

JURNAL MERPATI

Media Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Pos Indonesia

<https://ejournal.poltekpos.ac.id/index.php/merpati>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF DI MASA PANDEMI DI SDN JAPAN

Mikrimah Belva Areta¹, Rifda Verina Anindita², Fikri Al Haikal³, Yuni Kurniati⁴

¹Jurusan Teknik Kimia, Universitas Internasional Semen Indonesia, Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk, Jl.Veteran, Kb Dalem, Sidomoro, Kebomas, Gresik Regency, Jawa Timur 61122 Gresik, Indonesia

¹mikrimah.areta18@student.uisi.ac.id

²Jurusan Manajemen, Universitas Internasional Semen Indonesia, Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk, Jl.Veteran, Kb Dalem, Sidomoro, Kebomas, Gresik Regency, Jawa Timur 61122 Gresik, Indonesia

³Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Internasional Semen Indonesia, Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk, Jl.Veteran, Kb Dalem, Sidomoro, Kebomas, Gresik Regency, Jawa Timur 61122 Gresik, Indonesia

⁴Jurusan Teknik Kimia, Universitas Internasional Semen Indonesia, Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk, Jl.Veteran, Kb Dalem, Sidomoro, Kebomas, Gresik Regency, Jawa Timur 61122 Gresik, Indonesia

ABSTRAK

Corona Viruses Disease 2019 memberikan beberapa dampak negatif baik di bidang pendidikan, industri, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya. Dampak yang paling menonjol dan sangat berdampak yakni pada dunia pendidikan. Pendidikan dapat diartikan sebagai salah satu kebutuhan manusia untuk meningkatkan dan menggali potensi yang ada dalam diri manusia. Tidak hanya itu saja ada beberapa aspek yang dapat berkembang yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif. Berdasarkan pengertian tersebut menunjukkan bahwa dampak pendidikan karena COVID – 19 juga merupakan salah satu hal yang sangat mengkhawatirkan jika tidak segera ditangani. Jika peserta didik tidak dipersiapkan serta dibekali mulai sekarang, maka akan berdampak pada kemajuan bangsa Indonesia kedepannya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang efektif sebagai alternatif pembelajaran dimasa pandemi guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satunya dapat dengan menggunakan video interaktif. PKM dilaksanakan di beberapa sekolah di kabupaten Mojokerto, metode yang digunakan adalah observasi langsung dan dilakukan praktek. Berdasarkan pengabdian yang dilakukan dapat dilihat bahwa penggunaan video interaktif sangat efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: *Corona*, Pendidikan, Video.

ABSTRACT

Corona Viruses Disease 2019 has several negative impacts in the fields of education, industry, economy, health and so on. The most prominent and very impactful impact is on the world of

education. Education can be interpreted as one of the human needs to improve and explore the potential that exists in humans. Not only that, there are several aspects that can be developed, namely cognitive aspects, psychomotor aspects and affective aspects. Based on this understanding, it shows that the impact of education due to COVID-19 is also a very worrying thing if it is not addressed immediately. If students are not prepared and equipped from now on, it will have an impact on the progress of the Indonesian nation going forward. Therefore, it is necessary to develop effective learning media as an alternative to learning during the pandemic in order to improve the quality of education in Indonesia. One of them can use interactive video. PKM is implemented in several schools in Mojokerto district, the method used is direct observation and practice. Based on the dedication carried out, it can be seen that the use of interactive video is very effective to use.

Keywords: *Corona, Education, Video.*

I. PENDAHULUAN

Pada tanggal 11 Februari 2020 World Health Organization atau biasa disingkat WHO yang merupakan salah satu badan PBB yang bertindak sebagai koordinator kesehatan umum internasional, merilis dan memberi nama penyakit COVID – 19 yang berasal dari kata "CO" yang berarti "Corona", "Vi" yang berarti "Viruses" dan "D" yang berarti "Disease" serta "19" yang berarti tahun dimana virus ini ditemukan (Riyana, 2012). Penyakit ini bermula dari Provinsi Hubei yang merupakan provinsi yang terletak ditengah Negara Cina. Ibu kota dari provinsi Hubei sendiri adalah Wuhan. Pada 17 November 2019 merupakan tanggal yang buruk bagi provinsi Hubei. Pasalnya pada tanggal 17 November 2019 Provinsi Hubei tepatnya di ibukota Wuhan dikejutkan oleh seorang pasien yang berumur 55 tahun. Seorang pasien tersebut ternyata menderita penyakit mirip pneumonia. Selang beberapa hari kemudian dinyatakan bahwa penyakit yang diderita pasien tersebut merupakan COVID - 19. Pada 15 Desember 2019 jumlah pasien yang terkena COVID - 19 semakin meningkat

menjadi 27 orang dan terus bertambah sangat pesat pada tanggal 20 Desember 2019 menjadi 60 orang. Tiga bulan kemudian Negara Cina kembali mengumumkan bahwa jumlah kasus COVID - 19 yang ada di Cina mencapai 81.589 orang dengan 3.318 orang meninggal dunia dan 76.408 sembuh dari COVID - 19. Belum genap 1 bulan, ternyata COVID – 19 sudah menyebarkan di 11 Negara. Hal tersebut semakin menggejutkan dunia (Pradipta, 2020).

COVID – 19 terus menyebar dan berdampak pada berbagai negara. Pada tanggal 2 Maret 2020, nama negara Indonesia juga masuk ke dalam negara yang juga terjangkit COVID - 19. Presiden Joko Widodo mengumumkan bahwa kasus pertama COVID – 19 memapar dua Warga Negara Indonesia yang merupakan warga kota Depok, Jawa Barat. Setelah adanya pengumuman Warga Negara Indonesia yang terjangkit COVID – 19 tersebut, kasus COVID – 19 di Indonesia terus mengalami peningkatan yang sangat signifikan serta menyebabkan kematian dari berbagai usia. Pada tanggal 4 September 2020 kasus di Indonesia sebanyak 421.731 orang yang terinfeksi dan 14.259 orang yang meninggal dunia. Hal tersebut semakin meyakinkan pemerintah bahwa pemerintah perlu untuk melaksanakan berbagai macam kebijakan untuk menekan jumlah penyebaran virus ini. Kebijakan tersebut diantaranya seperti PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), WFH (*Work From Home*), SFH (*School From Home*), kampanye penggunaan masker, kampanye mencuci tangan dan berbagai macam kebijakan lainnya (Winarno, 2020). Berdasarkan dilaksanakannya kebijakan kebijakan tersebut tentunya memberikan berbagai dampak. Dampak-dampak tersebut baik di dunia pendidikan, ekonomi, kebudayaan serta pariwisata. Kebijakan-kebijakan tersebut juga berdampak pada mental dan psikis Warga Negara Indonesia. Pasalnya kebijakan-kebijakan tersebut mengubah kebiasaan serta pola pikir masyarakat Indonesia. Salah satu dampak yang juga cukup besar adalah pada dunia pendidikan (Yuliani, 2020).

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai sebuah kebutuhan utama sebagai dasar pembangunan atau pembentukan suatu bangsa. sehingga sangatlah penting pendidikan diberikan sejak usia dini dan diperlukannya pembaruan-pembaruan untuk mengurangi dampak yang terjadi akibat

COVID – 19 (Efendi, 2020). Pada saat ini, hampir semua lembaga pendidikan yang ada di Indonesia melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya di rumah atau *School From Home*. Proses pembelajaran sendiri merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima ilmu. Dalam penyampaian ilmu tersebut diperlukan perantara agar *value* dan *transfer of knowledge* dapat tercapai dengan tepat pada sasaran. (Sanjaya, 2020). Perantara tersebut merupakan media dan sumber-sumber belajar yang sangat menunjang dan memengaruhi keberhasilan belajarnya. Media dalam proses pembelajaran adalah perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Sebelumnya media pembelajaran yang digunakan tidak atraktif, sangat monoton sehingga semangat peserta didik menurun. Oleh karena itu diperlukannya media pembelajaran yang atraktif serta kreatif. Media pembelajaran sangat memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menentukan keberhasilan penyampaian suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran, karena tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja diperlukan beberapa *tools* untuk menunjang pembelajaran agar *transfer of knowledge* pada masa pandemi ini dapat berjalan secara maksimal. Manfaat lain yang sangat menonjol adalah meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga rasa ingin tahu dan antusias peserta didik akan meningkat. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang efektif salah satunya dengan menggunakan video interaktif (Hamid, 2020).

Sebagian besar sekolah di kabupaten Mojokerto masih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam kegiatan belajar mengajar, anak menjadi kurang kondusif dan terkadang materi sulit tersampaikan. Perlu adanya media pembelajaran visual yang memberikan kemudahan bagi anak untuk menerima materi pembelajaran.

II. METODE KEGIATAN

Adapun metode pelaksanaan dari pengabdian yang dilakukan adalah dengan melakukan metode pendekatan secara langsung, seminar dan praktik. Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan ini meliputi :

1. Tahap persiapan

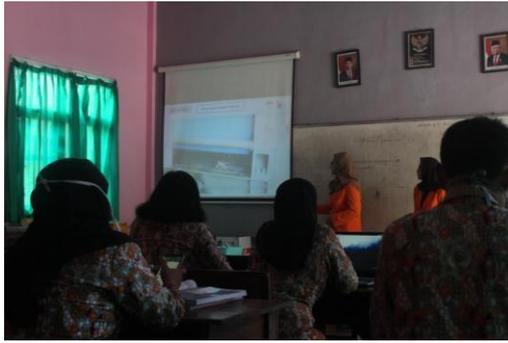
Pada tahap persiapan ini kelompok KKN A.97 melakukan observasi terhadap beberapa sekolah yang ada di Kabupaten Mojokerto. Tujuan dari dilaksanakannya observasi ini untuk mengetahui masalah yang dihadapi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan para peserta didik mengalami penurunan semangat belajar. Setelah diketahui permasalahan tersebut maka dibuatlah suatu solusi agar dapat diterapkan pada tahap pelaksanaan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dari pengabdian ini dibagi menjadi menjadi 2 (dua) kegiatan yakni :

a. Sosialisasi

Pada tahap ini kelompok KKN A.97 melakukan sosialisasi mengenai media yang akan digunakan untuk pengembangan pembelajaran. Pada sosialisasi tersebut dihadiri oleh 12 bapak/ibu dewan guru. Dalam sosialisasi ini kelompok A.97 menjelaskan cara penggunaan serta beberapa *tools* yang dapat digunakan untuk menunjang dalam pemaparan materi.



Gambar 1. Pemaparan Materi Mengenai Media Yang Akan Digunakan

b. Praktik

Pada tahap ini, setelah dilakukan sosialisasi dari aplikasi yang akan di gunakan selanjutnya bapak/ibu dewan guru melakukan praktik di dampingi oleh kelompok KKN A.97.



Gambar 2. Pendampingan Simulasi Video



Gambar 3. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian yang dilaksanakan dimulai dengan tahap observasi hingga praktik semua berjalan dengan lancar. Hal ini dapat dilihat dari partisipasi bapak/ibu guru yang hadir serta dihadiri oleh Ibu Kepala Sekolah. Kegiatan ini dimulai dengan sambutan dari ketua KKN kemudian langsung dilanjutkan pemaparan materi Berdasarkan program tersebut, dapat dikatakan bahwasanya pengembangan pendidikan menggunakan video interaktif memberikan hasil yang baik dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Kecepatan Pengumpulan Tugas Sebelum Menggunakan Video Interaktif

No	Hari	Jumlah siswa yang mengumpulkan tugas
1	Senin	4
2	Selasa	3
3	Rabu	3
4	Kamis	2
5	Jum'at	1
6	Sabtu	0

Berdasarkan data kecepatan pengumpulan tugas sebelum menggunakan video interaktif tersebut, dapat dibuat grafik sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Kecepatan Pengumpulan Tugas Sebelum Menggunakan Video Interaktif

Berdasarkan grafik tersebut, dengan menggunakan basis 1 jam waktu pengumpulan tugas per harinya. Dapat dilihat bahwasanya antusias peserta didik yang terus mengalami penurunan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan dengan terjun langsung ke 20 rumah peserta didik dan melakukan interview sehingga didapatkan penurunan kecepatan pengumpulan tugas disebabkan media penyampaian yang kurang

interaktif terhadap peserta didik. Berikut merupakan data kecepatan pengumpulan tugas setelah menggunakan metode video interaktif :

Tabel 2. Kecepatan Pengumpulan Tugas Setelah Menggunakan Video Interaktif

No	Hari	Jumlah siswa yang mengumpulkan tugas
1	Senin	5
2	Selasa	10
3	Rabu	13
4	Kamis	17
5	Jum'at	18
6	Sabtu	20

Berdasarkan data Kecepatan Pengumpulan Tugas setelah menggunakan video interaktif tersebut, dapat dibuat grafik sebagai berikut :



Gambar 5. Grafik Kecepatan Pengumpulan Tugas Setelah Menggunakan Video Interaktif

Sama seperti data Kecepatan Pengumpulan Tugas Sebelum Menggunakan Video Interaktif, dalam pengambilan data ini menggunakan basis 1 jam pengumpulan per harinya. Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa tingkat kecepatan pengumpulan tugas dari siswa siswi yang semakin meningkat. Pada hari Senin tingkat kecepatan pengumpulan tugas meningkat sebesar 5%, pada hari Selasa meningkat 35%, hari Rabu meningkat sebesar 50, Kamis sebesar 75%, Jumat sebesar 85%, dan Sabtu sebesar 100%. Berdasarkan survei, hal tersebut disebabkan adanya media penyampaian yang menarik dengan menggunakan video interaktif serta adanya animasi-animasi yang mendukung dalam penyampaian materi.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran yang telah diterapkan didapatkan kesimpulan peserta didik mengerjakan tugas dengan tepat waktu, Serta semangat peserta didik meningkat ditunjukkan dengan kecepatan pengumpulan tugas.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada SDN Japan yang telah memberikan wadah untuk mengembangkan *soft skill* serta menerapkan ilmu yang didapat saat perkuliahan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis. Pradipta, J. (2020). *Antipanic! Buku Panduan Virus Corona*. Jakarta: Gramedia.
- Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Jakarta: Erlangga.
- Sanjaya, R. (2020). *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*. Semarang: Unika Press.
- Winarno. (2020). *COVID-19: Pelajaran Berharga dari Sebuah Pandemi*. Jakarta: Gramedia.
- Yuliani, M. (2020). *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Jakarta: YKM Press.