



PROSIDING



SEMINAR HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT 2020

TEMA

MEMBANGUN KEARIFAN LOKAL MELALUI
INOVASI MENUJU MASA DEPAN KREATIF

DISELENGGARAKAN
UNIVERSITAS MUSLIM NUSANTARA AL WASHLIYAH
MEDAN, 27-29 APRIL 2021

PKM SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 064034 MEDAN JOHOR

Fita Fatria

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

ABSTRAK

Faktor keberhasilan proses belajar mengajar berkaitan dengan faktor guru dan faktor siswa. Faktor tersebut sangat berpengaruh untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Situasi pandemi saat ini, guru dituntut menciptakan pembelajaran aktif dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik sebagai alat pembelajaran daring. Pembelajaran berbasis E-Learning merupakan langkah tepat untuk mengantisipasi proses daring yang efektif. Hal tersebut juga berpengaruh pada sekolah yang menjadi mitra. Maka penggunaan media pembelajaran Interaktif Berbasis Video dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu upaya kreatif untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Tujuan pelaksanaan pengabdian program kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah (1) membentuk kelompok kerja guru, (2) melatih guru menggunakan media pembelajaran Interaktif Berbasis Video dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, (3) melatih kreativitas guru, (4) mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Interaktif Berbasis Video. Target luaran guru dapat menggunakan media pembelajaran Interaktif Berbasis Video sendiri dan buku panduan penggunaan media sehingga proses KBM menjadi menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi empat tahapan, yaitu: (1) pendahuluan, (2) sosialisasi dan audensi, (3) pelatihan dan (4) evaluasi. Mitra pengabdian PKM ini adalah SD Negeri No. 064034 Medan Johor.

Kata Kunci: *Media, Pembelajaran Interaktif, Video.*

ABSTRACT

The success factors of the teaching and learning process are related to teacher factors and student factors. These factors are very influential for achieving success in the teaching and learning process. In the current pandemic situation, teachers are required to create active learning by using attractive learning media as an online learning tool. E-Learning based learning is the right step to anticipate an effective online process. This also affects the partner schools. So the use of Video-Based Interactive learning media in Indonesian Language Learning can be a creative effort to create experiences that can help the student learning process. The objectives of implementing this community partnership program service are (1) forming teacher working groups, (2) training teachers to use interactive video-based learning media in Indonesian language learning, (3) training teacher creativity, (4) knowing the advantages and disadvantages of media Video Based Interactive learning. The output target of the teacher is to use interactive video-based learning itself and a manual for using media so that the teaching and learning process becomes fun and easy to understand by students. The method of implementing this training activity includes four stages, namely: (1) introduction, (2) outreach and audition, (3) training and (4) evaluation. PKM service partners are SDN No. 064034 Medan Johor.

Keywords: *Media, Interactive Learning, Video.*

1. PENDAHULUAN

Dalam situasi pembelajaran daring pada saat ini terdapat beberapa kendala di SD Negeri No. 064034 Medan Johor, yaitu guru di sana belum mempunyai wawasan dan pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video sebagai media pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman tentang media tersebut yang digunakan untuk menunjang kinerja guru. Media pembelajaran yang digunakan adalah masih menggunakan media via WhatsUpp.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar

tetap berjalan, meskipun siswa berada dirumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Kegagalan pembelajaran daring memang nampak terlihat di UPT. SD Negeri 064034 Medan Johor. Komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran daring (online) perlu ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama dan terpenting adalah jaringan internet yang stabil, aplikasi dengan platform yang user friendly, dan sosialisasi daring yang bersifat efisien, efektif, kontinyu, dan integratif kepada seluruh stakeholder pendidikan.

Solusi atas permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi daring bekerjasama dengan provider internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran daring ini. Pemerintah juga harus mempersiapkan kurikulum dan silabus pembelajaran berbasis daring. Bagi sekolah perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) online proses pelaksanaan daring dan melakukan sosialisasi kepada orangtua dan siswa melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran daring, kaitannya dengan peran dan tugasnya.

Dalam proses pembelajaran daring, penting untuk ditambahkan pesan-pesan edukatif kepada orang tua dan peserta didik, tentang wabah pandemi Covid-19. Dengan demikian kita dapat pembelajaran yang sama dengan tatap muka tetapi berbasis online. Efeknya sangat bagus, programnya tepat sasaran, dan capaian pembelajarannya tercapai.

Ada sebuah pelajaran yang dipetik dari dunia pendidikan di tengah pandemi Covid-19, yakni kegiatan belajar tatap muka dengan guru terbukti lebih efektif ketimbang secara daring (online). Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran daring ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar secara daring, sistem ini hanya efektif untuk memberi penugasan, dan kemungkinan hasil pengerjaan tugas-tugas ini diberikan ketika siswa akan masuk, sehingga kemungkinan akan menumpuk.

Mengamati pengalaman dari beberapa guru tersebut, maka guru juga harus siap menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Guru harus mampu membuat model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolahnya. Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa.

Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Hal yang paling sederhana dapat dilakukan oleh guru bisa dengan memanfaatkan WhatsApp Group. Aplikasi WhatsApp cocok digunakan bagi pelajar daring pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa. Sedangkan bagi pengajar online yang mempunyai semangat yang lebih, bisa meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreativitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis.

Di samping itu, kesuksesan pembelajaran daring selama masa Covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah di sini perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orangtua dengan sekolah agar putra-putrinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Dengan demikian, pembelajaran daring sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif.

2. METODE PENELITIAN

Metode kegiatan ini adalah berupa pemberian informasi kepada guru-guru mengenai penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis video sebagai salah satu media pembelajaran untuk mempermudah proses PBM secara daring. Berikut tahapannya:

1. Tahap Persiapan

- a. Survei
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi sasaran

2. Tahap Pelaksanaan

Memberikan modul dan menjelaskan kepada guru-guru mengenai penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis video untuk dibaca dan diikuti serta dipraktikkan oleh salah satu guru.

3. Metode Pelatihan

Untuk melakukan kegiatan di atas maka metode yang digunakan adalah:

a. Metode Ceramah

Metode ini dipilih untuk menjelaskan kepada para guru bagaimana penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis video untuk proses pembelajaran.

b. Metode Tanya Jawab

Metode ini sangat penting bagi peserta pelatihan, di saat menerima penjelasan tentang sosialisasi penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis video pada saat mensimulasikan, agar para guru paham dan menggali sebanyak mungkin informasi mengenai penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis video.

c. Metode Simulasi

Metode simulasi ini sangat penting diberikan kepada para guru untuk memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan materi yang telah

diperoleh. Harapannya agar para guru benar-benar mengetahui dan memahami apakah guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran Interaktif berbasis video dalam proses pembelajaran apabila ada hal yang belum dipahami dapat dipecahkan permasalahan dengan cara memberikan panduan dalam bentuk teks atau video.

4. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk menilai parameter keefektifan kegiatan pendidikan yang telah dilakukan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa evaluasi ini adalah tahap akhir yang sangat memberikan kontribusi yang penting dalam pembelajaran.

3. HASIL PEMBAHASAN

Adapun hasil dari Pelaksanaan kegiatan PKM dengan judul “PKM Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 064034 Medan Johor” kegiatan ini yang telah dicapai adalah : 1) Melakukan kegiatan sosialisasi kepada Mitra mengenai pengabdian masyarakat tentang program PKM ini, 2) Memberikan informasi tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis video, 3) Memberikan informasi media pembelajaran inovatif di masa pandemi.

Adapun dasar dari media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian Seels & Glasgow (dalam Saputra, 2015). Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan adalah berbentuk Compact-Disk (CD). Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut multimedia dikarenakan bahwa media ini memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi). Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

1. Pengenalan media pembelajaran Interaktif berbasis video

Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif. Kegiatan pembelajaran mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh guru. Banyak strategi, ataupun metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Salah satunya adalah media pembelajaran interaktif berbasis video, media ini mudah dan efisien. Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Musaddaq dalam Seels & Glasgow dalam Arsyad, 2002:36)³⁾.

2. Tujuan pemakaian Media Interactive Video Dalam Proses Pembelajaran

Menurut Musaddaq dalam Anderson (1987:104) dijelaskan pemakaian media pembelajaran interaktif video untuk beberapa tujuan diantaranya: ⁴⁾

a. Untuk tujuan kognitif

- 1) Dapat dikembangkan, yakni yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi.
- 2) Dengan interactive video dapat pula dipertunjukkan serangkaian gambar diam, dengan atau tanpa suara.

- 3) Dengan mempergunakan video, dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu.
- 4) Interactive video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi manusiawi.
 - a. Untuk tujuan psikomotor
 - 1) Dengan interactive video dapat diperjelas, baik dengan cara diperlambat maupun dengan dipercepat. Contoh : drama, berenang dll.
 - 2) Dengan interactive video siswa dapat langsung mendapat umpan-balik secara visual terhadap kemampuan mereka mencobakan keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.
 - b. Untuk tujuan afektif
Dengan menggunakan berbagai teknik dan efek, interactive video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

3. Kelebihan dan Kekurangan Interactive Video

Kelebihan yang terdapat pada Interactive Video antara lain :

- a) Dengan menggunakan interactive video, kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- b) Dengan interactive video, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi.
- a) Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- b) Siswa akan mendapatkan isi dan susunan yang utuh dari materi pelajaran/latihan, yang dapat digunakan secara interaktif .

Kekurangan yang terdapat pada Interactive Video antara lain:

- a) Ketika akan digunakan, peralatan video, tentu harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- b) Menyusun skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan menyita waktu.

Program interaktif adalah program yang berinteraksi dengan pemakai yang pada umumnya (meskipun tidak selalu perlu) duduk di depan monitor dengan menggunakan alat input tertentu (keyboard, mouse, joystick) untuk memberikan tanggapan ke program. Sedangkan menurut Haryatno (dalam Saputra, 2015)⁵ menjelaskan penyajian multimedia pembelajaran dibagi menjadi 5 bagian, yaitu:

1) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (remedial). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan

2) Drill dan Practice

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan penggunaan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

3) Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, dimana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

4) Percobaan atau eksperimen

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di laboratorium. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

5) Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program berformat multimedia ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar. Program interaktif adalah program yang berinteraksi dengan pemakai yang pada umumnya (meskipun tidak selalu perlu) duduk di depan monitor dengan menggunakan alat input tertentu (keyboard, mouse, joystick) untuk memberikan tanggapan ke program. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang berbasis text.gambar, suara dan animasi serta dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut untuk membantu proses pembelajaran sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

Para guru sangat antusias saat mengikuti kegiatan ini karena mereka menemukan dan memperoleh ilmu pengetahuan baru yang dapat mereka terapkan untuk pembelajaran daring. Sebanyak 15 guru yang menjadi peserta dalam sosialisasi pembuatan media pembelajaran interaktif. Hampir semua guru dapat mempraktekkan pembuatan video interaktif.

Kepala Sekolah beserta guru SD Negeri No. 064034 Medan Johor bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis video

sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik yang lebih efektif, inovatif serta kreatif sehingga lebih menyenangkan. Kurang lebih 95% kegiatan sosialisasi ini dinyatakan berhasil berdasarkan tingkat antusias dan kemampuan dalam mempraktekkan pembuatan media pembelajaran interaktif.

4. KESIMPULAN

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Guru harus mampu membuat model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolahnya. Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa. Media tersebut adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Melalui media pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa secara daring di masa pandemi ini.

REFERENSI

- Permendiknas No. 16 tahun 2007. *Proses Pembelajaran* tersedia: <http://vervalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendiknas> diakses 20 Oktober 2018.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Musaddaq. 2016. Tersedia: <https://mushaddaq.wordpress.com/2016/11/26/media-pembelajaran-berbasis-interactive-video/> diakses 28 Oktober 2020
- Ibid.*
- Saputra. 2015. Skripsi: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tabel Periodik Unsur Kimia Berbasis Multimedia*. Tersedia: <https://eprints.uny.ac.id/29439/1/Wahyu%20Arfian%20S%20085244036.pdf> diakses 28 Januari 2021