

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Mardhatillah¹
Febry Fahreza²

¹STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail: mardhatillah.atjeh@gmail.com

²STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Jl. Nasional Meulaboh-Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615, E-mail: fahreza25@gmail.com

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menghasilkan keefektifan sebuah proses pembelajaran SD. Pengetahuan guru dalam mendesain media pembelajaran dianggap keterampilan yang mutlak dimiliki guru. Persoalan yang mendasar di lapangan adalah pada masalah keterbatasan pemahaman tentang pengetahuan dalam membuat dan media pembelajaran interaktif. Tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah diharapkan guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di SD Kecamatan Meureubo. Bentuk pelaksanaan program sebagai realisasi pemecahan masalah terwujud dalam kegiatan periodik dan terjadwal melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan penyusunan dan pengembangan media pembelajaran. Hasil kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan guru dalam merancang dan mendesain media pembelajaran interaktif berbasis TIK sehingga bermuara kepada peningkatan kualitas pembelajaran pada SD di Kecamatan Meureubo.

Kata-kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, TIK.

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Data yang ditemukan dari hasil wawancara dan angket yang diberikan kepada guru sekolah dasar yang ada di kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat diperoleh informasi bahwa, guru dalam proses pembelajaran guru hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis TIK guru lebih sering mengajar dengan cara mendikte, mencatat atau menggunakan metode caramah. Hal ini terjadi sebagai akibat dari sarana dan prasarana khususnya terkait dengan media pembelajaran yang tersedia sangat kurang, khususnya tentang media berbasis komputer, belum ada pemahaman serta keterampilan guru untuk merancang media pembelajaran juga sangat kurang, hal

ini dikarenakan masih kurangnya skill guru dalam mengoperasikan komputer. Sebagai dampaknya pembelajaran bersifat monoton dan kurang menarik.

Berbagai hasil penelitian mengungkapkan penggunaan media pembelajaran konvensional yang digunakan guru, seperti guru hanya menggunakan buku teks sebagai media ajar dirasakan masih terdapat banyak kekurangan. (Sururi, 2015), (Rita, 2013), (Ligin, 2013), (Marpaung, 2015).

Beragam kemampuan TIK yang luar biasa sudah seharusnya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dalam kerangka melahirkan sistem pendidikan yang lebih baik, baik dalam

aspek sarana prasarana, peningkatan profesionalisme kualitas sumber daya manusia pendidik (guru) maupun menghasilkan anak didik yang berkualitas (Budiyana, 2015: 59).

Teknologi komputer dapat digunakan guru sebagai penunjang pembelajaran, atau sebagai pendukung kegiatan administrasi pembelajaran. Sebagian besar guru sekolah dasar belum memanfaatkan teknologi komputer untuk proses pembelajaran, misal untuk membuat media pembelajaran sederhana berbasis komputer (Mardhatillah, 2015,2016,2017). Pada proses administrasi sekolah, misal administrasi nilai, banyak guru sekolah dasar juga masih menggunakan metode konvensional yang berupa menulis manual di buku daftar nilai. Padahal, ada beberapa perangkat lunak (*software*) yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah guru dalam melakukan pengadministrasian kegiatan pembelajaran (contoh *Microsoft Word, Excel*) aplikasi interaktif dan yang lainnya sehingga proses administrasi dapat dilaksanakan secara cepat dan efisien serta dapat meminimalisir kesalahan pendataan dan perhitungan.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi persoalan di atas adalah perlu adanya suatu mekanisme tambahan (*suplemen*) yang dapat dilakukan oleh guru. Sebaiknya guru menggunakan sebuah media pembelajaran yang berisi materi dari mata pelajaran yang diajarkan. Pada media pembelajaran tersebut, guru bisa menuliskan materi dari awal sampai akhir pertemuan, bahkan termasuk contoh-contoh soal dengan kunci jawabannya. Materi ajar beserta contoh

soal dapat dikerjakan dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik, dibandingkan guru mengajar hanya menggunakan buku teks sebagai media ajar sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Untuk itu guru perlu berinovasi dengan memanfaatkan media komputer sebagai media pembelajaran, media ini memuat berbagai *software* ataupun aplikasi yang bisa digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan suatu materi ajar secara praktis dan efektif (Mardhatillah, 2013:7).

Kegiatan ini ditujukan kepada guru SD Negeri Langung dan Peunaga Cut Ujong. Para guru yang dilibatkan dari dua sekolah ini diminta untuk mendiseminasikan kegiatan ini pada gugus sekolahnya masing-masing di bawah bimbingan tim pelaksana kegiatan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memotivasi para guru dan siswa di sekolah tersebut agar mau melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar secara lebih efektif dan inovatif. Di samping itu, agar para guru dalam mengajar bisa melakukan inovasi-inovasi sebagai bagian dari tugas profesionalismenya. Media pembelajaran yang dikembangkan, diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk belajar dengan lebih mudah sehingga proses dan hasil belajar dapat dicapai dengan lebih berkualitas.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi dapat teridentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, di antaranya (1) kurangnya keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran, (2)

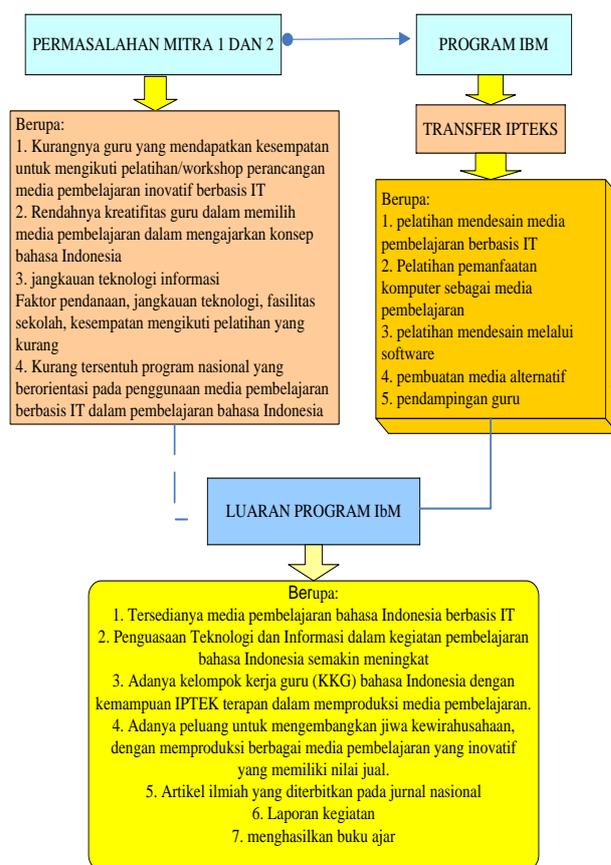
Kurangnya skill guru dalam mengoperasikan komputer, (3) Siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan guru karena konsep-konsep yang dipelajari cenderung dihafalkan tanpa dipahami terlebih dahulu, sehingga kalau diberikan soal lain dari contoh yang diberikan oleh gurunya, siswa kesulitan untuk menjawabnya. (4) Teridentifikasinya pokok bahasan SD yang esensial yang bisa diajarkan dengan lebih mudah kalau menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Sebagai kriterianya adalah minimal 50% materi SD dapat dibuatkan media/alat peraga yang inovatif berbasis TIK. (5) Pelaksanaan pembelajaran di kelas, dirasakan kurang menarik bagi siswa dan cenderung membosankan, karena dipenuhi oleh latihan-latihan yang bersifat mekanistik, sehingga siswa sangat jarang mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan eksplorasi/penemuan yang menantang dan memotivasi semangat belajarnya. (6) Motivasi para guru untuk melaksanakan inovasi pelaksanaan pembelajaran sangat rendah, karena mereka jarang mengikuti kegiatan-kegiatan ilmiah terkait, (8) Pengetahuan para guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sangat kurang. Selain itu, dari pihak sekolah juga tidak menyediakan media ataupun alat-alat peraga yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini berdampak pada pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan cara yang kurang bermakna dan didominasi oleh ceramah langsung oleh guru.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, dosen sebagai pelaksana kegiatan yang dibantu oleh mahasiswa sebanyak 2 orang orang sebagai tenaga profesional dari perguruan tinggi akan memberikan suatu solusi untuk mengatasi kesulitan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis TIK. Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini, sebelumnya telah mendapatkan bekal pengetahuan yang cukup tentang perancangan media pembelajaran di sekolah tinggi. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini akan lebih mempermudah dan mempercepat pencapaian tujuan yang diinginkan. Solusi yang ditawarkan kepada mitra adalah dengan transfer ipteks berupa pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan pemanfaatan IT sebagai media pembelajaran, serta dilakukan pendampingan kepada pihak mitra melalui mahasiswa. Desain mengatasi permasalahan mitra.

Solusi yang ditawarkan

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, dosen sebagai pelaksana kegiatan yang dibantu oleh mahasiswa sebanyak 2 orang orang sebagai tenaga profesional dari perguruan tinggi akan memberikan suatu solusi untuk mengatasi kesulitan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis TIK. Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini, sebelumnya telah mendapatkan bekal pengetahuan yang cukup tentang perancangan media pembelajaran di sekolah tinggi. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini akan lebih

mempermudah dan mempercepat pencapaian tujuan yang diinginkan. Solusi yang ditawarkan kepada mitra adalah dengan transfer ipteks berupa pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan pemanfaatan IT sebagai media pembelajaran, serta dilakukan pendampingan kepada pihak mitra melalui mahasiswa. Desain mengatasi permasalahan mitra sebagai berikut:



Gambar 1
Desain Mengatasi Permasalahan Mitra

Target

Target yang ingin dicapai melalui kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Teridentifikasi konsep-konsep materi pelajaran SD yang esensial yang bisa diajarkan dengan lebih mudah kalau menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Sebagai kriterianya adalah minimal

50% materi SD dapat dibuatkan media ajar interaktif berbasis TIK.

- 2) Adanya kelompok-kelompok kerja Guru (KKG) dengan kemampuan IPTEK terapan dalam memproduksi media pembelajaran. Sebagai kriterianya adalah minimal 60% dari guru mitra memiliki pengetahuan yang ‘cukup’ dalam memproduksi media pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam pembelajaran.
- 3) Adanya produk media pembelajaran interaktif berbasis TIK beserta cara pengepakan dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya, dengan target produksi media pembelajaran minimal 15 media pembelajaran interaktif berbasis TIK.
- 4) Adanya peluang untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan, dengan memproduksi berbagai media pembelajaran yang inovatif yang memiliki nilai jual.

Kelayakan Perguruan Tinggi

Berdasarkan riwayat pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh STKIP Bina Bangsa Meulaboh selama 5 (lima) tahun terakhir cukup mendukung pelaksanaan program pengabdian pelatihan mendesain media pembelajaran interaktif berbasis TIK bagi guru SD di Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat.

Kelayakan Mitra

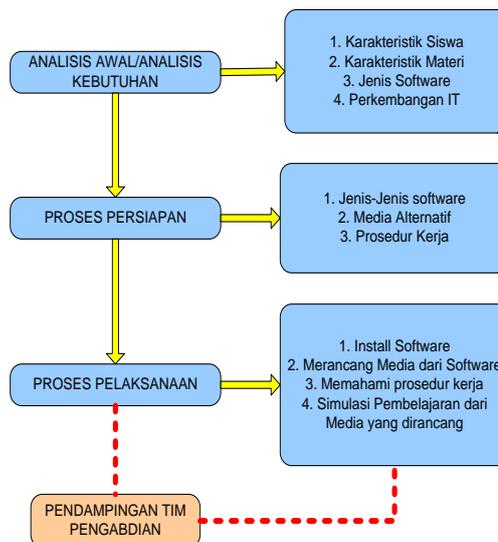
Sebagai mitra dari kegiatan IbM ini adalah 2 sekolah, yaitu SDN Langung dan SDN Peunaga Cut Ujong di Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. SDN Langung terletak di kota kecamatan dan SDN Peunaga Cut Ujong terletak di pedesaan. Dua

sekolah ini mewakili populasi SD yang ada di kecamatan Meureubo. Hampir semua sekolah dasar yang ada di kecamatan Meureubo memiliki permasalahan dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran, namun karena keterbatasan anggaran, tenaga, dan waktu, maka pada kegiatan kali ini hanya diusulkan untuk dua sekolah mitra saja. Informasi dari para kepala sekolah, mereka sangat mengharapkan adanya penyegaran materi dari para pakar pendidikan khususnya, karena sebagian besar tenaga guru yang ada di daerah ini sudah berumur 40 tahun ke atas. Bahkan beberapa sekolah berinisiatif untuk mengundang beberapa narasumber untuk sekali-sekali memberikan penyegaran materi, baik terkait dengan materi mata pelajaran ataupun desain pembelajaran dengan swadana. Dari sini tampak bahwa motivasi para guru untuk berupaya meningkatkan profesionalisme mereka sangat tinggi. Mereka sering menghadapi kendala mencari narasumber karena kurangnya informasi yang mereka miliki. Kehadiran tim pelaksana IBM ini ke daerah sasaran sangat disambut positif oleh para guru dan Kepala Sekolah, bahkan mereka berharap agar kegiatan ini bisa segera dilaksanakan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan mengadopsi langkah-langkah *action research* yang terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Kegiatan-

kegiatan atau aktivitas-aktivitas dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Skema Kegiatan

a. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan mengenai kesiapan mitra dari aspek kesediaan guru, dan juga persiapan sarana pendampingan yang dilakukan oleh tim.

b. Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah (Pembentukan dan pendampingan kelompok guru yang dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran di kelas, kemudian dilakukan Pelatihan tentang pemanfaatan software dan media pembelajaran dalam memahami konsep pembelajaran. Hal ini diharapkan berdampak pada pengetahuan guru tentang perkembangan media pembelajaran baik itu bersifat media IT maupun media alternatif. Kemudian guru mendemonstrasikan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendampingan penggunaan

software dan media interaktif berbasis TIK dalam pembelajaran

c. Observasi dan Evaluasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh tim pelaksana. Observasi berupa hasil kerja peserta, kemudian evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelebihan terhadap kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka untuk menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan koordinasi sekaligus survey sekolah pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kegiatan ini merupakan koordinasi awal dengan pemerintah setempat, dalam hal ini dinas pendidikan dan kebudayaan Aceh Barat Setelah mendapat persetujuan dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, selanjutnya melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SD di Kecamatan Meureubo (Khusus sekolah SDN Langung dan SDN Peunaga Cut Ujong).

Melalui wawancara dengan kepala sekolah diperoleh informasi tentang pemahaman guru terhadap media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas. Selama ini guru kesulitan dalam mendesain media pembelajaran berbasis IT walaupun rata-rata guru sudah memiliki laptop. Selama

ini, guru menggunakan media pembelajaran buku teks dalam pembelajaran di kelas.

Hasil koordinasi dengan pimpinan sekolah, disepakati kegiatan dilaksanakan di SDN Langung, hal tersebut dikarenakan sekolah ini merupakan Pusat Kegiatan Guru (PKG) yang ada di Kecamatan Meureubo, sekolah hanya menyediakan fasilitas ruang kelas, dan laptop bagi guru-guru, sementara peralatan seperti Projector, sound system, microphone disediakan sendiri oleh pelaksana.

1. Tahap Persiapan

Sebelum dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat, dilakukan beberapa persiapan pelaksanaan kegiatan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan materi teori untuk presentasi berkaitan dengan materi cara mendesain media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi sekolah mitra.
2. Melakukan koordinasi dengan sekolah mitra terkait ruang, jumlah komputer/laptop, materi yang dibutuhkan, jumlah peserta dan persiapan
3. Melakukan *testing* atau uji coba fungsionalitas peralatan pendukung pengabdian masyarakat seperti layar proyektor, laptop dan kamera.
4. Pembuatan dan cetak backdrop untuk pelaksanaan kegiatan
5. Melakukan persiapan alat perlengkapan yang akan digunakan dalam pelatihan, seperti pembelian flasdisk, cetak backdrop, bahan sofecopy dan fotocopy materi untuk peserta, dsb.



Gambar 3. Name Tag Panitia



Gambar 7. Modul Pelatihan



Gambar 4. Sertifikat Peserta



Gambar 8. Berita Acara Kegiatan



Gambar 5. VCD Materi Pelatihan



Gambar 9. Spanduk



Gambar 6. Seminar Kit Peserta

6. Koordinasi dalam penentuan waktu pelaksanaan dan lamanya pengabdian masyarakat.



Gambar 10. Koordinasi dengan sekolah

Kegiatan ini diikuti oleh sebanyak 35 guru yang terdiri dari guru SD Negeri Langung dan SD Negeri Peunaga Cut Ujong dan dilaksanakan selama 3 hari, dimulai pada hari jumat, 4 Agustus 2017 sampai dengan 6 Agustus 2017 di SD Negeri Langung yang beralamat di Desa Langung Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat, Kegiatan ini terdiri 2 sesi. Pada sesi pertama peserta diberi pembekalan materi tentang bagaimana membuat desain media pembelajaran yang baik oleh pemateri yang sesuai dengan bidang keilmuannya masing-masing.

Adapun lebih jelasnya dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Tahap Pembukaan,
Kegiatan dibuka oleh panitia yang terdiri dari pemateri, bidang dokumentasi, konsumsi, dan juga diikuti oleh semua peserta pelatihan dan pendampingan.



Gambar 11. Pembukaan Kegiatan

2. Tahap pemberian materi
Pada tahap ini diberikan materi tentang media pembelajaran, manfaat, tujuan dan cara memilih memilih media yang tepat.



Gambar 12. Pemberian materi oleh tim

3. Tahap pendampingan
Pada tahapan ini dilakukan pendampingan kepada guru-guru peserta pelatihan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis TIK yang dipandu oleh pemateri dan panitia pelaksana. Kemudian di hari berikutnya peserta melakukan praktek

pembuatan media pembelajaran secara mandiri dan kemudian hasilnya akan dikoreksi oleh pematery.



Gambar 13. Pendampingan pembuatan media



Gambar 14. Praktek Mandiri oleh Peserta

4. Refleksi Hasil Penelitian

Sesuai dengan hasil tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung maka didapatkan beberapa hasil. Diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Semakin meningkatnya minat guru-guru mengenai penggunaan media interaktif berbasis TIK di dalam pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam pembelajaran, serta bagaimana cara memilih dan menggunakan media yang baik dan benar untuk keperluan

pembelajaran di kelas hal ini diharapkan bermuara pada meningkatkannya kualitas pembelajaran yang ada di sekolah tersebut.

- c. Meningkatnya ketrampilan guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis TIK melalui simulasi dan praktek langsung yang telah dilakukan pada kegiatan pelatihan.

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan dihasilkan peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis TIK, hal ini sesuai dengan tujuan pelaksanaan kegiatan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sururi (2015:55) media pembelajaran interaktif *berbasis macromedia flash* yang dikembangkan akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, efektif dan menyenangkan sehingga pada akhirnya akan bermuara kepada peningkatan hasil belajar siswa.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Yasinta (2015: 36) media pembelajaran interaktif berbasis *TIK* efektif digunakan terhadap pembelajaran di SD, dikarenakan media ini mudah dan praktis digunakan oleh guru dan siswa. Sehingga memudahkan siswa untuk mengeksplorasi kemampuan peserta didik.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti melihat bahwa

pengembangan media berbasis IT sangat mudah digunakan oleh guru maupun siswa, melalui video yang ditampilkan akan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, pemanfaatan media yang dilengkapi dengan fitur-fitur gambar animasi yang menarik dan tombol eksekusi, dapat membuat suasana belajar mengajar berlangsung menarik dan tidak terkesan monoton, serta mudah dipahami. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

Media pembelajaran interaktif berbasis TIK memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan beragam *image* dan objek, seperti teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi). Dengan menggabungkan *link* dan *tool* sehingga memungkinkan pemakainya untuk melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi (Suyatno, 2003:45).

Upaya-upaya untuk mengubah paradigma yang telah lama digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, yang lebih menekankan pada peranan guru yang mengajar daripada siswa yang belajar (yang dapat disebut paradigma tradisional) ke sesuatu paradigma pembelajaran bahasa Indonesia yang dipandang lebih sesuai dengan cara belajar anak. Upaya-upaya tersebut tidak selalu memberi hasil yang memuaskan. Jika guru menerapkan media pembelajaran yang sama (berdasarkan pengalaman mengajar sebelumnya), maka dimungkinkan tujuan-tujuan pembelajaran bahasa Indonesia atau kompetensi yang diharapkan dari siswa tidak

tercapai. Sebuah paradigma yang mapan yang berlaku dalam sebuah sistem boleh jadi tidak sesuai (kurang relevan) apabila paradigma tersebut masih diterapkan pada sistem yang telah mengalami perubahan. Perubahan paradigma tersebut cenderung menimbulkan krisis. Krisis tersebut akan menuntut terjadinya revolusi ilmiah yang melahirkan paradigma baru dalam rangka mengatasi krisis yang terjadi (Kuhn, 2002).

Penerapan paradigma baru berupa media pembelajaran yang diadopsi dari luar dan diadaptasikan di sekolah, menuntut siswa dan guru untuk mengubah perilaku belajar mengajarnya. Interaksi konstruktif di antara siswa dengan temannya, siswa dan guru, siswa-masalah-guru sangat sulit dikondisikan. Hal ini disebabkan pengajaran konvensional yang mengondisikan siswa bersifat pasif menerima pengetahuan. Selama ini, guru memberikan materi bahasa Indonesia dengan pola pembelajaran lama (konvensional) yang hanya memanfaatkan buku ajar sebagai media.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran oleh guru sekolah dasar di Kecamatan Meureubo merupakan alternatif yang tepat dalam proses belajar mengajar. Mengingat bahwa selama ini guru yang berkaitan juga hanya menggunakan media buku teks (catatan), maka pemanfaatan media yang dilengkapi dengan fitur-fitur gambar animasi yang menarik dan tombol eksekusi, dapat membuat suasana belajar mengajar berlangsung menarik dan tidak terkesan monoton, serta mudah dipahami. Media pembelajaran

tersebut dikembangkan dalam bentuk CD (Compact Disk).

Keluaran dari kegiatan ini selain sertifikat adalah handout, vcd video tutorial pembuatan media interaktif sebagai bahan panduan materi bagi guru dalam pengadaan kegiatan pengabdian masyarakat dan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan proses pelaksanaan program pengabdian IbM bagi guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis TIK, selanjutnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Kegiatan sudah dilakukan berupa pelatihan mendesain media pembelajaran interaktif berbasis TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi). Pelatihan diawali dengan pengenalan beberapa software media interaktif, kemudian dilanjutkan dengan install dan pelatihan. Dari hasil diskusi dengan kepala sekolah dan guru, mulai dari awal koordinasi dan selama pelaksanaan pengabdian, mereka sangat mengharapkan pelatihan-pelatihan seperti pemanfaatan komputer dalam pembelajaran terutama. Namun kegiatan ini diharapkan tidak berakhir pada kegiatan pengabdian, tetapi bisa dibentuk kerjasama dalam penyebaran informasi tentang perkembangan IT antara STKIP Bina Bangsa Meulaboh dengan Sekolah yang ada di Kecamatan Meureubo. Adanya pendampingan guru melalui kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG).

Saran

Berdasarkan serangkaian proses dan hasil penyelenggaraan program pengabdian yang dilakukan terdapat sejumlah saran yang perlu dikemukakan disini, diantaranya (1) Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis TIK sebagaimana yang dilakukan guru peserta dalam program pengabdian ini adalah pengalaman pertama. Dari kenyataan ini ditengarai masih terdapat kekurangcermatan sebagai akibat belum terbangunnya sensitivitas dan ketajaman yang menyangkut kemampuan mengoperasikan komputer. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis TIK ini masih perlu dilakukan berkelanjutan. (2) kemampuan mendesain media pembelajaran berbasis TIK dianggap merupakan suatu kompetensi yang mutlak dimiliki oleh guru pada era globalisasi ini, diharapkan peran serta banyak pihak untuk ketercapaian hal tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Handika, 2012. Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar, *Jurnal Unnes*, 1(2): 13-17
- Ligin, *Pengembangan Media Interaktif pada Mata Pelajaran Fisika Siswa Kelas IX MTsN Medan*, Medan: Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Medan.

- Mardhatillah, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK pada Materi Teks Narasi di SDN 106161 Laut Dendang. *Jurnal Tematik*, 1(16): 78-86
- Mardhatillah, 2017. Safni, F.A. Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Bina Gogik*, 4(1): 53-64
- Mardhatillah, 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Bina Gogik*, 2(2): 15-22.
- Mardhatillah, 2017. The Development of *Macromedia Flash*-Based Interactive Multimedia of Indonesia Language Learning at Elementary School. Proceedings of International Seminar ICIP 2017 (International Conference on Innovative Pedagogy). STKIP BBG, Banda Aceh. 18-19 Mei 2017.
- Marpaung, Y. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Macromedia Flash* Profesional 8 kelas V SD Namira TA. 2014/2015, *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 21 (4): 67-78
- Rita, 2013. *Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Internet Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP Chandra Kusuma*, Tesis tidak diterbitkan. Medan: Program Pascasarjana Medan.
- Sururi, Noera, 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Rangka MANusia Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri 060876 Medan Timur*. *Jurnal Tematik*, 16 (01): 45-55
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Mas Media Buana Pustaka.