Series: Community Service Vol. 7 No. 3 (2021) E-ISSN: 2621-9794, P-ISSN: 2477-2097

DISEMINASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MASA PANDEMI DI SMP NEGERI 2 ARJASA

Prawidya Destarianto[1)], I Gede Wiryawan[2)], dan Ely Mulyadi[3)]

[1 2 3]Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember,
Jalan Mastrip PO BOX 164, Jember, 68101

E-mail: wiryawan@polije.ac.id

Abstract

Pandemic situations had changed many human habits that were previously free to travel anywhere, meet face-to-face with anyone, carry out activities anywhere, and so on. Many sectors were affected, one of which is the education sector which could not be stopped and must undergo adjustments in its implementation. State Junior High School 2 Arjasa, located in the village of Kemuning Lor, is one of the schools affected. The problems faced during the online learning process were the development and creation of interesting, interactive and easy-to-understand learning media for students. The purpose of this activity is to increase the ability of teachers to develop and create learning media, it is hoped that the quality of teaching and learning will increase, and students are enthusiastic about learning even though they are online. The implementation of this activity is carried out using a hybrid method, a combination of online and offline. First day focused more on sharing, discussion, and demonstration. Then proceed with the practice of the tutorial that has been given on the second day. The results of this activity began to be seen at the stage of mentoring and periodic monitoring where there were already several teachers who had implemented technology in the development of learning media.

Keywords: *pandemic, junior high school, learning media*

Abstrak

Kondisi pandemi telah mengubah banyak kebiasaan-kebiasaan manusia yang sebelumnya bebas untuk berpergian kemana saja, bertemu secara tatap muka dengan siapa saja, melakukan aktivitas kegiatan dimana saja, dan sebagainya. Banyak sektor yang terpengaruh, salah satunya sektor pendidikan yang tidak bisa dihentikan ini harus mengalami penyesuaian dalam pelaksanaannya. Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Arjasa yang terletak di desa Kemuning Lor, merupakan salah satu sekolah yang terdampak. Permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran yang dilakukan secara daring ini adalah pengembangan dan pembuatan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mudah dipahami siswa. Tujuan dari kegiatan ini peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran diharapkan kualitas belajar mengajar akan meningkat, dan siswa antusias untuk belajar walau secara daring. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan metode hybrid, yaitu kombinasi antara daring dan luring. Pada hari pertama lebih berfokus pada sharing, diskusi, serta demonstrasi. Kemudian dilanjutkan dengan praktek dari tutorial yang telah diberikan di hari kedua. Hasil dari kegiatan ini mulai terlihat pada tahap pendampingan dan monitoring berkala dimana sudah ada beberapa guru yang sudah mengimplementasikan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran.

Kata Kunci: *pandemi, sekolah menengah pertama, media pembelajaran*

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi telah mengubah banyak kebiasaan-kebiasaan manusia yang sebelumnya bebas untuk berpergian kemana saja, bertemu secara tatap muka dengan siapa saja, melakukan aktivitas kegiatan dimana saja, dan sebagainya. Beberapa kegiatan masyarakat sekarang ini masih dibatasi, seiring dengan diberlakukannya pembatasan kegiatan masyarakat. Banyak sektor yang terpengaruh dengan adanya pemberlakuan hal tersebut, tidak hanya di sektor ekonomi namun juga di sektor pendidikan.

Sektor pendidikan yang tidak bisa dihentikan ini harus mengalami penyesuaian dalam pelaksanaannya. Seluruh jenjang di sektor pendidikan seperti "dipaksa" untuk bertransformasi dan beradaptasi secara tiba-tiba dan drastis (Atsani, 2020). Awalnya kegiatan di sektor ini bisa dilakukan secara langsung atau tatap muka, sekarang dibatasi hanya dapat dilakukan secara daring (dalam jaringan). Perubahan ini tentunya memerlukan sebuah penyesuaian terhadap instrumen dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan.

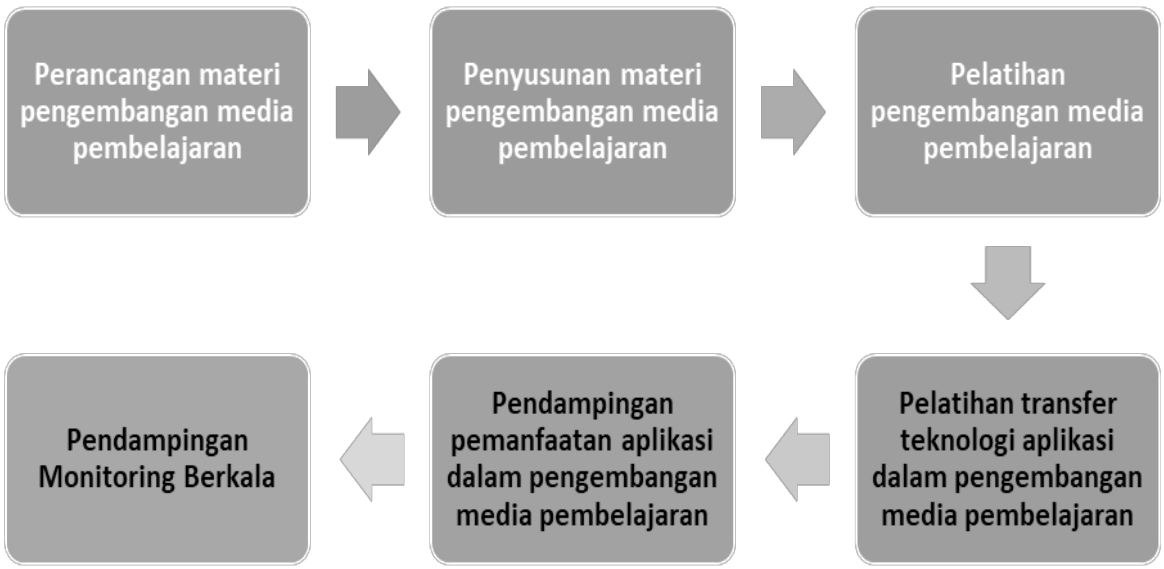
Instrumen pendidikan yang menjadi fokus dalam kegiatan ini adalah berupa media pembelajaran. Dahulunya sebelum masa pandemi, media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pendidikan dengan metode tatap muka. Instrumen tersebut perlu disesuaikan agar dapat digunakan dalam pembatasan kegiatan pendidikan ini. Salah satu cara untuk menyesuaikan instrumen media pembelajaran adalah dengan melakukan digitalisasi terhadap media pembelajaran tersebut.

Digitalisasi pada media pembelajaran sudah banyak dilakukan selama masa pandemi ini. Salah satu contohnya adalah kegiatan digitalisasi pembelajaran di era new normal (Anriani et al., 2020). Tujuan dari kegiatan tersebut adalah meningkatkan proses pembelajaran dan kemampuan guru-guru dalam pemanfaatan perangkat lunak untuk mendesain pembelajaran. kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan perangkat lunak telekonferensi dan metode ceramah serta tanya jawab. Hasil akhirnya kegiatan ini dapat memberi pengetahuan dan ketrampilan kepada guru dalam pemanfaatan teknologi serta meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran sebelum masa pandemi juga telah mulai dilakukan. Hal ini terjadi karena semakin banyak variasi serta ketersediaan informasi dalam

berbagai bentuk dalam waktu yang relatif cepat, sehingga memberikan benefit di bidang pendidikan khususnya disaat proses pembelajaran (Pujiastuti et al., 2014).

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Arjasa (SMP N 2 Arjasa) yang terletak di desa Kemuning Lor, Kecamatan Arjasa, Kabupaten Jember, merupakan salah satu sekolah yang terdampak pandemi covid-19. Dampak ini dirasakan oleh guru dan siswa. Banyak guru yang kesulitan membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Begitu juga dengan siswa, mereka banyak terkendala oleh alat untuk akses media pembelajaran yang kurang memadai. Berdasarkan data yang dimiliki oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, SMP N 2 Arjasa memiliki jumlah peserta didik sebanyak 164 siswa dengan 7 ruang kelas, 1 laboratorium, dan 1 perpustakaan. Guru yang mengajar di SMP N 2 Arjasa berjumlah 9 orang dengan menggunakan Kurikulum 2013. Sebelumnya telah banyak penelitian yang terkait dengan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang digunakan di tingkat sekolah menengah pertama (Pujiastuti et al., 2014; Sutarno et al., 2015). Media pembelajaran tersebut telah digunakan juga untuk berbagai macam mata pelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan hampir seluruhnya terkait sekali dengan bidang teknologi informasi, seperti pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode multimedia development life cycle (Mustika et al., 2018).

Permasalahan yang dihadapi pada SMP N 2 Arjasa selama proses pembelajaran yang dilakukan secara daring ini adalah pemahaman guru yang masih minim tentang pengembangan dan pembuatan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mudah dipahami siswa. Oleh karena itu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan dilaksanakannya suatu pelatihan pengembangan dan pembuatan media pembelajaran kepada semua guru SMPN 2 Arjasa, yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tujuan dari kegiatan ini peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran diharapkan kualitas belajar mengajar akan meningkat, dan siswa antusias untuk belajar walau secara dalam jaringan (daring). Lokasi dari SMP N 2 Arjasa yang berada di Desa Kemuning Lor membuat kegiatan pengabdian ini menyasar kepada masyarakat pada Desa Binaan Politeknik Negeri Jember.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dapat ditunjukan oleh Gambar 1. Tahap pertama adalah perancangan materi pengembangan media pembelajaran dalam bentuk digital, kemudian dilanjutkan ke tahap penyusunan materi pengembangan media pembelajaran. Setelah tahap kedua selesai dilakukan, selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran digital dan transfer teknologi aplikasi dalam digitalisasi pengembangan media pembelajaran. Tahap berikutnya adalah pendampingan pemanfaatan aplikasi dalam pengembangan media pembelajaran digital. Terakhir, tahap pendampingan atau monitoring secara berkala agar media pembelajaran digital tetap digunakan selama proses pendidikan dilakukan secara daring.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan metode hybrid, yaitu kombinasi antara metode dalam jaringan (daring) dan juga luar jaringan (luring). Harapan dengan dilaksanakan secara hybrid ini dapat mencegah penyebaran virus covid-19 di masa pandemi ini. Kegiatan secara luring dilaksanakan di laboratorium komputer SMP Negeri 2 Arjasa, sedangkan kegiatan secara daring dilaksakan secara terpusat di

laboratorium Komputasi dan Sistem Informasi Politeknik Negeri Jember dengan diikuti oleh guru-guru SMP Negeri 2 Arjasa dari tempatnya masing-masing.

Kegiatan ini tidak hanya melibatkan guru-guru saja, teknisi dari laboratorium komputer beserta staf administrasi SMP Negeri 2 Arjasa juga ikut terlibat secara aktif dalam kegiatan ini. Salah satu dosen dan teknisi dari Politeknik Negeri Jember yang menguasai keahlian di bidang multimedia menjadi narasumber yang memberikan materi mengenai media pembelajaran digital. Adapun metode pelatihan digitalisasi media pembelajaran yang digunakan adalah metode demonstrasi, sharing dan diskusi, serta praktek atau tutorial (Anriani et al., 2020). Gambar 2 berikut ini menunjukan koordinasi bersama tim dari SMP Negeri 2 Arjasa membahas mengenai persiapan kegiatan.



Gambar 2. Persiapan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini diawali dengan tahap pra-pelatihan dan transfer teknologi dilakukan perancangan dan penyusunan materi pengembangan media pembelajaran. Hasil dari tahap perancangan adalah berupa perencanaan alat bantu perangkat lunak yang digunakan, yaitu media mentimeter. Media tersebut telah banyak digunakan dalam melaksanakan pembelajaran daring (Suherman et al., 2020; Zulfa & Huda, 2021).

Penyusunan materi dilakukan setelah tahap perancangan selesai dilalui, dimana dalam materi yang disusun ini terdapat penggunaan alat bantu yang dikombinasikan dengan perangkat lunak yang banyak dan umum digunakan yaitu perangkat lunak presentasi.

Terdapat beberapa fitur dari alat bantu media mentimeter yang digunakan dalam pelatihan, yang diantaranya adalah popular question types, quiz competition, content slide, dan advanced question. Pada fitur popular question types terdapat beberapa pilihan penyampaian pertanyaan, yaitu berupa multiple choice, word cloud, ranking, scale, dan question and answer. Fitur quiz competition memiliki beberapa piliha cara untuk menjawab dengan select answer atau type answer. Fitur advanced question terdapat pilihan penyajian quick form, who will win, grid, dan sebagainya. Semua fitur tersebut dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih tampak interaktif bagi pada siswa.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari, dimana pada hari pertama lebih berfokus pada sharing dan diskusi antara narasumber dengan guru-guru SMP Negeri 2. Setelah sesi sharing dan diskusi berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan sesi demonstrasi oleh narasumber dengan bantuan dari seorang teknisi laboratorium. Tujuan dari sesi sharing dan diskusi yang dilakukan agar para guru mendapatkan pengetahuan dasar mengenai pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran secara digital. Di samping itu juga diharapkan sesi sharing dan diskusi ini dapat memberikan pengetahuan kepada para guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Inovasi ini nantinya dapat diterapkan di saat menjelaskan materi yang sifatnya teoritis.

Narasumber menjelaskan suatu proses tahapan atau langkah kerja pada sesi demonstrasi sehingga bisa memberikan kemudahan bagi para guru untuk dapat mengamati dengan cermat mengenai proses pengembangan media pembelajaran digital. Demonstrasi ini juga bermanfaat untuk hari berikutnya, dimana para guru melaksanakan praktek dari tutorial yang telah diberikan di hari sebelumnya. Guru mempraktekan beberapa langkah-langkah kerja yang dilakukan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, dan selama mempraktekan tersebut antusiasme dan keaktifan guru dalam menanyakan mengenai langkah kerja detail cukup tinggi. Pada hari kedua kegiatan pengabdian ini transfer teknologi dilakukan secara daring, tujuannya adalah untuk meminimalkan kontak fisik yang terjadi sehingga penyebaran virus selama masa pandemi dapat dicegah. Kegiatan praktek dari tutorial ini dilakukan

dengan menggunakan perangkat lunak teleconference yang sudah cukup sering digunakan oleh guru SMPN 2 Arjasa, jadi dalam prosesnya tidak ditemui kendala berarti.

Tahap pendamping dan monitoring berkala dari kegiatan ini menunjukan hasil yang didapatkan oleh guru SMPN 2 Arjasa. Mayoritas guru yang telah memanfaatkan teknologi multimedia interaktif untuk media pembelajarannya di masa pendemi ini. Hasil dari pemanfaatan teknologi multimedia interaktif tersebut dalam pengembangan media pembelajaran tersebut juga telah dikombinasikan dengan platform pembelajaran digital.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru SMPN 2 Arjasa dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran ini telah dilaksanakan dengan baik. Tujuan dari kegiatan ini juga telah tercapai, hal ini dapat ditunjukan selama tahap pendampingan dan monitoring berkala sudah banyak guru yang memanfaatkan teknologi multimedia kreatif dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran agar lebih interaktif. Selama proses pelatihan juga terlihat tingkat partisipasi dengan keaktifan dan antusiasme yang cukup baik dari guru-guru SMPN 2 Arjasa.

DAFTAR PUSTAKA

Anriani, N., Hidayat, S., & Yani Setiani. (2020). DIGITALISASI PEMBELAJARAN DI ERA NEW NORMAL. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *3*(1), 390–393.

Atsani, L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *22*(1), 65–70.

Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, *2*(2), 121.

Pujiastuti, D., Idrus, A., & Emosda. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif untuk SMP kelas VIII. *Tekno-Pedagogi*, *4*(1), 1–6.

Suherman, A., Dimyati, E., Hermansyah, Melati, P., & Darojat, A. (2020). Penggunaan

Aplikasi Mentimeter dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Pada MGMP PPKn Kabupaten Garut. *Jurnal PEKEMAS Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), 51–56.

Sutarno, E., (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *21*(3), 1–1.

Zulfa, D. R., & Huda, N. (2021). Efektivitas Media Mentimeter Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19. *Alibaba:Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *2*(1), 1–16.