

Pelatihan dan Workshop “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif” bagi Guru-Guru MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma

Jayanti Syahfitri¹, Meti Herlina²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu
¹jayanti@umb.ac.id

Received: 11 Maret 2023; Revised: 11 Maret 2024; Accepted: 21 Maret 2024

Abstract

Advances in science and technology inevitably have changed the paradigm of the world of education, especially in the teaching and learning process in the classroom. The current learning process is required to be relevant to the progress of the times, so as to create quality learning. Thus, as people who have an important role in the success of learning, teachers must be able to respond well to these global changes, for example by providing technology-based learning media. It is undeniable that there are still many teachers who are not technologically literate in the field. As one form of effort to overcome these challenges, training and workshops are conducted on the use of interactive learning media for teachers. The training was carried out for two days through lecture methods, discussions and training (practice) for making interactive learning media. The results of the training activities showed: 1) the participants actively listened and discussed the material presented, 2) the participants were very enthusiastic about participating in practical training on making interactive learning media. In addition, during the training there were several obstacles encountered, including the participants not being used to using technology and limited time. Based on these results it can be concluded that the participants were able to make interactive learning media, it's just that some teachers needed more time to get better results

Keywords: *training; workshops; interactive learning media*

Abstrak

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mau tidak mau telah merubah paradigma dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar di kelas. Proses pembelajaran saat ini dituntut untuk relevan dengan kemajuan zaman, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Dengan demikian sebagai orang yang memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran, guru harus mampu merespon perubahan global ini dengan baik, misalnya dengan menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa fakta di lapangan masih banyak ditemukan guru yang belum melek teknologi, sebagai salah satu bentuk upaya mengatasi tantangan tersebut adalah dilakukan pelatihan dan workshop pemanfaatan media pembelajaran interaktif bagi guru-guru. Pelatihan dilakukan selama dua hari melalui metode ceramah, diskusi dan pelatihan (praktik) pembuatan media pembelajaran interaktif. Hasil dari kegiatan pelatihan menunjukkan: 1) peserta aktif mendengar dan berdiskusi terkait materi yang disampaikan, 2) peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan praktik membuat media pembelajaran interaktif. Selain itu, selama pelatihan berlangsung ada beberapa kendala yang dihadapi, di antaranya yaitu peserta belum terbiasa memanfaatkan teknologi dan keterbatasan waktu. Berdasarkan hasil ini

dapat disimpulkan bahwa peserta sudah mampu membuat media pembelajaran interaktif, hanya saja beberapa guru memerlukan waktu lebih banyak untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Kata Kunci: pelatihan; workshop; media pembelajaran interaktif

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dari masa ke masa telah menciptakan teknologi-teknologi yang menyebabkan transformasi digital yang sangat pesat. Kemajuan teknologi banyak membawa manfaat bagi kehidupan manusia, namun beriringan dengan tantangan-tantangan yang tidak dapat dihindari (Lestari, 2018).

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi menyebabkan adanya perubahan paradigma dalam dunia pendidikan, tidak terkecuali dalam proses pembelajaran. Perubahan zaman juga mempengaruhi kebiasaan atau perilaku, gaya berpikir dan cara berinteraksi generasi saat ini, di mana cenderung selalu melibatkan teknologi dalam memperoleh informasi. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi semua pendidik atau guru yang harus ikut cepat tanggap atau merespon perubahan tersebut. Seorang guru harus mampu menyediakan metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan generasi saat ini.

Pendidikan memiliki peranan penting untuk mewujudkan peserta didik yang berilmu, bertakwa, dan berbudaya yang mampu bersaing dengan dunia global. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan berkualitas ini dibutuhkan guru yang kreatif khususnya dalam menyediakan media pembelajaran. Namun, ironisnya tidak semua guru yang memiliki kemampuan tersebut, sehingga perlu adanya langkah yang harus diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut, seperti dengan diadakannya pelatihan-pelatihan atau workshop bagi guru-guru dalam memanfaatkan media teknologi (Alwi, 2017).

Sebagai orang yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan, seorang guru dituntut untuk cepat beradaptasi dengan transformasi era 4.0 yang serba digital. Guru harus dapat memahami bahwa pemanfaatan

teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman dan kemampuan dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya peningkatan kompetensi guru agar tidak ketinggalan zaman. Hal ini merupakan salah satu upaya dalam menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan kompetitif secara global (Listiyoningsih dkk, 2022).

Menyikapi era teknologi seperti saat ini bukanlah sesuatu hal yang dapat diselesaikan dalam waktu singkat. Namun ada beberapa fakta yang ditemukan di lapangan bahwa pada umumnya tidak semua guru siap dan memiliki kemampuan untuk merespon kemajuan tersebut. Hal ini juga dirasakan oleh guru-guru yang ada di MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa guru-guru selama ini merasa jauh tertinggal dengan kemajuan zaman. Metode dan media ajar yang selama digunakan masih berfokus pada media cetak seperti buku cetak dan lembar kerja dari penerbit. Hal ini disebabkan belum tersedianya media ajar yang memanfaatkan teknologi. Pembelajaran berlangsung masih berpusat pada guru, sehingga menyebabkan pembelajaran yang monoton. Sekolah MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma yang terletak di pinggiran kota Bengkulu menjadi salah satu faktor minimnya informasi tentang pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dan keterbatasan jaringan internet. Dengan demikian salah satu solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu adanya pendampingan guru-guru dalam memanfaatkan teknologi seperti memanfaatkan laptop, internet dan *smartphone* dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Zabidi (2019) yang menyatakan bahwa keterbatasan-keterbatasan yang menjadi problematika dalam dunia pendidikan sebagai akibat transformasi teknologi yang semakin canggih dapat diatasi

Pelatihan dan Workshop “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif” bagi Guru-Guru MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma

Jayanti Syahfitri, Meti Herlina

dengan meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam memanfaatkan laptop dan internet untuk menciptakan metode dan media pembelajaran yang menarik, sehingga tidak ada lagi sekat untuk memperoleh pengetahuan dan informasi seluas-luasnya.

Ada banyak macam alat bantu aplikasi atau *software* yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi, diantara yaitu menggunakan *articulate storyline*, *canva*, *adobe flash*, *marcoflash*, dan aplikasi lainnya. Dalam kegiatan pengabdian ini tim memperkenalkan pelatihan pemanfaatan *software articulate storyline* untuk pembuatan modul ajar atau media pembelajaran interaktif. *Articulate storyline* merupakan salah satu *software* yang memiliki fitur-fitur menarik seperti fitur audiovisual, video, teks, gambar, kuis dan lainnya.

Articulate storyline merupakan *software* yang memiliki kelebihan yaitu mudah dibuat, terdapat fitur kuis, konten dapat bersifat interaktif dan dapat memasukkan gambar, video, audio, audiovisual, dan teks (Sri dkk, 2007). Selain itu, *output* dari *articulate storyline* dapat dibuat dalam format android, web dan laptop. Media pembelajaran yang dihasilkan juga dapat digunakan secara offline dan online, sehingga dapat menjadi salah satu solusi bagi sekolah yang memiliki keterbatasan jaringan internet. Siswa dapat mengakses dan mempelajari materi dengan lebih mudah, di mana saja dan kapan pun.

Juhaeni dkk (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dari pemanfaatan *software articulate stoyline* dapat digunakan untuk semua jenjang pendidikan. *Sotware articulate storyline* mampu membantu guru-guru menciptakan media pembelajaran yang menarik, kontekstual dan interaktif, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa adanya kegiatan pelatihan dan workshop pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan bantuan *software articulate storyline* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi

permasalahan yang dihadapi di MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma. Melalui adanya kegiatan pelatihan diharapkan guru-guru mampu memahami pentingnya pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran di era globalisasi dan memiliki keterampilan untuk memanfaatkan teknologi agar dapat selalu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Modul atau media ajar interaktif adalah salah satu target luaran yang diharapkan dalam kegiatan pendampingan ini.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pelatihan dan workshop pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini dilakukan pada tanggal 17-18 Desember 2022 dengan melibatkan semua dewan guru MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu sebagai peserta pelatihan. Kegiatan pengabdian dibagi menjadi dua sesi yaitu sesi penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab yang dilakukan pada hari pertama. Sedangkan untuk kegiatan hari kedua diisi dengan pelatihan atau praktik pembuatan media pembelajaran interaktif.

Sebelum kegiatan pelatihan dan workshop dilakukan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait apa saja yang perlu disiapkan. Beberapa hal yang perlu dipastikan di antaranya yaitu semua peserta diwajibkan membawa laptop, *smartphone*, dan ketersediaan jaringan internet yang memadai.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu: (1) metode ceramah, (2) diskusi, serta (3) pelatihan dan praktek.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian yang dilakukan di hari pertama dilakukan melalui metode ceramah dan diskusi. Kegiatan pelatihan dan workshop diawali dengan pembukaan dan kata sambutan dari kepala sekolah MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma dan Kepala Kemenag Kabupaten Seluma (Gambar 1 dan Gambar 2).



Gambar 1. Kata Sambutan Kepala Kemenag Kabupaten Seluma



Gambar 2. Foto bersama Kepala Sekolah dan Peserta

Ketua pengabdian menyampaikan materi pelatihan tentang pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, tantangan guru dalam menghadapi perubahan pendidikan yang global dan kompetitif (Gambar 3). Sebagai pembuka kegiatan pemateri memberikan sebuah apersepsi kepada semua peserta dengan sebuah pertanyaan yang dibagikan melalui *link* PADLET. Semua peserta diminta untuk mengakses *link* yang sudah dibagikan melalui *handphone* dan mulai menjawab pertanyaan. Setelah semuanya mengisi, pemateri menampilkan semua tanggapan dari peserta yang selanjutnya didiskusikan bersama (Gambar 4).



Gambar 3. Penyampaian Materi oleh Pemateri

Selama penyampaian materi inti semua peserta terlihat sangat aktif mendengarkan dan menyimak tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, apa saja yang perlu disiapkan dan beberapa contoh aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Selain itu, pada saat sesi ini berlangsung, beberapa peserta aktif melakukan tanya jawab tentang kiat-kiat dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik dan pertanyaan-pertanyaan seputar kelebihan dan kelemahan aplikasi yang dapat digunakan. Untuk mempermudah pemahaman semua peserta, pemateri memberikan salah satu contoh yang dapat digunakan oleh guru-guru untuk membuat media pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *articulate storyline*.

Selain itu, peserta sudah memahami tentang manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta mengungkapkan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi akan membantu memberikan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Kurniawan (2019) bahwa beberapa manfaat pembelajaran berbasis teknologi yaitu dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran, siswa lebih mudah mengerti materi yang disampaikan, media dapat digunakan berkali-kali, menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar, menyediakan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh sumber belajar yang beragam, dan akan menambah wawasan serta keterampilan guru.



Gambar 4. Diskusi dan Tanya Jawab

Pelatihan dan Workshop “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif” bagi Guru-Guru MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma

Jayanti Syahfitri, Meti Herlina

Pada akhir sesi pertama pelatihan dan workshop, pemateri mengingatkan kepada semua peserta untuk dapat menyiapkan *draft* materi ajar yang akan di bahan pembuatan media ajar di hari berikutnya. Selain itu, pemateri meminta kepada semua dewan guru atau peserta mulai mencari dan menyiapkan gambar-gambar atau ikon (*storyboard*) yang diinginkan, sehingga akan membantu dalam membuat media ajar yang interaktif dan menarik. Untuk mempersingkat dan mempermudah pelaksanaan pelatihan dan praktik, pemateri bersama tim membagikan *software articulate storyline* dan membantu menginstalkannya ke laptop semua peserta.

Selanjutnya pada pelaksanaan pelatihan di hari kedua, metode yang digunakan adalah praktik pembuatan media pembelajaran interaktif (Gambar 5). Pada kegiatan sesi dua ini, semua peserta didampingi dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan dipandu oleh tim pengabdian. Pemateri menjelaskan tahap demi tahap bagaimana membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi yang sudah diinstal sebelumnya.



Gambar 5. Pendampingan Peserta dalam Pembuatan Media Interaktif

Pada saat pelatihan praktik pembuatan media pembelajaran interaktif terlihat bahwa semua peserta sangat antusias mencoba aplikasi yang menurut peserta hal tersebut merupakan pengalaman pertama. Peserta merasa seru dan tertantang dalam membuat media interaktif. Pada umumnya peserta muda lebih cepat memahami dan mengikuti tahapan atau langkah-langkah pembuatan media dibandingkan dengan peserta yang sudah mendekati purnatugas. Namun, selama pelaksanaan semua peserta dapat mengikuti

dengan baik dengan bantuan pendampingan tim pengabdian dan kolaborasi yang baik dari peserta.

Selama kegiatan pendampingan berlangsung diketahui bahwa beberapa kendala yang dihadapi yaitu beberapa guru masih memiliki pengetahuan dan keterampilan memanfaatkan teknologi yang belum memadai dan keterbatasan waktu.

Syaulan dkk (2018) mengungkapkan bahwa beberapa tantangan yang dihadapi guru dalam media IT adalah masih minimnya pengetahuan guru tentang media IT, keterbatasan fasilitas dan jaringan internet, dan tidak adanya kewajiban dari sekolah yang mengharuskan guru menggunakan media IT dalam pembelajaran. Selanjutnya Winda dan Dafit (2021) dalam penelitian mengungkapkan bahwa guru-guru masih mengalami kesulitan dalam merancang media pembelajaran berbasis IT, kesulitan mengoperasikan media berbasis teknologi, keterbatasan sarana dan prasarana, serta kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT.

D. PENUTUP

Setelah kegiatan pelatihan dan workshop pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran dilakukan di MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma, kesimpulan dan beberapa saran adalah sebagai berikut:

Simpulan

Berdasarkan hasil temuan pada saat dilakukan pelatihan dan workshop pemanfaatan media pembelajaran interaktif terlihat bahwa semua peserta sangat antusias dengan hal baru. Peserta sudah mau mencoba dan mampu membuat media pembelajaran interaktif. Hasil diskusi dengan peserta juga diketahui bahwa pada dasarnya semua guru tertarik dengan pemanfaatan teknologi, hanya saja beberapa kendala yang dihadapi seperti keterbatasan waktu, keterbatasan jaringan internet, dan beberapa guru sudah berada pada usia yang tidak muda lagi, sehingga cukup mengalami kesulitan mengoperasikan laptop.

Saran

Kemampuan mengenal dan memanfaatkan teknologi bukanlah kemampuan yang dapat diselesaikan dalam waktu singkat, sehingga disarankan kepada semua peserta untuk dapat terus berlatih dan membiasakan diri dekat dengan kecanggihan teknologi. Selain itu, harapannya kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dapat dilakukan secara berkelanjutan sebagai upaya *upgrade* ilmu pengetahuan dan kemampuan semua dewan guru agar dapat selalu menyediakan media pembelajaran yang relevan dengan perubahan zaman yaitu pendidikan global yang kompetitif.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru MTs Negeri 1 Kabupaten Seluma yang telah memberikan kesempatan bagi tim pengabdian untuk berbagi ilmu dan pengalaman melalui kegiatan pelatihan dan workshop.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Edureligia)*, 2 (2), 94-100. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/download/459/319>
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *Itqan*, 8 (2), 145-166. <https://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>
- Listiyoningsih, S., Hidayati, D., & Winarti, Y. (2022). Strategi Guru Menghadapi Transformasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 (2b), 655-662. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/389>
- Zabidi, A. (2019). Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran PAI di sd sekecamatan bawen kabupaten Semarang. *Jurnal Inspirasi*, 3 (2), 128-144. <http://ejournal.undaris.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/134/97>
- Sri, M. I., Wayan, I. A., & Ratih, D. N. (2007). Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11 (1), 25-36. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPBS/article/view/29316>
- Juhaeni, Saffaruddin, & Prisma, Z. S. (2021). Articulate storyline sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik madrasah ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8 (2), 150-159. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/22665>
- Kurniawan, A. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pembelajaran di SMP Negeri 5 Ponorogo, Jawa Timur. *Jurnal Teknodik*, 23 (1), 55-64. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/369/444>
- Syaulan, L.H., Victoria, L., & Mislinawati. (2018). Kendala guru memanfaatkan media it dalam pembelajaran di SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 3 (2), 131 - 140. <https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/viewFile/8579/3601>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4 (2), 211-221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/38941>