
PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ONLINE PADA GURU SEKOLAH DASAR

Nina Widyaningsih¹, Mahilda Dea Komalasari,² Heru Purnomo³

¹PBSI, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

^{2,3}PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

¹ ninawidyaningsih@gmail.com ² mahilda_dea@yahoo.com ³ herupurnomo809@gmail.com

Corresponding Author*:

Nina Widyaningsih

PBSI, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Yogyakarta

Email: ninawidyaningsih@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang masih berlangsung hingga saat ini, memberikan dampak dan perubahan pada segala sektor, di antaranya adalah sektor pendidikan. Salah satu perubahan dari sektor pendidikan akibat pandemi yaitu diberlakukannya pembelajaran jarak jauh (PJJ). Hal ini tentu saja membutuhkan inovasi media pembelajaran jarak jauh, sehingga diperlukan sebuah pendampingan kepada guru-guru SD dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam proses PJJ. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online pada guru sekolah dasar, hal ini disebabkan pengembangan media pembelajaran berbasis online belum terlaksana dengan optimal. Media pembelajaran yang tersedia masih terbatas dan penggunaannya belum optimal, serta media pembelajaran interaktif berbasis online belum tersedia di SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri. Metode pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini adalah dengan memberikan pelatihan kepada Kelompok Kerja Guru (KKG) SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, Wonogiri secara online akibat dampak pandemi covid 19 yang masih ada, sehingga dengan melakukan proses pelatihan secara online akan menghindari kerumunan dan penyebaran covid 19. Hasil dari PPM ini adalah Terdapat perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan yang ditunjukkan oleh guru-guru SD Gugus Bima Korwil Bidang Pendidikan Kecamatan Selogiri baik dalam aspek kemampuan pengembangan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar. Kepuasan Peserta kegiatan pada pelatihan sangat Baik berdasarkan respon yang diberikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Jarak Jauh, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang masih berlangsung hingga saat ini memberikan dampak dan pengaruh kepada berbagai sektor kehidupan, salah satunya yaitu sektor pendidikan. Salah satu perubahan yang terlihat dari aspek pendidikan yaitu diberlakukannya sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan adanya kebijakan ini berarti pembelajaran untuk sementara waktu tidak bisa dilakukan secara tatap muka, sehingga diperlukan media untuk menyampaikan materi pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil penelitian Napitudulu (2020: 30), sebagian besar peserta didik merasa tidak puas dalam menerima materi pembelajaran jarak jauh, ketidakpuasan itu dikarenakan berbagai macam hal, salah satunya adalah ketidaksiapan terhadap metode yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (Yilmaz, 2017). Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Napitupulu (2020: 28) juga diketahui bahwa sebanyak 83,6% peserta didik merasa kesulitan dalam menerima materi pembelajaran jarak jauh.

Kondisi yang sama juga diperoleh berdasarkan pengamatan yang dilakukan kepada siswa sekolah dasar Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan memahami materi pelajaran yang disampaikan secara daring. Akibatnya, tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai. Media pembelajaran yang terdapat di SD se-Gugus Bima masih sangat terbatas dengan kondisi yang terlihat usang (karena sudah lama dan sering digunakan), berkesan *jadul*, kurang menarik, serta media tersebut hanya dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka dan tidak bisa digunakan dalam pembelajaran *online*. Keadaan media yang kurang menarik ini akan membuat siswa bosan dalam mempelajari suatu materi.

Salah satu solusi dari masalah tersebut yaitu dengan mengemas media pembelajaran interaktif menjadi lebih menarik sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari materi. Hal tersebut semakin didukung dengan berlakunya kurikulum 2013 yang mengimplementasikan pendekatan *scientific* dimana siswa dituntut untuk aktif dan mampu berpikir kritis. Dalam hal ini, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting untuk mewujudkan keberhasilan kurikulum 2013. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan minat siswa, karena media pembelajaran yang menarik akan mendukung minat siswa untuk belajar. Agar media pembelajaran menarik untuk dipelajari siswa, media pembelajaran tersebut perlu dikemas menjadi media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, siswa akan tertarik untuk belajar dan mudah memahami suatu materi pelajaran.

Mengingat pada saat ini diberlakukan pembelajaran jarak jauh, yang dalam istilah asingnya disebut *distance learning*, serta di berbagai penelitian sering dikenal sebagai *online learning*, *electronic learning (e-learning)*, serta pembelajaran daring (dalam jaringan), sehingga guru perlu menyampaikan materi pembelajaran melalui media yang dikemas secara *online*. Selain dengan alasan tersebut, pemilihan pendekatan *online* dalam pembuatan media pembelajaran ini karena media pembelajaran *online*

akan semakin bertambah penting dengan pemanfaatan teknologi informasi pada saat ini. Menyadari pentingnya hal tersebut, maka disusun rencana untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online pada guru sekolah dasar Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri.

KAJIAN TEORETIS

Media Pembelajaran Interaktif

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau pengantar. Makna Media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011). Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pesan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dijelaskan juga bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana menyampaikan materi yang diajarkan pendidik kepada peserta didik, agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2013). Pendapat senada juga dinyatakan Musfiqon (2012), bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran bisa berupa fisik maupun non fisik. Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran, agar pembelajaran dapat secara maksimal dilaksanakan, seperti pendapat Hamzah (2011), bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang berperan menyampaikan informasi dari sumber kepada peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang kondusif dan proses belajar yang efektif dan efisien.

Senada dengan hal di atas, Rusman (2013) merumuskan pengertian media pembelajaran sebagai berikut: 1) media pembelajaran merupakan teknologi pembawa informasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran 2) media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran; 3) media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang berupa cetak maupun visual atau audio dalam bentuk perangkat keras. Pendapat yang sama juga dinyatakan Akhmad

(2021) bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

Disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima dalam penyampaian informasi secara terencana agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan proses belajar yang efektif dan efisien.

Pengunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentunya harus mampu digunakan secara efektif didalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Menurut Strauss dan Frost mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media (Dina Indriana, 2011).

Pemilihan media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa (Arief S. Sadiman, dkk, 2011). Senada dengan hal ini, manfaat media pembelajaran menurut *Encyclopedia of Educational Research* (Azhar Arsyad, 2011) yaitu sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dalam berpikir, sehingga mengurangi verbalisme;
- b. Memperbesar perhatian peserta didik;
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting dalam perkembangan belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih mantap;
- d. Memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik;
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur, terutama dengan menggunakan gambar hidup;
- f. Membantu tumbuhnya pengertian sehingga membantu perkembangan

berbahasa.

Senada dengan pernyataan di atas Kustandi & Sutjipto (2016) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam pembelajaran yaitu: 1) memperjelas penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik; 2) memperbesar perhatian peserta didik; 3) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; 4) memberikan kesamaan pengalaman peserta didik terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar, serta terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih sebuah media pembelajaran hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio)
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik)
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya (Azhar Arsyad, 2011:71)

Dick & Carey (Arif S. Sadiman, dkk., 1990) menyatakan bahwa selain kesesuaian dengan tujuan perilaku, hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: 1) ketersediaan sumber setempat, artinya apabila media tidak tersedia pada sumber yang ada, maka media harus dibeli atau dibuat; 2) ketersediaan fasilitas, tenaga, dan biaya; 3) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, serta keawetan bahan dalam jangka waktu yang lama; 4) efektivitas dana dalam jangka waktu yang panjang. Pernyataan senada juga diungkapkan Nana Sujana & Rivai (2002), bahwa hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media antara lain:

- a. Media harus dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran yang berupa fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sebaiknya menggunakan media pembelajaran agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- c. Media mudah diperoleh, atau setidaknya mudah dibuat.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Apapun jenis medianya, guru harus dapat mengaplikasikan media tersebut dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media pembelajaran tidak hanya terletak pada medianya, tapi juga dampak pemanfaatan media

pembelajaran oleh guru dalam interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, artinya media pembelajaran harus bisa dimanfaatkan selama pembelajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, artinya materi yang terkandung di dalamnya mudah dipahami peserta didik.

Media Pembelajaran Interaktif

Pemanfaatan teknologi yang semakin maju, dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar untuk penyampaian media pembelajaran yang inovasi. Banyak yang dapat dimanfaatkan seperti, TV dan film. Dengan menggunakan media berbasis teknologi, membuat pembelajaran menjadi efektif dan juga efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Pernyataan ini senada dengan pendapat Dale (1969) bahwa peserta didik akan mempertahankan 5% informasi yang diterima dari yang didengar, 10% dari yang dibaca, 20% dari presentasi audio visual, dan tingkat retensi bisa ditingkatkan hingga 70% ke atas dari yang dikerjakan dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif adalah seperangkat lunak dengan animasi, grafik, audio dan visual. Serta dapat dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan sehingga pengguna dapat mengoperasikan sesuai dengan keinginan yang diperlukan (Daryanto, 2016). Menurut Saluky (2016), multimedia interaktif dapat memudahkan proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran. Selanjutnya, Phillips (1997) menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat mengakomodasi cara belajar peserta didik yang berbeda-beda. Multimedia interaktif ini juga mendukung lingkungan yang multisensori sehingga memudahkan peserta didik belajar dengan cara belajar yang berbeda-beda. Hal ini ditegaskan oleh Komalasari (2019: 3) bahwa multimedia interaktif berbasis multisensori dapat membantu peserta didik berkesulitan belajar dan dapat membantu guru dalam memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa berlangsung efektif dan efisien.

Manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran yaitu peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan belajarnya masing-masing, atau jika dalam kelompok kecil, materi pembelajaran dapat tersampaikan secara lebih efektif, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menarik (Pujawan, 2012). Multimedia pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari berbagai media (gambar, video, grafik, teks, suara) yang diintegrasikan dan dikemas secara interaktif dan digunakan dalam pembelajaran (Koesnandar, 2006). Menurut Intan & Sibeua (2014), kehadiran multimedia pembelajaran interaktif menyajikan hal yang berbeda dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang sebelumnya diajarkan menggunakan metode ceramah dan monoton, kini divariasikan dengan menggunakan tayangan yang menggabungkan suara, gambar, grafik, teks, video secara interaktif dalam pembelajaran. Senada dengan hal di atas, Komalasari (2019:

53) menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan adanya interaksi siswa dalam penggunaan media, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan tipe belajarnya.

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis teknologi, membuat pembelajaran menjadi efektif dan juga efisien. Hal ini dibenarkan oleh pendapat Dale (1969) bahwa peserta didik dapat mempertahankan informasi sebesar 5% dari yang didengar, 10% dari yang dibaca, 20% dari presentasi audio-visual, dan tingkat retensi dapat ditingkatkan hingga 70% ke atas dari apa yang dikerjakan peserta didik, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, peserta didik mendapatkan suasana berbeda dalam pembelajaran, sebab pembelajaran yang biasanya hanya didominasi oleh ceramah dan monoton, kini pembelajaran divariasikan dengan tayangan yang menggabungkan unsur gambar, grafik, video, suara, teks yang diintegrasikan dan dikemas interaktif, sehingga diharapkan akan mempermudah proses pembelajaran.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam bahasa Inggris (*virtual learning*) sebenarnya sudah diperkenalkan sejak lama dimulai dipekenalkan teknologi pendukung PJJ itu sendiri. Hanya saja di Indonesia istilah PJJ menjadi hal baru ketika pandemi Covid-19. Pada awal Januari 2020, sebuah virus baru yaitu coronavirus jenis baru (SARS-CoV-2) dan penyakitnya disebut Coronavirus Disease (Covid-19). Sebuah virus jenis baru yang berasal dari Wuhan, Tiongkok yang ditemukan pada akhir Desember tahun 2019 menjangkiti seluruh dunia. Selama masa darurat Covid-19, berdasarkan Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) yaitu dengan sistem PJJ.

Pada mulanya, sistem pendidikan jarak jauh muncul dengan sistem korespondensi, dengan obyek sasaran utamanya adalah orang dewasa. Dahulu, pembelajaran menggunakan bahan cetak atau tertulis dan didistribusikan menggunakan jasa pos. Tapi semakin berkembangnya teknologi PJJ dapat dilakukan dengan tatap muka secara online, sebab pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada hakekatnya adalah pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk bisa belajar secara terpisah dari guru dan sistem pembelajarannya menggunakan sumber belajar dari internet (online) dengan menyesuaikan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi dengan menggunakan media atau aplikasi yang canggih. Banyak sekali aplikasi pendukung PJJ yang ada saat ini seperti Google Classroom, Moodle, WeBex, Zoom, Quizizz dll yang memang membantu proses pembelajaran di sekolah.

Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain (Sisdiknas, 2003). Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui

penggunaan berbagai media komunikasi (Permendikbud, 2013). Paulina Pannen (Tian Belawati, 1999) menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah pembelajaran yang terjadi di kelas maya yang berada dalam *Cyberspace* melalui jaringan internet. Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas (Bilfaqih & Qomarudin, 2015).

Sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan trend teknologi masa depan, dalam peningkatan kualitas pendidikan yang memberikan peluang komunikasi antara guru dengan peserta didik, serta komunikasi antar peserta didik dengan sumber belajar, tanpa terbatas ruang dan waktu. Artinya PJJ ini tidak hanya digunakan pada saat pandemi Covid saja, tetapi PJJ ini merupakan orientasi pembelajaran masa depan yang semakin kompleks dengan perkembangan teknologi dan internet yang serba cepat seperti sekarang ini.

Karakteristik Pendidikan Jarak Jauh

Dalam PJJ terdapat karakteristik dalam proses pembelajarannya, seperti yang disampaikan menurut Keegan (Wasito, 2007) yang menyatakan bahwa, ada beberapa karakteristik pendidikan jarak jauh antara lain:

- a. Adanya keterpisahan antara guru dengan peserta didik selama program pendidikan berlangsung;
- b. Adanya keterpisahan antar peserta didik selama program pendidikan berlangsung;
- c. Adanya institusi yang mengelola program pendidikan;
- d. Pemanfaatan komunikasi yang baik dan memungkinkan terjadinya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ);
- e. Penyedia komunikasi dua arah, sehingga peserta didik dapat mengambil inisiatif dialog.

Dijelaskan juga menurut Tung karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain:

- a. Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia,
- b. Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video conferencing, chats rooms, atau discussion forums,
- c. Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
- d. Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar,
- e. Materi ajar relatif mudah diperbaharui,
- f. Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator,

- g. Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal
- h. Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet (Mustofa, Chodzirin, & Sayekti, 2019)

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini adalah dengan memberikan pelatihan kepada Kelompok Kerja Guru (KKG) SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, Wonogiri secara online akibat dampak pandemi covid 19 yang masih ada, sehingga dengan melakukan proses pelatihan secara online akan menghindari kerumunan dan penyebaran covid 19. Kegiatan pendampingan ini dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, simulasi. Pendampingan dilakukan selama 2 bulan dengan metode sebagai berikut.

a. Metode Ceramah

Metode ini digunakan untuk memberikan penjelasan lisan mengenai pengertian media pembelajaran interaktif, media pembelajaran berbasis online.

b. Metode Tanya Jawab

Metode ini digunakan untuk menambah interaktivitas guru dengan tim pengabdian dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online.

c. Metode Demonstrasi

Metode ini ditujukan agar guru mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari kegiatan pelaksanaan pelatihan dalam program pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online pada guru sd gugus Bima korwil bidang pendidikan kecamatan selogiri, kabupaten wonogiri dalam kegiatan PPM sebagai berikut

1. Tahapan Persiapan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diawali dengan observasi dan wawancara di beberapa sekolah dasar Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri untuk menentukan masalah dan kebutuhan yang terkait dengan ketersediaan dan kelayakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru secara online, apakah media pembelajaran yang tersedia di SD Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri sudah memadai atau belum dalam proses pembelajaran online. Selain itu, pada tahap persiapan ini dilakukan kegiatan yang meliputi:

Survey dan observasi

Berdasarkan hasil survey dan observasi yang dilakukan kepada guru-guru sekolah dasar Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, guru-guru masih kesulitan

dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran online selama pandemi, guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran selama peserta didik PJJ (Pembelajaran Jarak jauh). Guru-guru berharap agar ada sebuah pelatihan kepada guru-guru dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif.

Pemantapan dan penentuan lokasi dan mitra sasaran

Berdasarkan pemasalahan yang ditemukan dan kebutuhan guru, bahwa guru-guru sekolah dasar Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri sangat membutuhkan sebuah pelatihan terkait media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PJJ, sehingga lokasi dan mitra sasaran adalah Guru SD yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah yang berjumlah kurang lebih 40 Guru

Penyusunan materi pelatihan, seperti: ppt, bahan ajar, dan modul untuk pelaksanaan pelatihan.

Setelah melakukan penentuan kelompok sasaran selanjutnya membuat materi terkait yang akan disampaikan kepada Guru SD yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah dengan 3 Narasumber yang masing-masing menyampaikan materi terkait pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif. Nina Widyaningsih, S.Pd., M.Hum menyampaikan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Peningkatan Pembelajaran Jarak Jauh dan implentasi serta pendampingan kepada guru-guru dalam pengembangan media pebelajaran interaktif, Mahilda Dea Komalasari, M.Pd menyampikan pengembangan *video based learning* (VBL) sebagai media pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan Heru Purnomo, M.Pd menyampaikan terkait pembelajaran jarak jauh siswa sekolah dasar berbasis TPACK.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan meliputi kegiatan berikut.

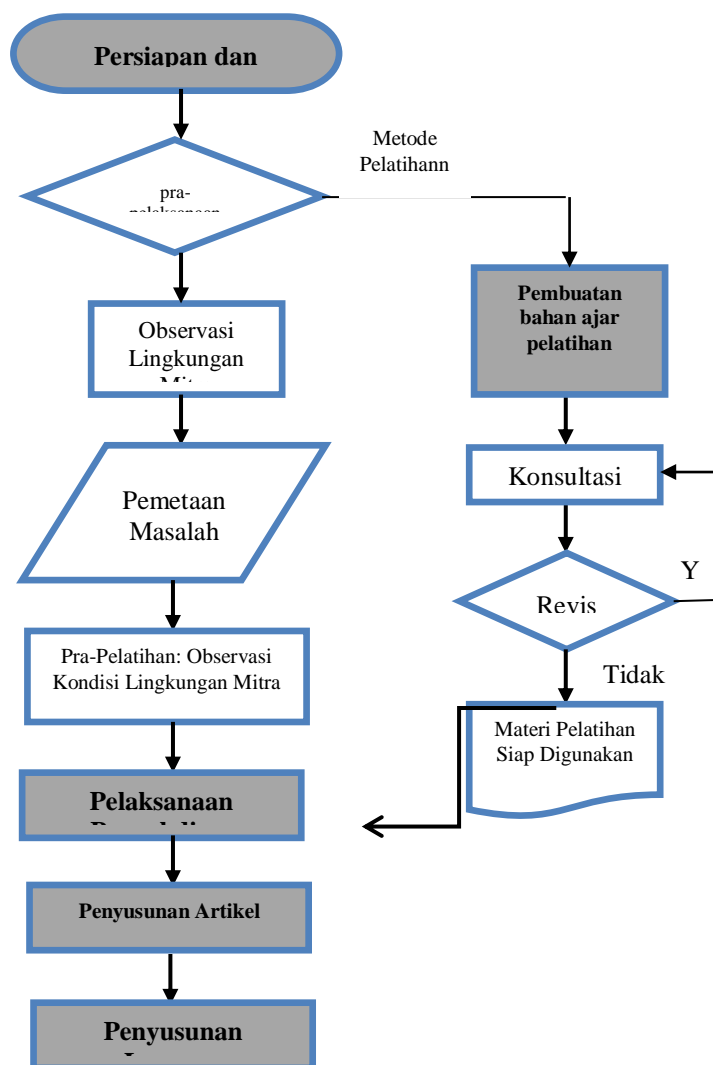
- a. Pertemuan pertama (4 Februari 2021): penyuluhan mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif pada guru sekolah dasar yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah dasar dan dilakukan pendampingan dalam praktek yang dilakukan oleh Guru SD yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah. Kegiatan pertama ini dibuka langsung oleh Ketua Korwil Bidik Kecamatan Selogiri dan oleh Ketua Gugus Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh narasumber
- b. Pertemuan kedua (11 Februari 2021): penyuluhan mengenai strategi dan metode pembelajaran berbasis online yang digunakan pada masa pandemi yang diikuti kurang lebih 34 Guru SD yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah.

- c. Pertemuan ketiga (18 Februari 2021): pendampingan online. Pada tahap ini guru mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis online, kemudian tim pengabdian melakukan pendampingan secara online, hal ini dilakukan agar lebih praktis dan fleksibel serta untuk tetap menjaga protokol kesehatan selama pandemi, serta memudahkan guru dalam menyusun media pembelajaran yang bisa dikembangkan secara lebih leluasa yang dilakukan Guru SD yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah.
- d. Pertemuan keempat (25 Februari 2021): kompilasi media pembelajaran interaktif berbasis online hasil karya guru.
 - 1) Langkah pertama adalah memilih kompetensi (KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran) yang dipakai untuk pembuatan media pembelajaran sesuai dengan kurikulum sekolah dasar. Kompetensi yang dipilih diharapkan merupakan kompetensi yang memuat materi yang susah dipahami siswa.
 - 2) Berdasarkan kompetensi yang telah dipilih, kemudian ditentukan jenis media pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan materi tersebut.
 - 3) Media pembelajaran yang telah ditentukan kemudian dibuat secara interaktif berbasis online, juga dikemas secara komunikatif. Artinya, menggunakan pemilihan bahasa dan ilustrasi yang menarik, sehingga tidak terkesan formal dan membosankan bagi siswa. Dalam hal ini, guru perlu memerhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Ilustrasi untuk mendukung media pembelajaran bisa dibuat secara manual, bisa pula dibuat dengan aplikasi, misal corel draw, photoshop, dan sejenisnya.
- e. Setelah guru berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis online, hasil kegiatan para Guru SD yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif di bukukan dan di ISBNkan sebagai produk guru-guru, serta produk media pembelajaran interaktif yang di HKIkan.

3. Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan selama pelatihan didapatkan hasil bahwa Guru SD yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah berhasil dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran PJJ. Kegiatan PKM ini sendiri juga dimonitoring dan evaluasi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Yogyakarta.

Prosedur kerja yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Kerja Pelatihan

Data hasil program pengabdian kepada masyarakat ini berupa tes pemahaman peserta pelatihan yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta pelatihan terkait materi pelatihan. Tes ini berupa soal uraian dan diambil sebelum (pretes) maupun sesudah pelatihan (postes) yang terdiri dari lima butir soal. Hasil pengumpulan data disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Penyajian Data

Soal	Jawaban
1. Apa yang dimaksud dengan media pembelajaran?	Hampir 90% Peserta mampu menjawab dengan benar terkait Penegertian Media Pembelajaran
1. Apa karakteristik media pembelajaran yang digunakan dalam PJJ?	Hampir 85% Peserta mampu menjawab dengan benar terkait Penegertian Media Pembelajaran

2. Apa karakteristik media pembelajaran yang interaktif?	Hampir 90% Peserta mampu menjawab dengan benar karakteristik pembelajaran interaktif
2. Apa karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis online?	Hampir 90% Peserta mampu menjawab dengan benar karakteristik pembelajaran interaktif berbasis online

Sumber: Data primer, 2021

Data hasil respon peserta pelatihan terhadap pelatihan yang telah dilakukan diambil menggunakan angket respon . Berikut disajikan hasil respon peserta pelatihan.

Tabel 2. Hasil Respon Peserta Pelatihan

Dimensi	Aspek	Indikator	Jawaban
Kepuasan/ respon pelatihan	Pemateri/ Narasumber	Kesesuaian dengan kompetensi pemateri/narasumber	SANGAT BAIK
	Waktu	Kesesuaian waktu pelatihan dengan program sekolah	BAIK
	Manfaat	Manfaat pelatihan bagi guru dan sekolah	BAIK
	Kerja sama	Kemampuan kerjasama tim PPM	BAIK
	Tim PPM	Kemampuan komunikasi tim pengabdian dengan pihak sekolah.	SANGAT BAIK

Sumber: Data primer, 2021

Data mengenai pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif berdasarkan rata-rata persentase pretes dan postes, sedangkan data mengenai respon peserta pelatihan dianalisis menggunakan analisis deskriptif berdasarkan butir pernyataan pada angket.

KESIMPULAN

Hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online pada guru SD Gugus Bima Korwil Bidang Pendidikan Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri diperoleh kesimpulan dalam PKM yaitu, tahap pertama Tahapan Persiapan dengan Survey dan observasi, Pemantapan dan penentuan lokasi dan mitra sasaran. Penyusunan materi pelatihan, seperti: PPT, Bahan Ajar, dan Modul untuk pelaksanaan pelatihan. Tahap kedua Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan selama 4 hari dan dilakukan pendampingan kepada guru SD Gugus Bima Korwil Bidang Pendidikan Kecamatan Selogiri dengan peserta kurang lebih 34 Partisipasi yang mengikuti kegiatan ini, dan tahap ke tiga adalah proses evaluasi dimana Guru SD

yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) SD se-Gugus Bima Korwil Bidik Kecamatan Selogiri, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah berhasil dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran PJJ. Terdapat perbedaan kemampuan yang ditunjukkan oleh guru-guru SD Gugus Bima Korwil Bidang Pendidikan Kecamatan Selogiri baik dalam aspek kemampuan knowledge, attitude dan skill dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di SD.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Yogyakarta yang telah membiayai riset ini sehingga dapat telakasan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- `Arif S. Sadiman, dkk. 2011. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bilfaqih, Y., Qomarudin, M.N.. 2015. Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan. Yogyakarta: DeePublish.
- Dale, Edgar. 1969. Audio Visual Methods in Teaching. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Dina Indriana. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: Diva Perss
- Hamzah, Nina Lamatenggo. 2011. Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Intan Permata Putri dan Abdul Muin Sibuea. 2014. Intan Permata Putri dan Abdul Muin Sibuea. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 1. No. 2
- Komalasari, Mahilda Dea, *et al.* 2019. Interactive Multimedia Based on Multisensory as a Model of Inclusive Education for Student with Learning Difficulties. *Journal of Physics: Conference Series*. 1254 (012057).
- Komalasari, Mahilda Dea & Pamungkas, Bayu. 2019. Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Multisensoris pada Siswa Berkesulitan Belajar. *Elementary School*. 6 (1). 50-58
- Kustandi Cecep, Bambang Sutjipto. 2016. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Galia Indonesia

- Koesnandar, A. 2006. Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. Article. (hlm.75-88).
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi Pustaka karya.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., & Sayekti, L. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. 151-159
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru
- Napitupulu, R., M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Volume 7, No. 1, April 2020 (23-33).
- UU Sidiknas UURI Nomer 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 No. 15
- Permendikbud. 2020. Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disiase (COVID-19) Pada Satuan Pendidikan. Jakarta : Mentri pendidikan dan kebudayaan.
- Philips, R. (1997). A practical guide for educational applications. London: Kogan.
- Pujawan. 2012. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri di Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Saluky. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress. *EduMa*, 5 (1): 80-90
- Tian Belawati.1999. Pengertian Sistem Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. Pendidikan terbuka dan Jarak Jauh Terbuka. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Warsito. 2007. Peran TIK dalam Penyelenggaraan PJJ. *Jurnal Teknodik*. No. 20: 9-41. Jakarta: Pustekkom depdiknas.
- Yilmaz, R. (2017). Exploring the role of e-learning readiness on student satisfaction and motivation in flipped classroom. *Computers in Human Behavior*, 70, 251–260. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.085>.