dilaksanakan dengan acara tatap muka dan praktek pengembangan media pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktek untuk membuat media pembelajaran, mulai dari pemilihan materi, penyusunan, pemilihan huruf, pemberian efek dan animasi dan tampilan. Kegiatan ini dilaksanakan empat kali yaitu pada tanggal 28 September, 5 Oktober, 26 Oktober dan 2 November. Peserta kegiatan berjumlah 13 guru di SDN 1 Brumbung.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan oleh pengabdian dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai:

1. Teori media pembelajaran
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif yang layak untuk guru SD
3. Langkah-langkah penyusunan dan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer
4. Latihan pembuatan media pembelajaran
5. Evaluasi hasil media pembelajaran yang telah disusun.

PEMBAHASAN

Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti pendampingan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir. Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
2. Ketercapaian tujuan pelatihan
3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan
4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah paling tidak 10 guru SD, sesuai dengan jumlah guru kelas dan mata pelajaran. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 12 orang peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/ sukses. Ketercapaian tujuan pendampingan pengembangan media pembelajaran secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan tidak semua materi tentang pengembangan media pembelajaran dapat disampaikan secara detil. Namun dilihat dari hasil latihan para peserta yaitu kualitas media pembelajaran yang telah dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan pada hasil kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan, pelaksana kegiatan PKM dapat menarik beberapa kesimpulan, bahwa guru sangatlah perlu mengikuti kegiatan sosialisasi dan pendampingan mengenai tentang peningkatan penggunaan media interaktif. Beberapa guru sudah bisa menggunakan media interaktif akan tetapi belum menerapkannya di kegiatan pembelajaran. Pengetahuan seorang guru akan nilai manfaat media interaktif dalam pembelajaran masih harus terus ditingkatkan.

PENELITIAN LANJUTAN

Dengan suksesnya pelaksanaan PKM kali ini, pengabdian berharap akan melaksanakan PKM lanjutan dengan jumlah populasi dan subjek yang akan ditambah. Tim PKM juga akan menambah materi dan waktu pelaksanaan kegiatan sehingga peserta sosialisasi akan lebih paham dan menguasai penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. (2002). *Instructional Media and Technology for Learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Muh. Yazid et al. (2020). Sosialisasi Media Pembelajaran untuk Guru Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidayah. *Jurnal Dimaswadi: PGSD Universitas Hamzanwadi*, 1(1). Retrieved from <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/dimaswadi>
- Munir. (2005). *Konsep dan Aplikasi Program Pembelajaran Berbasis Komputer (Computer Based Interaction)*. P3MP UPI
- Rusman. (2005). *Model-model Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*. P3MP UPI
- Sukamti et al. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dari Barang Bekas untuk Kelas 4 bagi Guru SD Kota Blitar. Retrieved from <http://lib.um.ac.id/wp-content/uploads/2018/01/PELATIHAN-PEMBUATAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-.pdf>
- Yusri Wahyuni et al. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan E Learning melalui Aplikasi Edmodo. *Communnity Development Journal: Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya*, 1(2). Retrieved from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/aaarticle/view/702/621>