

PENGUATAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH MELALUI WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI ERA KENORMALAN BARU PADA GURU TK DAN PAUD SE KECAMATAN TANARA

Surtini*¹, Ahmad Munawir²

^{1,2}Universitas Bina Bangsa

Corresponding Email: surtini413@gmail.com*

ABSTRAK

Kuliah Kerja Mahasiswa dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Bina Bangsa sebagai *agent of change* dapat menganalisis permasalahan yang terjadi di masyarakat dan mampu memfokuskan pemecahan masalah sehingga memberikan perubahan menuju masyarakat mandiri dan lebih baik. Inovasi pembelajaran dan peningkatan kompetensi menjadi salah satu kendala internal yang dihadapi oleh pendidik dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif di masa pandemi, dalam menguasai dan menyesuaikan, pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu melalui (1) sosialisasi, wawancara dan analisis permasalahan yang terjadi di bidang pendidikan, (2) Pemberian informasi dan pelatihan media pembelajaran interaktif. Hasil dari program ini menambah informasi dan mengembangkan kemampuan yang diperlukan oleh pendidik dalam menciptakan pembelajaran daring yang efektif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, interaktif

ABSTRACT

Student Work and Community Service lectures conducted by students of Bina Bangsa University as agents of change can analyze problems that occur in the community and are able to focus on problem solving so as to provide change towards an independent and better society. Learning innovation and competency improvement are among the internal obstacles faced by educators in creating effective learning activities in pandemic times, in mastering and adjusting, learning with the development of science and technology. The method of implementation carried out in this devotional activity is through (1) socialization, interviews and analysis of problems that occur in the field of education, (2) the provision of information and training of interactive learning media. The results of this program add information and develop the skills required by educators in creating effective online learning.

Keywords: Learning Media, interactive

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yang wajib diimplemetasikan oleh mahasiswa guna menciptakan generasi yang inovatif dan kreatif serta mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan penerapan teknologi. KKM (Kuliah Kerja Mahasiswa) merupakan bentuk kegiatan yang diharapkan mampu memberi kontribusi kepada masyarakat secara langsung. Kuliah Kerja Mahasiswa dan Pengabdian Kepada Masyarakat (KKM-PkM) yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Bina Bangsa sebagai *agent of change* dapat menganalisis permasalahan yang terjadi di masyarakat dan

mampu memfokuskan pemecahan masalah sehingga memberikan perubahan menuju masyarakat mandiri dan lebih baik.

Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Sudah lebih dari satu warsa virus covid-19 melanda di Indonesia merubah tatanan kehidupan di masyarakat baik social dan budaya. Kegiatan pendidikan di masa pandemi dialihkan dari kegiatan tatap muka menjadi tatap maya. Kegiatan rutinitas dalam sekolah seperti upacara dan kegiatan sosial lainnya di kurangi untuk menghindari penularan yang disebabkan oleh virus Covid-19.

“Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Usaha tersebut tidak boleh dilepaskan dari lingkungan dimana peserta didik berada terutama lingkungan budaya.” (Ki Hadjar Dewantara, ceasarani: 2019). Dengan demikian pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Pendidikan yang berhasil adalah yang mampu mengembangkan seluruh aspek yang ada pada peserta didik baik secara kognitif, motorik dan psikomotorik. Pembelajaran yang efektif mampu memberikan kebermaknaan dalam dunia pendidikan dengan orientasi pada peserta didik di kehidupan sekolah. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu peserta didik dalam mengkontruksi pemahamannya secara baik dan permanen

Pandemi memberikan sebuah tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Bagaimana tidak, seorang pendidik dituntut harus mampu menyesuaikan kebiasaan baru dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran yang dialihkan dari tatap muka menjadi tatap maya memberikan kendala tersendiri, baik dari internal maupun eksternal.

Inovasi pembelajaran dan peningkatan kompetensi menjadi salah satu kendala internal yang dihadapi oleh pendidik dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Pendidik harus memiliki kompetensi atau kemampuan dalam menguasai dan menyesuaikan, pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keterbatasan dalam menggunakan dan memanfaatkan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat pendidik kesulitan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna sehingga pembelajaran dilakukan dengan cara sederhana dengan memberikan tugas melalui via whatsapp, yang tentunya tidak semua peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

Penggunaan teknologi dapat memungkinkan pendidik dan peserta didik berinteraksi walaupun dari tempat yang berbeda, bentuk pembelajarannya dapat dilakukan dengan daring. Menurut Moore, Dikson-Deane & Galyen dalam Hamidi (2020). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai interaksi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran di masa pandemi harus dilakukan untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam menguasai media pembelajaran. Kurangnya informasi dan gagap teknologi membuat pendidik kesulitan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Keterbatasan pengetahuan membuat pendidik kesulitan dalam memilih dan menciptakan media pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif dan bermakna tentunya akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi jembatan dalam memahami materi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Penggunaan media harus disesuaikan dengan tingkatan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Oleh karena itu diperlukan pelatihan atau bimbingan dalam meningkatkan kompetensi pendidik dalam menguasai media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain (1) Sosialisai dengan pihak UPTD Kecamatan Tanara mengenai kegiatan pelatihan yang pernah dilakukan dan kompetensi yang dibutuhkan. (2) Pelaksanaan kegiatan di Desa Sukamanah yang dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2021 dengan pemberian materi kepada guru-guru mengenai media pembelajaran interaktif di era kenoramalan baru yang dapat disesuaikan dengan pembelajaran di jenjang paud dan TK dengan menghadirkan pemateri Jaka Wijaya Kusuma, M.Pd. Dosen Universitas Bina Bangsa. (3) Pemberian tata cara atau *statement* pemilihan media yang efektif untuk jenjang paud dan TK dengan memberikan langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan powtoon.

HASIL DAN PEMBAHASAN PELAKSANAAN

Dari kegiatan sosialisai yang dilakukan di UPTD kecamatan tanara pada tanggal 21 Juli 2021 memperoleh informasi bahwa masih banyak ditemukan kendala dalam kegiatan pembelajaran di masa pandemi, yaitu terkendala informasi dan pemahaman menggunakan teknologi dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan atau jenjang peserta didik.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di gedung koperasi Andaru Desa Sukamanah Kecamatan Tanara Kabupaten Serang-Banten yang dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2021. Peserta kegiatan ini adalah Guru paud dan TK se Kecamatan Tanara dengan jumlah 27 orang peserta. Metode kegiatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, diskusi dan tanya jawab yang di bimbing langsung oleh narasumber.

Berdasarkan permasalahan yang dhadapi oleh mitra kegiatan saat ini, yaitu kurangnya pengetahuan dan pembekalan terhadap kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran daring di jenjang Paud dan TK mengingat kemampuan memahami materi atau pembelajaran masih sangat dasar.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi ke kantor UPTD Kecamatan Tanara

Kegiatan ini dimulai pukul 09.00 WIB dengan pembukaan yang dipandu oleh mahasiswa Universitas Bina Bangsa. Setelah acara pembukaan dilanjutkan sambutan dari ketua pelaksana Surtini, sambutan dari coordinator Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Kecamatan Tanara Bapak H. Ubayhaqi, S.Ag, M.M., dan sambutan dari PKG Kecamatan Tanara Ibu Ely Suada, S.Ag. Setelah itu Dilanjutkan dengan pembacaan oleh mahasiswa. Setelah itu pemaparan materi oleh pemateri tuggal Bapak Jaka Wijaya Kusuma,M.Pd.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan *workshop*

Pemaparan materi mengenai *skill* atau kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang di dunia kerja, yaitu Cloud Computing, Artificial Intelligence, Analytical Reasoning, People Management, UX Design, Mobile Application Development, dan Video Production. Kemampuan tersebut memiliki kaitan erat dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era kenormalan baru. Media pembelajaran interaktif merupakan media presentasi yang didalamnya terdapat hiperteks/hypermedia, sumber daya multimedia, sumberdaya berbasis web/internet dan video cerdas. Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif jika mengandung unsur kepraktisan dalam mengakses dan unsur isi dari media pembelajaran tersebut.

Setelah pemaparan materi dilanjutkan dengan diskusi dan sesi tanya jawab dengan pertanyaan mengenai media pembelajaran seperti apa yang baik digunakan untuk jenjang sekolah Paud dan TK .

Pertanyaan tersebut dijawab oleh narasumber dengan memberikan penjelasan dan menyarankan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk jenjang Paud dan TK, yaitu powtoon. Media pembelajaran powtoon dipilih sesuai dengan tingkatan peserta didik berisi media berupa gambar- gambar video animasi yang menarik dan mambu ditambahkan suara atau recorder, musik sehingga lebih menarik. Pembuatan media pembelajaran powtoon dapat diakses dengan mudah dengan mendaftarkan akun lewat website powtoon dan mengedit sesuai dengan kebutuhan.

Kegiatan ini berakhir pada pukul 11.00 WIB dengan memberikan kesimpulan dan tindak lanjut dari kegiatan *workshop*. Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah implementasi pemaparan dengan memilih media pembelajaran powtoon untuk dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran

Hasil Kegiatan ini secara garis besar mencakup komponen – komponen sebagai berikut:

- a. Keberhasilan target jumlah peserta workshop
- b. Ketercapaian tujuan workshop

Tercapainya target materi yang telah disampaikan sesuai dengan yang direncanakan. Target peserta workshop yang direncanakan sebelumnya yaitu 20 orang. Dengan demikian ketercapaian peserta melebihi target yang direncanakan 100% . Jumlah presentase peserta menunjukan bahwa kegiatan tersebut dapat dikatakan sukses. Ketercapaian materi di samapaikan dengan secar keseluruhan. Kategori kegiatan workshop ini dapat dikatakan baik, namun keterbatasan waktu sehingga sehingga output dari kegiatan belum belum terealisasikan dengan melihat kondisi dari kecamatan tersebut yang belum memilii akses internet secara memadai.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan *worshop* yang dilakukan oleh mahasiswa dan dosen sebagai implementasi dari KKM – PkM (Kuliah Kerja Mahasiswa dan Pengabdian kepada Masyarakat) terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana yang telah direncanakan sebelumnya. Peserta mampu memahami pemaparan materi dengan baik dan diharapkan mampu menginovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menciptakan pembelajran yang efektif pada sekolah Paud dan TK. Kegiatan KKM- PkM berupa *wokshop* dapat menambah informasi dan mengembangkan kemampuan yang diperlukan oleh pendidik dalam menciptakan pembelajaran daring yang efektif

Untuk saran sebaiknya Waktu pelaksanaan kegiatan perlu dilaksanakan dengan durasi yang lebih panjang sehingga kebermanfaatan sangat baik dan dapat dirasakan. Perlunya kegiatan lanjutan berupa bimbingan secara intensif pembuatan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Ketua LPPM Universitas Bina Bangsa yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Universitas Bina Bangsa tahun pelaksanaan 2021
2. Dosen pembimbing Lapangan yang telah membimbing kegiatan agar berjalan dengan baik.
3. Narasumber kegiatanyang telah bekerjasama daam kegiatan *workshop* media pembelajaran interaktif di masa pandemi.

4. Plt. Desa Sukamanah yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melaksanakan kegiatan.

5. Koordinator PKG Kecamatan Tanara.

DAFTAR PUSTAKA

Buku pedoman, Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM – Tematik) Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bina Bangsa Tahun 2021

Caesarani, Sarah., Buku Bahan Ajar Psikologi Pendidikan. Universitas Bina Bangsa Tahun 2019

Hamidah, H., & Kusuma, J. (2020). Edukasi Guru Tentang Implementasi Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Era New Normal. MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2), 149-156.

Hamidi, Ahmad., Workshop Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 di Prodi IKOR. Jurnal Pendidikan jasmani Kesehatan dan Rekreasi Vol. 10 Nomor 2 Tahun 2019.