



## Pelatihan Pembuatan *Interactive Media* bagi Guru Sekolah Dasar Negeri Sawahan Kecamatan Turen Kabupaten Malang

Teguh Sulisty<sup>1</sup>, Agus Sholeh<sup>2</sup>, Nara Sari<sup>3</sup>

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang<sup>1,2,3</sup>

sulistyoteguh@unikama.ac.id<sup>1</sup>, sholeh\_agus@unikama.ac.id<sup>2</sup>, nara@unikama.ac.id<sup>3</sup>

### **Abstract**

*The online teaching-learning process mainly means the absence of physical interaction between teachers and students. In this context, the existence of the Web. 2.0-based technologies is expected to bridge the distance between teacher-student and student-student communication. Somehow, it will be a big problem if the teachers do not administer online learning well and appropriately. The facts show that online learning still faces some obstacles, such as the quality of the Internet connection and teacher-student and student-student interaction, including the media applied in the teaching-learning process. Thus, the present community service that involved 30 teachers of elementary schools aims at empowering the teachers with the ability to create interactive media. This activity covers briefing, lecture, demonstration, and workshop on interactive media, such as PowerPoint Presentation (PPT) with voice, Kahoot, and Padlet. The results demonstrate that teachers believe that interactive online learning is not as complicated as they thought and applied in the classrooms.*

**Keywords:** *interactive media; online learning; web 2.0-based technology.*

### **Abstrak**

Pembelajaran daring pada hakekatnya terjadi apabila guru dan siswa secara fisik tidak bertemu atau tanpa tatap muka. Dalam hal ini teknologi berbasis Web 2.0 diharapkan mampu menjembatani jarak yang ada antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa yang lainnya. Hal ini memicu banyak persoalan apabila tidak dilaksanakan dengan baik. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran secara daring masih banyak menemui kendala, antara lain ketersediaan jaringan internet dan kualitas komunikasi antara guru dan siswa serta antar siswa itu sendiri, termasuk media yang dipakai dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, pengabdian yang melibatkan 30 guru-guru Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sawahan Turen Kecamatan Malang ini bertujuan untuk melatih guru-guru menggunakan media interaktif agar pelaksanaan pembelajaran dapat lebih menarik. Kegiatan ini terdiri dari *briefing*, penyampaian materi (penyuluhan), demonstrasi, dan praktek pembuatan media interaktif yaitu *PowerPoint Presentation* (PPT) dengan *voice*, Kahoot, dan Padlet. Pengabdian ini berdampak terhadap perubahan mindset para guru bahwa pembelajaran *online* yang interaktif ternyata tidak sesulit yang mereka rasakan dan praktekkan selama ini.

**Kata kunci:** *intercative media, pembelajaran daring, teknologi berbasis web 2.0.*



## A. PENDAHULUAN

Pandemi Covid 19 yang menyebar di seluruh dunia, termasuk Indonesia membuka ruang baru atau *new normality* yang merubah tatanan kehidupan di masyarakat, termasuk dalam dunia Pendidikan. Ini bisa menjadi halangan tapi juga menjadi tantangan tergantung sudut pandang masing-masing individu pendidik maupun siswa. Bagi yang berpikir positif dan kreatif, tatanan baru menciptakan ruang untuk berinovasi dalam dunia pendidikan yang dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran maupun bagi siswa yang melaksanakan pembelajaran. Tantangan ini juga merupakan suatu hal yang perlu dihadapi dan direspon oleh para guru dan praktisi dunia pendidikan, tidak terkecuali oleh para guru di SDN Sawahan Kecamatan Turen Kabupaten Malang.

Para guru harus mampu menyampaikan pembelajaran secara daring yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dengan menggunakan media yang komunikatif. Namun kenyataannya, masih banyak guru yang kurang menguasai media pembelajaran daring yang komunikatif. Menurut Halim & Hashim (2019), teknologi berbasis Web 2.0 merupakan media pembelajaran yang komu-nikatif dan menyenangkan dan pembelajaran daring efisiensi pembelajaran (Cai, 2012). Selain itu, pemakaian teknologi dalam pembelajaran akan meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi secara cepat (Lavin et al., 2010). Domalewska (2014) mengatakan bahwa teknologi sudah diaplikasikan dalam pembelajaran lebih dari 40 tahun yang lalu. Oleh sebab itu, penggunaan teknologi harus dilakukan dalam proses belajar mengajar saat ini.

Pembelajaran daring pada hakekatnya terjadi apabila guru dan siswa secara pisik tidak bertemu atau tanpa tatap muka. Dalam

hal ini teknologi berbasis Web 2.0 diharapkan mampu menjembatani jarak yang ada antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa yang lainnya. Hal ini memicu banyak persoalan apabila tidak dilaksanakan dengan baik. Chi et al. (2016) menyarankan adanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa serta antar siswa itu sendiri. Hal ini untuk memupuk komunikasi serta semangat keterikatan satu dengan yang lain dengan menggunakan media yang interaktif dan komunikatif (Du et al., 2010), sehingga keluhan siswa maupun orang tua yang beranggapan bahwa guru hanya memberi tugas dalam pembelajaran daring dapat dihindari atau setidaknya diminimalisir karena siswa mendapatkan materi pembelajaran yang diberikan secara menyenangkan melalui *interactive media*.

Pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran secara daring masih banyak menemui kendala, antara lain ketersediaan jaringan internet dan kualitas komunikasi antara guru dan siswa serta antar siswa itu sendiri (Sulistyo et al., 2021). Namun demikian, kita harus memberanikan diri untuk terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran karena teknologi membuat pembelajaran lebih fleksibel yang dapat diakses kapan dan dimana saja dalam suasana pembelajaran yang interaktif (Acar et al., 2012; Sulistyo, 2016; Sulistyo et al., 2019). Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis teknologi tidak dapat dihindari saat ini (Sulistyo, 2018).

Tantangan tersebut menjadi alasan utama untuk melakukan kegiatan pengabdian pelatihan pembuatan *interactive media* untuk pembelajaran daring atau online bagi guru-guru di SDN Sawahan Kecamatan Turen Kabupaten Malang ini. Media *online* di sini menitik beratkan pada pembuatan PPT dan *interactive media* serta pemanfaatan MALL (*Mobile Assisted Language Learning*) yang



dipadukan dengan pembelajaran mata pelajaran yang lain, tidak hanya Bahasa Inggris. Dengan demikian diharapkan jarak yang memisahkan guru dan siswa dapat diminimalisir dengan *interactive media* tersebut. Selain itu, diharapkan siswa lebih mampu mendapatkan *outcomes* pembelajaran yang sudah ditetapkan dengan cara belajar yang menyenangkan walaupun dilakukan secara daring.

Pelatihan ini dilakukan dengan bertujuan: 1) untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi *interactive media* dalam memberikan materi pelajaran, 2) untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran daring. 3) meminimalisir jarak antara guru dan siswa serta antar siswa itu sendiri, 4) diperolehnya hasil belajar yang tinggi. 5) untuk mengembangkan karakter guru yang selalu inovatif.

Hasil yang diperoleh dari pengabdian dan pelatihan ini adalah kemampuan guru-guru untuk membuat dan menerapkan media interaktif pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswa, yaitu PPT interaktif, pemanfaatan *Mobile phone* (MALL), dan kuis dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot! dan Padlet.

## B. PELAKSAAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian ini menitikberatkan pada upaya untuk membantu guru membuat PPT dan media interaktif serta pemanfaatan MALL (*Mobile Assisted Language Learning*) yang dipadukan dengan pembelajaran mata pelajaran, pemakaian Kahoot! dan Padlet. Oleh sebab itu, khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru SDN 2, SDN 1, dan SDN 3 Sawahan Kecamatan Turen, Kabupaten Malang. Sebanyak 30 guru mengikuti kegiatan pelatihan dalam program

pengabdian ini hingga selesai secara daring menggunakan media *Zoom Virtual Conference* karena masih dalam suasana pandemi. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua tahap yaitu eksekusi pelatihan yang menitikberatkan pada pemberian contoh atau peragaan serta pendampingan pembuatan media interaktif yaitu tanggal 25 Juli sampai dengan 25 Agustus 2020.

### Metode dan Materi Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian untuk guru-guru ini dibagi dalam dua kegiatan utama, yaitu pelatihan (demonstrasi beberapa *interactive media* dan pendampingan pembuatan media). Kegiatan tersebut dilakukan dalam tiga tahap.

Tahap I merupakan kegiatan yang terkait dengan persiapan dan briefing. Pada tahap ini disampaikan rencana kegiatan inti pengabdian dan apa saja yang perlu disiapkan oleh guru-guru untuk pelaksanaan ini pembuatan *interactive media*. Tahap II terdiri dari kegiatan penyampaian Materi. Tujuan akhir dari penyampaian materi ini adalah: 1) perubahan pola pikir para guru dari SDN Sawahan bahwa pembelajaran *online* dapat diintegrasikan dengan media interaktif dan dilaksanakan lewat *handphone*, 2) perubahan pola pikir para guru bahwa power point interaktif, Kahoot! dan Padlet dapat memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran *online* dengan baik serta dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Sedangkan Tahap III meliputi: demonstrasi di mana tahapan ini, tim pengabdian masyarakat mendemonstrasikan cara membuat *power point* interaktif (Gambar 3), membuat kuis di Kahoot! dan mengajak siswa berinteraksi lewat Padlet (lihat Gambar 1 dan 2).





Gambar 1. Pelatihan Kahoot



Gambar 3. PPT interaktif dengan suara guru



Gambar 2. Pelatihan Padlet

Pada tahap akhir, yaitu Tahap IV difokuskan pada praktik. Tahapan ini bertujuan untuk memfasilitasi para peserta pelatihan untuk mempraktikkan materi yang sudah didapatkan pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini, para guru dimotivasi untuk membuat *power point* interaktif dengan menyisipkan suara guru dalam PPT, mencoba memanfaatkan Kahoot! atau Padlet di dalam kelas.

Ketiga kegiatan media interaktif tersebut dapat diakses siswa melalui *handphone* sehingga pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Khusus untuk PPT interaktif, dimana suara guru direkam pada tiap PPT, disimpan dulu dalam *Google Drive* dan tautannya diberikan pada siswa melalui whatsapp group kelas.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Sosialisasi Program

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan relatif lancar walaupun masih terkendala dengan kesulitan untuk berinteraksi langsung dengan guru-guru secara luring karena masih merebaknya Covid-19. Namun dapat kami sampaikan beberapa poin hasil pelaksanaan pengabdian ini.

Pertama, sebanyak 20 guru (80%) dari 30 undangan hadir sebagai peserta pelatihan mengikuti kegiatan sampai selesai. Ada 6 guru (87.5%) dari 20 peserta tidak begitu aktif, sehingga peningkatan kompetensi tidak signifikan. Namun demikian, ketiga tahapan pengabdian, yaitu penyuluhan, demonstrasi, dan simulasi telah terlaksana sesuai dengan rencana awal.



Kedua, pada akhir kegiatan pengabdian masyarakat ini, para peserta dapat membuat power point interaktif, menggunakan Kahoot! dan Padlet untuk berinteraksi dengan siswa dalam kelas. Hal ini karena didukung oleh minat dan kemauan para guru untuk meningkatkan kompetensinya, khususnya untuk mengembangkan media untuk pembelajaran daring/*online*. Dengan kata lain, kegiatan pengabdian ini juga mendapatkan tanggapan positif dari SDN Sawahan, Turen. Selain itu, dukungan dari DPPM (Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Universitas PGRI Kanjuruhan Malang sangat mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Yang tidak kalah penting adalah mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini berpartisipasi dalam tahapan penyuluhan dan pendampingan para guru.

Beberapa guru menyampaikan keterjutannya bahwa ternyata dalam aplikasi pembuatan power point terdapat banyak menu yang dapat mendukung mereka menyampaikan PPT walau tidak dapat bertemu langsung dengan siswa. Memasukkan suara mereka dalam PPT membantu mereka menyampaikan materi pembelajaran lebih baik walau melalui daring. Mereka percaya bahwa siswa akan lebih memahami materi dengan membaca PPT sekaligus mendengarkan penjelasan langsung dari guru mereka karena suara guru sudah terekam di setiap halaman PPT. Bahkan mereka juga mencoba menu 'audio on My PC' setelah tahu bahwa mereka bisa menyisipkan suara lain dalam PPT.

Selain itu, mereka berpendapat bahwa interaksi mereka dengan siswa melalui Kahoot! memudahkan mereka memahami sejauh mana tingkat keterserapan materi oleh siswa melalui kuis-kuis yang mereka coba. Siswapun sekaligus memahami nilai yang mereka dapat secara *real time* dan

mengetahui siapa yang dapat nilai tertinggi dalam sebuah kuis. Jadi mereka dapat berkompetisi secara langsung dengan teman sekelas. Diharapkan oleh mereka agar siswa dapat terbiasa dengan platform kuis semacam ini.

Namun demikian, kegiatan ini menemui beberapa kendala atau tantangan. Tantangan terbesar saat menjalankan pengabdian ini adalah kondisi sekolah yang terpaksa harus ditutup karena pandemi COVID-19, sehingga pelatihan pembuatan media interaktif untuk guru SDN Sawahan harus dilaksanakan secara *online* atau luring dengan menggunakan aplikasi Zoom. Pelaksanaan kegiatan ini juga tidak terlepas dari faktor pendukung dan penghambat yang dialami di lapangan.

Faktor pendukung keberhasilan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari beberapa faktor. Pertama, adanya minat dan keinginan yang tinggi dari para guru untuk terus belajar meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Kedua, tanggapan positif dan dukungan dari kepala sekolah dan guru-guru mitra yang membuat pengabdian ini dapat terlaksana. Ketiga, adanya rasa loyalitas yang tinggi antar tim pengabdian kepada masyarakat, yang tercermin dalam kegiatan workshop dan pendampingan, serta tersedianya jaringan internet yang memadai.

Ke depan, ketika pandemi sudah mereda atau berakhir, mereka menginginkan kegiatan semacam ini dilakukan lagi sebagai upaya mereka untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan jaman. Mereka menyadari bahwa kegiatan belajar mengajar saat ini harus mengedepankan kemampuan mereka memaksimalkan teknologi mengingat teknologi memberikan mereka banyak pilihan dan inovasi dalam kelas.

Di lain pihak, kegiatan ini juga menemui beberapa kendala. Pertama, padatnyajadwal mengajar para guru pada se-



kolah mitra sebagai guru kelas karena pembelajaran yang masih daring. Bagi mereka, pembelajaran daring lebih menyita tenaga, waktu, dan konsentrasi. Selain itu, ada beberapa peserta pelatihan yang masih belum memiliki tingkat teknologi yang diharapkan sehingga menghambat pencapaian hasil yang direncanakan. Ketiga, karena pelaksanaan dilakukan secara daring melalui aplikasi Zoom, maka sangat sulit melakukan pendampingan secara maksimal. Hal ini juga dikarenakan adanya kurangnya keyakinan guru untuk menguasai materi pelatihan secara maksimal.

#### D. PENUTUP

##### Simpulan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan kepada para guru dari SDN Sawahan, Turen di Kabupaten Malang. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media interaktif untuk menyampaikan pembelajaran dalam kelas. Pengabdian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu penyuluhan atau pemberian materi, demonstrasi, dan simulasi atau pendampingan pembuatan materi media interaktif.

Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap rerata kemampuan guru SD sebelum dan sesudah pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini. Pengabdian ini juga berdampak terhadap perubahan *mindset* para guru bahwa pembelajaran *online* yang interaktif sulit untuk dilaksanakan ternyata tidak sesulit yang mereka rasakan dan praktikkan selama ini. Namun demikian, mereka mengharapkan adanya pelatihan serupa ketika pandemi mereka dengan

melakukannya secara luring agar hasilnya lebih maksimal.

##### Saran

Berdasarkan hasil observasi kompetensi guru, disarankan bagi para guru untuk tetap mengikuti perkembangan pembelajaran *online* terkini, khususnya yang terkait dengan metode ataupun pendekatan pembelajaran daring. Ada banyak sekali media interaktif *online* yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kreativitas siswa dalam kelas, seperti power point, Kahoot! dan Padlet yang hanya merupakan contoh kecil dari media interaktif *online*. Oleh karena itu, para guru sebaiknya tetap menggali kemungkinan penggunaan media interaktif *online* lain, seperti Miro, Telegram, Google Slides, Canva, Vocaroo, dan lain sebagainya. Diharapkan pembelajaran berbasis teknologi *interaktiv media* ini tetap dilaksanakan bahkan ditingkatkan walaupun kelak dilakukan secara luring ketika pandemi berakhir.

Guru-guru diharapkan meningkatkan kemampuan teknologi mereka karena saat ini dan di masa mendatang pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Ada sebuah moto mengatakan “Kehadiran teknologi tidak akan pernah mampu menggantikan peran guru. Tetapi guru tanpa teknologi akan digantikan oleh guru yang melek dan memanfaatkan teknologi”. Hal ini berarti guru harus tetap berinovasi dalam proses belajar mengajar dengan memaksimalkan manfaat dan kekuatan teknologi.

Selain itu, kerjasama antara Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dengan kepala sekolah maupun guru-guru Sekolah Dasar Negeri Turen perlu dipertahankan. Bila mungkin, pengabdian kepada masyarakat seperti ini dikembangkan dengan melibatkan lebih banyak sekolah di kota



Malang secara luring ketika pandemi sudah mereda atau berakhir.

### Ucapan Terimakasih

Terimakasih sebesar-besarnya disampaikan kepada DPPM Universitas PGRI Kanjuruhan Malang atas pembiayaan sehingga pro-program pengabdian masyarakat ini bisa ter-laksana. Penghargaan setinggi-tingginya disampaikan pula pada SDN Sawahan 1, 2, 3 Turen atas terlaksananya pengabdian ini.

### E. DAFTAR PUSTAKA

- Acar A, Geluso J, and Shiki T. (2012). How Can Search Engines Improve Your Writing? *CALL-EJ*, 12(1): 1–10.
- Cai H. (2012). E-learning and English Teaching. *IERI Procedia*, 2: 841–846.
- Chi J, Quadir B, Chen N, and Miao Q. (2016). Internet and Higher Education Effects of online presence on learning performance in a blog-based online course. *The Internet and Higher Education*, 30: 11–20.
- Domalewska D. (2014). Technology-supported classroom for collaborative learning: Blogging in the foreign language classroom. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 10(4): 21–30.
- Du J, Liu Y, and Brown RL. (2010). The Key elements of Online learning communitites. In H. H. Yang & S. C.-Y. Yuen (Eds.), *Practices and outcomes in E-Learning: Issues and Trends* (1st ed.). Information Science Reference.
- Halim MSA and Hashim H. (2019). Integrating web 2.0 technology in ESL classroom: A review on the benefits and barriers. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 2(2): 19–26.
- Lavin AM., Korte L, and Davies TL. (2010). The impact of classroom technology on student behavior. *Journal of Technology Research*, 2(1): 1–13.
- Sulistyo T. (2018). The Use of Blog-Assisted Language Learning to Improve EFL Learners' Writing Performance. Universitas Negeri Malang.
- Sulistyo T. (2016). ICT in the EFL speaking classroom. The 4th International Conference. Language, Society, and Culture in Asian Context, 869–874.
- Sulistyo T, Anjani WE, Marhaban, S, Rofiqoh R, and Puspitasari, Y. (2021). Online Learning in ELL: Barriers and Perceptions of Indonesian Students. *International Journal of Humanities and Social Science*, 8(1): 49–54.
- Sulistyo T, Mukminatien N, Cahyono BY, dan Saukah, A. (2019). Enhancing Learners' Writing Performance through Blog-Assisted Language Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*: 14(9): 61–73.

