

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru di SDN 3 Jatinegoro, Sempor, Kebumen

Muhammad Sipan
Universitas Semarang

Ari Endang Jayati
Universitas Semarang

Puri Muliandhi
Universitas Semarang

Abstract

Learning media is an essential tool for teachers to teach their students. How teachers convey information, and the media used affect students' success in receiving and understanding lessons. An educational institution directly impacted by the COVID-19 pandemic is SDN 3 Jatinegoro, Sempor, Kebumen, which consists of only eight teachers, including three civil servants and five GTTs. Due to the current uncertain environmental conditions, especially during the past three years following the COVID-19 pandemic, this service is intended to improve teacher competence in learning systems such as elementary education learning. With these conditions, for students to grasp the material taught, teachers must successfully integrate online learning into the educational process. To achieve all of this, teachers must be able to create high-quality learning media, including interactive learning media for students. The service aims to make teacher online learning more effective at SDN 3 Jatinegoro, Sempor, Kebumen by providing training on creating interactive learning media to help teachers interact with students. After participating in this program, teachers are expected to be better equipped to create more imaginative learning materials. This will ensure that both online and direct learning remain of the same quality.

Keywords: COVID-19; Jatinegoro; Learning media; PPKM; SDN

Abstrak

Media pembelajaran merupakan sarana penting bagi guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa mereka. Bagaimana guru menyampaikan informasi dan media yang digunakan memengaruhi keberhasilan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. SDN 3 Jatinegoro, Sempor, Kebumen adalah sekolah yang terkena efek langsung pandemi COVID-19 dan terdiri dari hanya delapan guru, yakni tiga PNS dan lima GTT. Karena kondisi lingkungan saat ini yang tidak menentu, terutama selama tiga tahun terakhir akibat pandemi COVID-19, pengabdian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam sistem pembelajaran seperti pembelajaran pendidikan dasar. Dengan kondisi ini, guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran *online* dengan efektif sehingga siswa mampu menguasai materi apa yang telah diajarkan selama proses pembelajaran. Untuk mencapai semua ini, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran berkualitas tinggi, termasuk media pembelajaran yang interaktif untuk siswa. Tujuan pengabdian yaitu meningkatkan pembelajaran *online* guru SDN 3 Jatinegoro, Sempor, Kebumen dengan melaksanakan pelatihan perihal pembuatan media belajar yang interaktif, yang akan membantu guru menjadi dapat berinteraksi dengan siswa. Setelah mengikuti pelatihan ini, diharapkan guru mampu mempunyai keahlian lebih baik perihal pembuatan media pembelajaran lebih kreatif. Ini akan memastikan bahwa baik pembelajaran *online* maupun pembelajaran langsung tetap memiliki kualitas yang sama.

Kata kunci: COVID-19; Jatinegoro; Media pembelajaran; PPKM; SDN

1. Pendahuluan

SDN 3 Jatinegoro, satu di antara tiga sekolah yang berlokasi di Jatinegoro, beralamat di Dusun Romakebon, Kelurahan Jatinegoro, Kecamatan Sempor, Kabupaten Kebumen. SDN 3 Jatinegoro, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1, dibentuk tahun 1985 melalui SK pendirian

sekolah nomor 421.2/034/XVIII.20/47/85 tanggal 01-08-1985 dan SK izin operasional nomor 421.2/034/XVIII.20/47/85 tanggal 1985-08-01 dengan status sekolah negeri, kepemilikan oleh pemerintah daerah.

Status akreditasi SDN 3 Jatinegoro saat ini masih C dikarenakan tidak tercapainya jumlah minimal siswa per kelasnya. Hal ini dikarenakan dinas pendidikan menetapkan untuk siswa yang masuk sekolah diutamakan di SDN 1 dan 2, kemudian baru SDN 3. Dengan sistem seperti ini selama dua tahun ajaran baru SDN 3 Jatinegoro tidak mendapatkan siswa sama sekali sehingga sekarang ini tidak ada siswa kelas 1 dan 2.

Jumlah guru yang bertugas di SDN 3 sebanyak delapan guru dengan tiga status PNS dan lima GTT dengan jumlah siswa sebanyak 49. Sampai saat ini, SDN 3 masih kekurangan peserta didik dan dua tahun ajaran baru tidak menerima siswa karena aturan dari Diknas Sempor calon peserta didik diwajibkan untuk mendaftar di SDN 1 dan 2 Jatinegoro dan jika ada sisa kuota, baru boleh mendaftar di SDN 3.



Gambar 1. Gedung SDN 3 Jatinegoro Tampak Depan

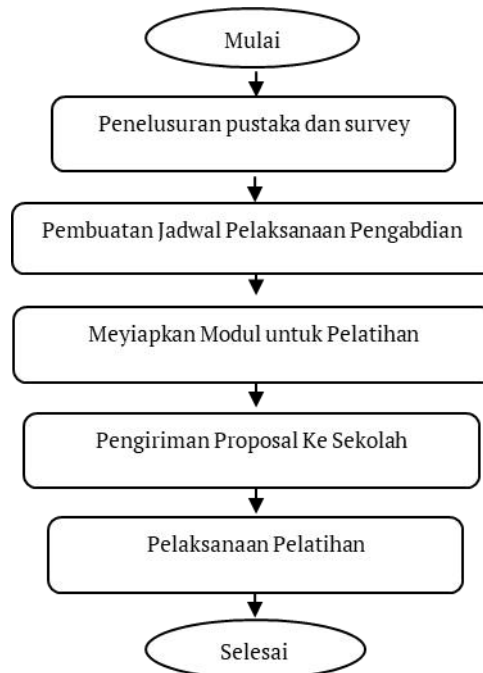
Langkah awal yang pengabdian lakukan adalah observasi di lingkungan sekolah dengan berkomunikasi dengan guru untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam mengajar. Berdasarkan interview yang tim lakukan hampir semua guru sekolah dasar khususnya guru SDN 3 Jatinegoro mengalami permasalahan pada saat melakukan proses belajar mengajar, karena siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Satu di antara permasalahan yang terjadi akibat media yang digunakan guru dirasa murid kurang menarik. Kondisi ini menyebabkan guru di tuntut untuk dapat meningkatkan diri dalam melaksanakan pembelajaran secara *online*.

Dalam memastikan pelajaran dipahami dengan baik oleh siswa, guru harus melakukan upaya terbaik mereka untuk menyampaikan pelajaran. Faktanya, siswa bosan dengan pengajaran guru mereka. Permasalahan ini dikarenakan oleh media pembelajaran yang kurang menarik serta pasifnya siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Karena pandemi COVID-19, siswa banyak kehilangan materi pelajaran karena mereka harus belajar sendiri dengan LKS tanpa instruksi guru sebelumnya. Siswa masih kurang menikmati pelajaran, menurut hasil wawancara mereka. Untuk mencapai tujuan pencapaian kompetensi yang diharapkan, media pembelajaran interaktif diperlukan [1].

2. Metode Pelaksanaan

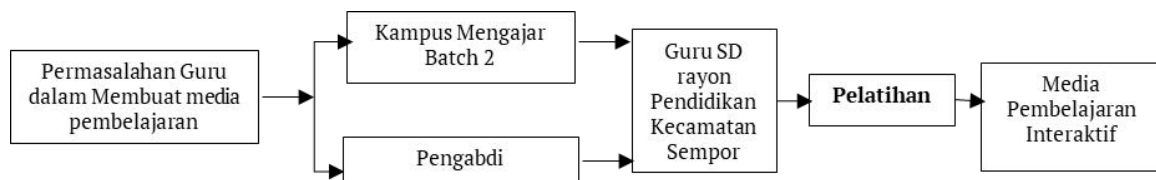
Alur pelaksanaan PKM yang ditunjukkan pada Gambar 2, tim PKM menawarkan solusi pelaksanaan pengabdian untuk mengatasi masalah mitra, terutama masalah media pembelajaran interaktif. Langkah-langkah yang diambil pengabdian untuk menyelesaikan masalah ini dimulai dengan membaca literatur untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang materi pengabdian dan pemahaman mereka tentang apa yang mereka lakukan. Proses pelaksanaan pengabdian berakhir dengan pengiriman proposal dan pelaksanaan. Hal ini dimaksudkan untuk

memastikan bahwa kegiatan itu legal dan bahwa pengabdian dapat dilakukan.



Gambar 2. Alur pelaksanaan PKM

Dari alur langkah pengabdian tersebut, dapat direalisasikan berupa pengabdian yang menggunakan metode yang ditunjukkan pada Gambar 3. Pengabdian ini berkolaborasi dengan mahasiswa Kampus Mengajar (KM) Sesi 2 untuk melakukan pembelajaran dalam membuat media belajar yang interaktif berdasarkan permasalahan guru yang telah diutarakan pada saat survei oleh guru SDN 3 Jatinegoro, Sempor, Kebumen. Pelaksanaan pengabdian ini melibatkan guru SD se-Rayon Pendidikan Kecamatan Sempor dengan *output* berupa media pembelajaran interaktif.



Gambar 3. Metode yang Digunakan

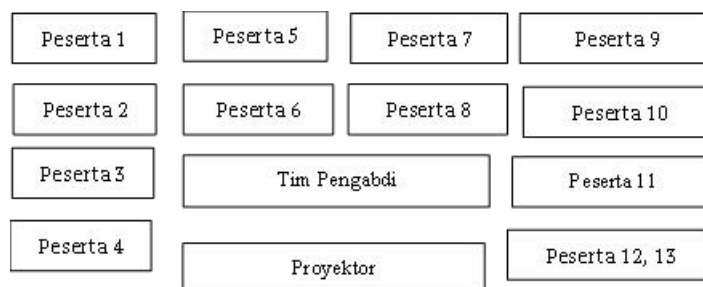
Berdasarkan Gambar 3, penjelasan lebih lanjut tentang pelatihan ini mencakup kegiatan-kegiatan berikut.

- 1) Menjelaskan perspektif tentang pembelajaran daring. Penjelasan tentang penggunaan aplikasi untuk mengelola proses pembelajaran daring, seperti Google Classroom, Microsoft Teams, Edmodo, dan sebagainya. Penjelasan mulai dengan memasukkan email pribadi, melakukan login, mengoperasikan aplikasi, mengelola kelas baru, mengunggah bahan ajar, menambah kelas baru, dan mengopi kode kunci ID siswa [2]. Tujuan kegiatan ini agar guru mendapatkan pemahaman materi yang lebih baik tentang kebutuhan pembelajaran *online*.
- 2) Kegiatan pelatihan, meliputi: (a) berbagi pembelajaran *online*, (b) membahas gambaran umum Canva, (c) memberikan penjelasan tentang fitur Canva [3], (d) membuat email menggunakan domain yang sesuai, (e) membuat ID pada aplikasi yang digunakan [4], (f) membuat bahan pelatihan [5], (g) menambah URL ke PowerPoint, (h) memberikan video/YouTube ke PowerPoint yang dibuat, (i) memberikan fitur audio ke PowerPoint, dan

- (j) membuat soal pilihan ganda, menjodohkan, dan esai pendek secara *online* menggunakan Google Forms [6]. Tujuan kegiatan ini yakni membantu siswa memahami materi pembelajaran *online* dengan membuat *slide* PowerPoint interaktif dengan Canva.
- 3) Evaluasi, bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif pelatihan membuat media pembelajaran interaktif yang diberikan [6].

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3, pengabdian ini menggunakan metode pelaksanaan PKM. Ini dimulai dengan kenyataan bahwa guru menghadapi kesulitan dalam menyediakan materi pembelajaran selama pandemi COVID-19, yang mengakibatkan penurunan hasil PTS (Penilaian Tes Semester) selama hampir dua tahun terakhir [7]. Meskipun guru telah melakukan yang terbaik untuk menyampaikan pelajaran kepada siswanya, banyak siswa menjadi tidak fokus selama pembelajaran berlangsung. Pengabdian yang sekaligus bertugas sebagai dosen pembimbing lapangan pada program Kampus Mengajar 2, kemudian berbicara tentang cara menyelesaikan masalah tersebut.

Untuk membantu siswa lebih fokus, tim KM2 dan pengabdian mengambil keputusan guna melakukan pembelajaran perihal cara pembuatan bahan ajar interaktif dan menyenangkan pada pelajaran di kelas. Pelatihan diberikan secara tidak langsung, secara pribadi, oleh guru sub-rayon pendidikan Kecamatan Sempor. Gambar 4 di bawah ini menunjukkan detail lebih lanjut tentang proses pembelajaran pembuatan media belajar interaktif.



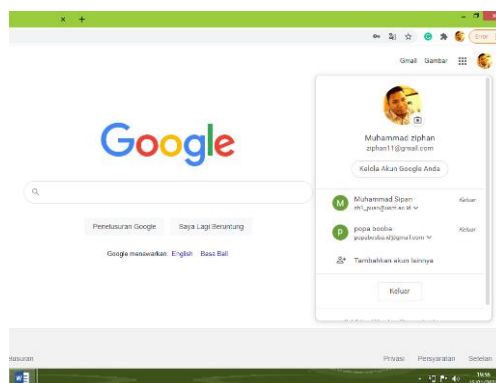
Gambar 4. Denah pelaksanaan pelatihan

3. Hasil dan Pembahasan

Uraian pelatihan untuk guru SDN 3 Jatinegoro, Sempor, Kebumen tentang *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif* dijelaskan sebagai berikut.

1) Membuat Email dengan Domain gmail.com.

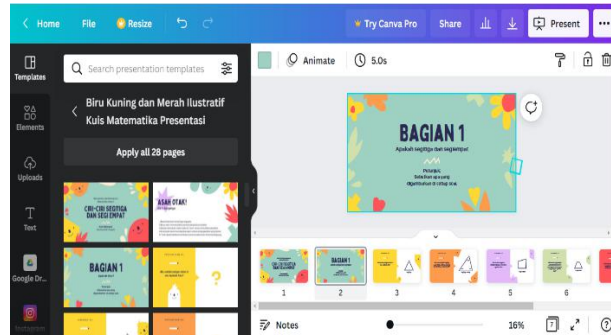
Tujuan kegiatan ini agar guru memiliki ID di Google sebagai syarat registrasi pada Canva.com. Email merupakan ID yang digunakan untuk masuk ke aplikasi Canva untuk membuat sebuah media pembelajaran [8].



Gambar 5. Pembuatan Email dengan Domain gmail.com

2) Pembuatan Slide PowerPoint dengan Aplikasi.

Tujuan kegiatan ini untuk peningkatan keahlian pada pembuatan media belajar interaktif sesuai materi yang telah diberikan dan mampu mengaplikasikan pada mata pelajaran yang diampu.

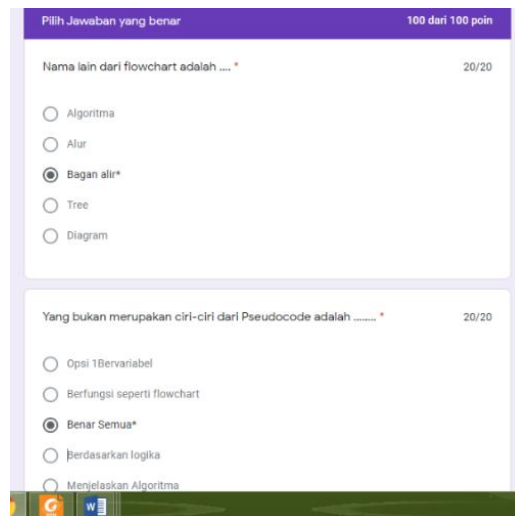


Gambar 6. PowerPoint dengan aplikasi Canva

Gambar 6 menunjukkan sebuah proses pembuatan *slide* PowerPoint yang interaktif dan menarik sesuai tema atau materi pembelajaran yang dapat disimpan dan dicetak dengan waktu yang tidak ditentukan.

3) Membuat Soal Online

Tujuan kegiatan ini untuk melatih kemampuan guru dalam membuat soal *online* sesuai materi yang diberikan dan sesuai mata pelajaran yang diampu.



Gambar 7. Output pelatihan berupa soal online

Output pelatihan selanjutnya adalah sebuah soal *online* agar bisa dimanfaatkan oleh guru dalam mengevaluasi proses belajar mengajar di kelas, dan otomatis dapat mengetahui nilai mata pelajaran siswa [9]. Beberapa dokumentasi kegiatan pelatihan untuk guru SDN 3 Jatinegoro, Sempor, Kebumen tentang *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif* terlihat pada Gambar 8–9.

Gambar 8 memperlihatkan proses pengabdian yaitu pengabdian dan tim sedang menjelaskan materi pelatihan tentang membuat media pembelajaran interaktif seperti slide PowerPoint dengan menggunakan aplikasi Canva dan pembuatan soal *online*, baik soal pilihan ganda, esai sederhana, maupun soal mencocokkan [10].



Gambar 8. Penjelasan Materi oleh Pengabdi



Gambar 9. Suasana Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

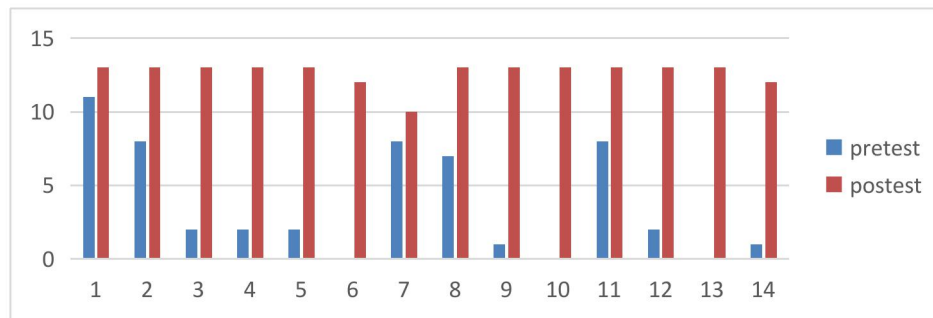
Gambar 9 memperlihatkan tim sedang berdiskusi atau menjawab pertanyaan dari peserta perihal materi yang belum dipahami. Terlihat beberapa peserta banyak yang belum menguasai materi pada saat pelatihan.



Gambar 10. Peserta Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Gambar 10 merupakan peserta pelatihan sejumlah 13 guru dari sub-Rayon Pendidikan Kecamatan Sempor. Dari 13 guru, setelah dilakukan evaluasi melalui pengerjaan soal sebelum dan sesudah pelatihan yang terdiri 14 item, didapatkan bahwa terjadi peningkatan

pemahaman tentang media pembelajaran interaktif yang telah diberikan didapatkan peningkatan sebanyak 78,67%.



Gambar 11. Hasil, Baik Pre-test Maupun Post-test

4. Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya perihal pembuatan media pembelajaran interaktif yang diperuntukkan bagi guru di SDN 3 Jatinegoro, Kecamatan Sempor, Kabupaten Kebumen, demi peningkatan kualitas pembelajaran daring melalui pembuatan media interaktif, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil pengerjaan soal sebelum maupun setelah pelatihan yang sudah dilakukan peserta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap pengetahuan perihal media pembelajaran interaktif sebesar 78,67%. Guru SDN 3 Jatinegoro sangat membutuhkan pelatihan yang sama untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam meningkatkan pembelajaran *online*. Keterampilan dalam membuat media pembelajaran interaktif guru pada SDN 3 Jatinegoro dapat digunakan sebagai tolok ukur ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi guru untuk menghadapi kondisi yang tidak memungkinkan pembelajaran secara langsung atau tatap muka.

Ucapan Terima Kasih

Tim PKM yang beranggota dosen dan mahasiswa Kampus Mengajar 2 mengucapkan terima kasih kepada Universitas Semarang, terutama pada LPPM USM yang sudah mendukung, baik morel ataupun spiritual untuk memastikan pengabdian ini dapat berjalan sangat baik.

Daftar Pustaka

- [1] Lia nur atikoh," Respon Orang Tua Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 ." Volume 2 Nomor 1 Tahun 2020 e-ISSN: 2685-161X
- [2] D. Robandi and M. Mudjiran, "Dampak Pembelajaran Dari Masa Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP di Kota Bukittinggi," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 3, pp. 3498–3502, Dec. 2020, doi: 10.31004/jptam.v4i3.878.
- [3] Wasiati, " Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Mahasiswa.." Idaaratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI) Volume 5, No. 1 , Juni 2023, h. 89-101
- [4] R. Syahfitri, D. P. Sari, A. Wahyuni, S. Fatimah, and H. R. Setiawan, "Implementasi E-Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dimasa Pandemi Covid-19," *J. Pendidik. ISLAM*, vol. 1, 2020.
- [5] A. Abdusshomad, "Pengaruh Covid-19 terhadap Penerapan Pendidikan Karakter dan Pendidikan Islam," *QALAMUNA J. Pendidik. Sos. Dan Agama*, vol. 12, no. 2, 2020, doi: 10.37680/qalamuna.v12i2.407.

- [6] M. Mastur and M. Afifulloh, "Upaya Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19," vol. 2, 2020.
- [7] R. Setiawan, E. Komalasari, and U. S. A. Tirtayasa, "Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi Di Tengah Pandemi Covid-19," Vol. 4, 2020.
- [8] G. Pelangi and U. S. H. Jakarta, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma," Vol. 8, No. 2, 2020.
- [9] C. Rohmiasih, C. Rohmiati, and S. Sartika, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan," 2023.
- [10] D. Jamaluddin, T. Ratnasih, H. Gunawan, and E. Paujiah, "Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi".

Afiliasi:

Muhammad Sipan^{1,*}, Ari Endang Jayati², Puri Muliandhi³

Universitas Semarang

Jl. Soekarno Hatta, RT. 7, RW. 7, Tlogosari Kulon, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah, 59160

Email : ^{1,*}zh1_puan@usm.ac.id, ²ariendang@usm.ac.id, ³puri@usm.ac.id

URL : <https://usm.ac.id>