

Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kreatif Dalam Melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi Di SMK Widya Nusantara Bekasi

Herlawati¹, Fata Nidaul Khasanah^{1,*}, Rafika Sari¹, Prima Dina Atika¹, Sugiyatno¹,
Rahmadya Trias Handayanto², Seta Samsiana²

¹ Fakultas Ilmu Komputer; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya; Jalan Raya Perjuangan No 81, Bekasi, Jawa Barat, 02188955882; e-mail: herlawati@dsn.ubharajaya.ac.id, fatanidaul@gmail.com, rafika.sari@dsn.ubharajaya.ac.id, prima.dina@dsn.ubharajaya.ac.id, sugiyatno@dsn.ubharajaya.ac.id

² Teknik Komputer; Universitas Islam 45; Jalan Cut Mutia No 83, Bekasi Timur, Jawa Barat, 0218802015; e-mail: rahmadya.trias@gmail.com, xeti_a@yahoo.com

* Korespondensi: e-mail: fatanidaul@gmail.com

Submitted: 04/01/2022; Revised: 11/01/2022; Accepted: 19/01/2022; Published: 31/01/2022

Abstract

SMK Widya Nusantara is one of the best vocational schools in the city of Bekasi whose students and teachers have the hope of creating independent and characterized people who are based on faith and piety. The main element to be able to realize the hopes of the Vocational High School is that it has collaborated with universities in training activities and improving knowledge from various fields, so that they can compete in the era of globalization. Currently strengthening the competence of students and teachers is the main thing, because later they will be able to compete with other developed countries. To strengthen these competencies, training and simulations on the development of creative interactive learning media were carried out at SMK Widya Nusantara. It begins with a survey, then it is analyzed and finally the training activities are carried out. The result of this community service is that students and teachers are able to understand the creation of creative interactive learning media such as the use of a mentimeter, classroom google, youtube and the use of powerpoint, examples and their application, so that students and teachers have special knowledge about this which is useful for increasing competence and global competition.

Keywords: *Creative, Interactive, Learning Media, Mentimeter*

Abstrak

SMK Widya Nusantara adalah salah satu dari beberapa SMK terbaik di kota Bekasi yang Siswa/i serta Gurunya yang mempunyai harapan menciptakan insan yang mandiri dan berkarakter serta dilandasi iman dan taqwa. Unsur utama untuk dapat mewujudkan harapan SMK tersebut adalah telah dilakukannya kalaborasi dengan perguruan tinggi dalam kegiatan pelatihan dan peningkatan ilmu pengetahuan dari berbagai bidang, agar supaya dapat bersaing di era globalisasi. Sekarang ini menguatkan kompetensi Siswa/i dan Guru merupakan hal utama, karena nantinya akan dapat bersaing dengan negara maju lainnya. Untuk menguatkan kompetensi tersebut maka dilakukan pelatihan dan simulasi pengembangan media pembelajaran interaktif kreatif di SMK Widya Nusantara. Diawali dengan survei, kemudian dianalisis dan akhirnya dilaksanakan kegiatan pelatihan tersebut. Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah Siswa dan Guru mampu memahami pembuatan media pembelajaran interaktif kreatif misalnya penggunaan mentimeter, classroom google, youtube dan pemanfaatan powerpoint, contoh dan penerapannya, sehingga Siswa dan Guru memiliki pengetahuan khusus tentang hal ini yang berguna untuk meningkatkan kompetensi dan persaingan global.

Kata kunci: Kreatif, Interaktif, Media Pembelajaran, Mentimeter

1. Pendahuluan

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya (Ubhara Jaya) dan Fakultas Teknik Universitas Islam 45 Bekasi (Unisma Bekasi) menggelar workshop pembuatan media pembelajaran interaktif kreatif untuk guru. Pelatihan itu digelar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Widya Nusantara Kota Bekasi secara offline pada 21 Desember 2021. SMK Widya Nusantara Bekasi beralamat di Jl. Tri Satya Perum Bumi Bekasi Baru No.47, RT.001/RW.008, Kecamatan. Rawalumbu, Kota Bekasi, Jawa Barat 17116.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam rangka melaksanakan salah satu tri dharma perguruan tinggi yang wajib dilaksanakan oleh setiap dosen di setiap semesternya.

Inti dari Tri Dharma Perguruan Tinggi terdiri dari 3 poin yaitu: Pendidikan dan Pengajaran, Penelitian dan Pengembangan, dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Untuk itu, Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah tanggung jawab semua elemen yang terdapat di Perguruan Tinggi. Bukan hanya mahasiswa, melainkan dosen, dan berbagai sivitas akademika yang terlibat. **Poin pertama** Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah **Pendidikan dan Pengajaran**. Hal ini sangat penting dalam satu proses belajar pada institusi pendidikan manapun. Di Indonesia sendiri, undang-undangan pendidikan tinggi menjelaskan tentang arti pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. **Poin kedua**, Dosen dan kultur kampus yang berbasis pada **penelitian dan pengembangan**, akan menghasilkan SDM yang cerdas, kritis, kreatif, dan tentu tidak sekedar bekerja ketika nanti berada di lapangan karirnya. Pada umumnya, negara-negara maju yang ada di dunia, memiliki kultur penelitian dan pengembangan yang sangat tinggi. Perkembangan teknologi yang sangat cepat, inovasi baru, dan bahkan produk-produk penyelesaian masalah yang mutakhir, lahir dari penelitian dan pengembangan. **Poin ketiga** Dalam Undang-Undang pendidikan tinggi, disebutkan bahwa **pengabdian kepada masyarakat** adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Terdapat tiga materi yang disajikan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) diantaranya Video Pembelajaran Presenter View Recorder Ms. Power Point, Penggunaan Media Interaktif Mentimeter, Mengupload Media Pembelajaran Pada Google Classroom dan Youtube.

Tujuan kegiatan ini meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran hybrid di masa pandemi. Hal ini merupakan langkah nyata kami untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media belajar interaktif secara mandiri. Dalam kegiatan tersebut, para pembicara memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya mengembangkan media interaktif. Tujuannya agar pembelajaran yang diberikan guru menjadi lebih komunikatif, serta meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa.

Pemilihan materi-materi ini sesuai kebutuhan guru yang diisi ke dalam google form berdasarkan survei yang kami lakukan tanggal 26 November 2021 lalu.

Pemateri yang dihadirkan adalah para dosen dari Ubhara Jaya dan Unisma. Materi yang disampaikan diikuti sebanyak 44 guru dari SMK Widya Nusantara. Mereka mengikuti kegiatan workshop dalam tiga sesi untuk tiga materi.

Guru sebagai fasilitator bukan hanya sebagai pendidik dan pengajar saja pada abad 21 ini. Guru dituntut mempunyai kemampuan lebih dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus mampu memadukan pembelajaran, konteks yang bermakna dan harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengakses materi pembelajaran setiap saat dan memberikan penilaian formatif yang adil, salah satunya dengan menggunakan konsep gamifikasi. Terlebih di masa pandemi seperti sekarang ini, perlu adanya kegiatan pembelajaran interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Salah satunya menggunakan aplikasi Mentimeter, yang merupakan aplikasi berbasis website yang dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan survey dalam suatu kegiatan seminar atau pembelajaran (Herlawati et al., 2021).

Beberapa pelatihan telah banyak dilakukan juga terkait video pembelajaran dalam masa pandemik diantaranya: Pandemi COVID-19 telah menyebabkan gangguan yang selama ini belum pernah terjadi pada pendidikan namun pelaksanaan pembelajaran harus tetap berjalan maka guru dituntut harus mampu membuat video pembelajaran yang dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat dioperasikan oleh peserta didik dari rumah secara efektif. Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster (Hakim et al., 2021) (Satriani et al., 2019).

Pelatihan lain ada yang mengadakan pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster dan screencast o matic selama pandemi Covid-19 (Darnawati et al., 2021). Pelatihan lain ada yang menggunakan berbasis website contohnya menggunakan mentimeter (Sari et al., 2021) Selain itu ada juga Pelatihan Pengabdian Masyarakat menggunakan metode ceramah dan praktek langsung dalam pembuatan media pembelajaran serta pendampingan dalam membuat media video pembelajaran. Sasaran kegiatan ini adalah pada guru-guru sekolah dasar negeri 1 Paket Agung (Putu et al., 2021).

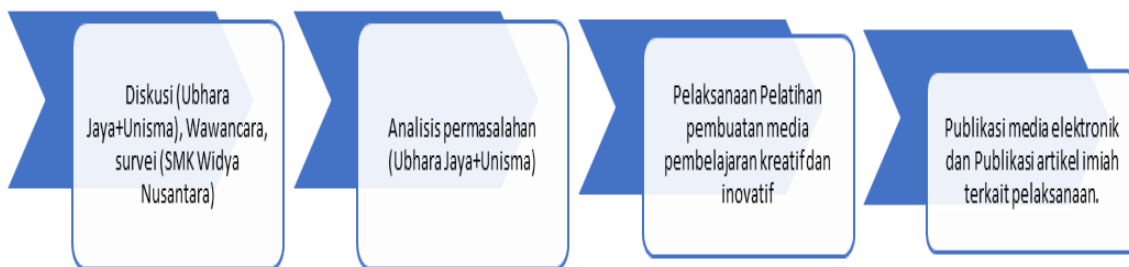
Salah satu upaya lain yang dilakukan adalah memberikan pelatihan kepada guru-guru di SDN Sojopuro dalam membuat video pembelajaran yang nantinya dapat diakses setiap siswa SDN Sojopuro dari rumah masing-masing (Sumanto & Sadewo, 2021).

Ada juga yang melakukan pelatihan kegiatan dengan memberikan pemahaman secara teoritis maupun praktis tentang merancang dan membuat media pembelajaran dari barang bekas. Melalui pelatihan ini diharapkan guru-guru semakin termotivasi untuk merancang dan membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien (Rachmadyanti et al., 2019)

Dalam masa pandemik ada juga yang melakukan kegiatan pelatihan yang berbasis android atau smartphone. Dimana pelatihannya bertujuan untuk menginformasikan bahwa smartphone bukan hanya alat komunikasi saja tetapi bisa digunakan untuk bisnis usaha yang menghasilkan profit diantaranya dikenalkan smartphone sebagai digital marketing (Atika et al., 2021). Optimasi penggunaan android sebagai peluang usaha juga banyak dibahas dalam masa pandemic (Samsiana et al., 2020).

2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan pelaksanaan pembuatan media pembelajaran kreatif dan inovatif di SMK Widya Nusantara dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu: 1) Diskusi (Ubhara Jaya dan Unisma), wawancara dan survei di SMK Widya Nusantara; 2) Analisis permasalahan (Ubhara Jaya dan permasalahan) ; 3) Pelaksanaan Pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif dan inovatif; 4) Publikasi media elektronik dan Publikasi artikel ilmiah terkait pelaksanaan. Hal ini bisa dilihat di Gambar 1.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

Gambar 1. Tahapan Pelatihan Dan Pengabdian Masyarakat

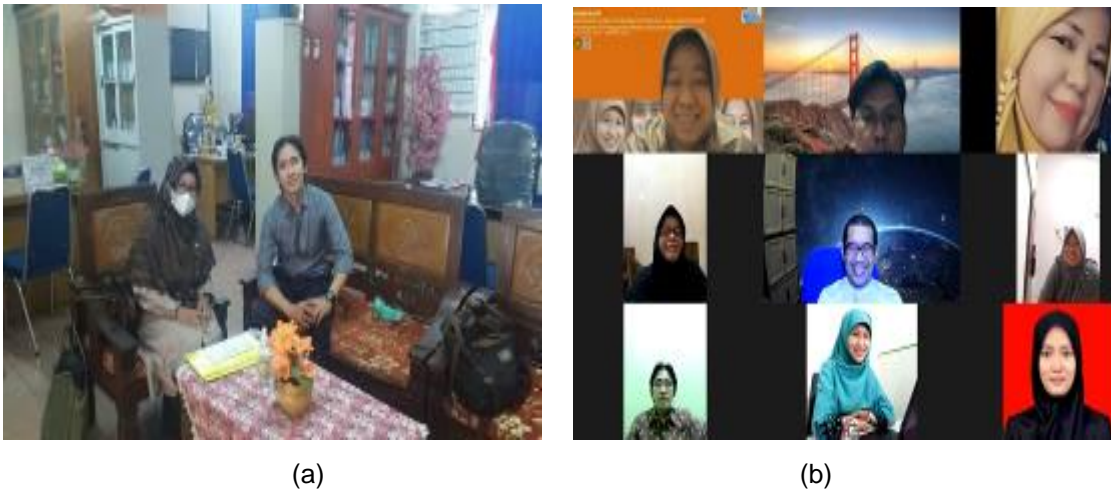
Pada Gambar 1, menjelaskan bahwa pertama kali yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah melakukan diskusi, wawancara dan analisis permasalahan sehingga pengabdian masyarakat yang akan dilakukan dapat tepat pada sasaran. Permasalahan yang ditemukan adalah dibutuhkannya pengetahuan untuk meningkatkan keahlian Guru-guru. Untuk peningkatan keahlian tersebut maka disepakati dilaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dan kreatif dengan beberapa tema sesuai hasil survei dan akan didampingi ketika pelatihan sehingga sasaran pelatihan dapat tercapai. Setiap sesi berisi penyampaian materi dan ada pendampingan ketika melakukan praktik. Para guru disebut sangat antusias dan semangat mengikuti kegiatan hingga akhir, serta ikut mempraktikkan setiap materi yang diberikan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Kegiatan Pelatihan dan Pengabdian Masyarakat

Langkah awal yang dilakukan tim adalah diskusi, wawancara dan melihat lokasi di SMK Widya Nusantara. Gambar 2 menjelaskan, diskusi yang dilakukan tim Ubhara Jaya dan Unisma bersama pihak SMK Widya Nusantara untuk mengetahui masalah terkait tema pelatihan yang akan disampaikan. Hasil dari diskusi dan analisis tim, disepakati diadakannya pelatihan dengan materi diantaranya: Video Pembelajaran Presenter View Recorder Ms. Power Point, Penggunaan Media Interaktif Mentimeter, Mengupload Media Pembelajaran Pada Google Classroom dan Youtube.

Berikut adalah gambaran kegiatan koordinasi tim yang membahas mengenai hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk proses pelaksanaan kegiatan.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

Gambar 2. Perwakilan Tim Berdiskusi Dengan Kepala Sekolah (a). Tim Ubhara Jaya dan Unisma Bekasi berdiskusi terkait pelaksanaan pelatihan (b).

3.2. Hasil Pelatihan dan Pengabdian Masyarakat & Implementasi

Kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Desember 2021, pelaksanaan dilakukan secara offline dengan menerapkan protokol kesehatan. Kegiatan pelatihan diawali dengan sambutan yang diwakili baik dari pihak Universitas Bhayangkara Jakarta Raya (Ubhara Jaya) dan Universitas Islam 45 (Unisma Bekasi) dan SMK Widya Nusantara, dari pihak panitia dibuka oleh ketua tim dan dilanjutkan sambutan oleh kepala sekolah SMK Widya Nusantara, sekaligus membuka kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat yang diikuti oleh para guru sekolah tersebut, dokumentasi kegiatan terlihat pada Gambar 3.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

Gambar 3. Pembukaan Kegiatan Pelatihan Oleh Ketua Tim Dengan Kepala Sekolah

Materi pertama kegiatan pelatihan yang dipaparkan membahas mengenai pemanfaatan MS Powerpoint sebagai media pembelajaran interaktif dengan menyisipkan video pembelajaran dan mentimeter pada MS Powerpoint, peserta langsung mempraktikkannya dengan didampingi tim panitia, dokumentasi kegiatan pada Gambar 4.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

Gambar 4. Penyampaian Materi Pertama

Materi kedua pada kegiatan pelatihan yang dipaparkan membahas pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan mentimeter, dokumentasi kegiatan pada Gambar 5.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

Gambar 5. Penyampaian Materi Kedua

Materi ketiga pada kegiatan pelatihan yang dipaparkan membahas mengenai pemanfaatan google classroom dan youtube dalam bentuk video pembelajaran, dokumentasi kegiatan pada Gambar 6.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

Gambar 6. Penyampaian Materi Ketiga

Setelah paparan materi kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan pengambilan survei oleh peserta terkait kegiatan yang diadakan, dokumentasi kegiatan pada Gambar 7.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

Gambar 7. Hasil Evaluasi Survey Pendapat Tentang Kegiatan.

Setelah survei dari peserta kegiatan dilanjutkan dengan pemberian kenang-kenangan berupa plakat dan souvenir diterima oleh Kepala Sekolah sebagai ucapan terimakasih atas kerjasama dan kegiatan yang telah dilaksanakan berjalan lancar dan sukses, dokumentasi kegiatan pada Gambar 8.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

Gambar 8. Pemberian Plakat dan Souvenir Sebagai Ucapan Terima Kasih

Tahap akhir dari kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan persiapan pembuatan publikasi artikel ilmiah dan publikasi di media elektronik dalam rangka menginformasikan telah berlangsung kegiatan pelatihan antara Ubhara Jaya, Unisma Bekasi dan SMK Widya Nusantara. Dengan harapan bisa memotivasi perguruan tinggi lain untuk terus bersinergi dan bekerja sama dengan sekolah-sekolah menengah khususnya demi mewujudkan ikut mencerdaskan bangsa di era globalisasi ini, dokumentasi kegiatan pada Gambar 9.



Sumber: <https://republika.co.id/berita/r4uqde416/ubhara-unisma-latih-guru-membuat-media-belajar-interaktif>

Gambar 9. Publikasi di media elektronik

4. Kesimpulan

Setelah kami melakukan pelatihan dan pengabdian masyarakat di SMK Widya Nusantara, kesimpulan yang kami dapat adalah peserta sangat antusias dan bekerjasama dengan baik ketika materi disampaikan oleh narasumber, sehingga peningkatkan kemampuan dan pemahaman Guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif kreatif dan bagaimana menerapkannya dalam proses belajar mengajar di masa pandemik bisa terwujud. Untuk mencapai itu semua maka saran yang dapat kami berikan kepada SMK Widya Nusantara adalah secara kontinu kegiatan pelatihan dan pengabdian kepada masyarakat tetap berjalan dalam jangka waktu yang panjang sehingga kompetensi Guru-guru selalu meningkat terus dari waktu ke waktu di masa era globalisasi ini.

Ucapan Terima Kasih (Opsional)

Terima kasih kami ucapkan kepada Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Publikasi (LPPMP) Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Kegiatan ini merupakan kolaborasi dengan perguruan tinggi lain, yaitu Universitas Islam 45 Bekasi. Kami ucapkan terimakasih juga kepada Kepala SMK Widya Nusantara dan jajarannya sebagai mitra dalam pelatihan ini. Semoga kegiatan pembuatan media pembelajaran interaktif kreatif ini dapat mempermudah guru dalam proses belajar-mengajar dan menambah motivasi belajar siswa, terutama di masa pandemik.

Daftar Pustaka

Atika, P. D., Khasanah, F. N., Herlawati, H., Sari, R., Retnoningsih, E., Handayanto, R. T., & Lestari, T. S. (2021). View of Pengoptimalan Penggunaan Smartphone Sebagai Digital

- Marketing Pada SMAN 14 Bekasi.pdf. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(2), 143–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i2.698>
- Darnawati, D., Irawaty, I., & Uke, W. A. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Kinemaster dan Screencast O Matic. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 100–105. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.7204>
- Hakim, M., Budiono, A. N., & Afandi, B. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Ma'arif Jember. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 217–224. <https://doi.org/10.31537/dedication.v5i2.536>
- Herlawati, H., Khasanah, F. N., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>
- Putu, L., Ariani, T., Marti, N. W., & Seputra, K. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung Kecamatan. *Proceeding Senadimas Undiksha 2021*, 375–380. <https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2021/prosiding/file/051.pdf>
- Rachmadyanti, P., Gunansyah, G., & Subagio, F. M. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif Dari Barang Bekas Bagi Guru- Guru SD Di Kecamatan Wonosalam Jombang Jawa Timur. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 7(1), 62–71. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol7issue1page62-71>
- Samsiana, S., Handayanto, R. T., Gunarti, A. S. S., Raharja, I., Khasanah, F. N., Herlawati, H., Maimunah, M., & Benrahman, B. (2020). Optimasi Penggunaan Android Sebagai Peluang Usaha Di Masa Pandemi COVID'19.pdf. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) UBJ*, 3(2), 137–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.31599/jabdimas.v3i2.205>
- Sari, R., Herlawati, H., Khasanah, F. N., & Atika, P. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter.pdf. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) UBJ*, 4(3), 265–276. <https://doi.org/https://doi.org/10.31599/jabdimas.v4i3.945>
- Satriani, S., Sudarto, S., & Darwis, A. (2019). Pelatihan pembuatan media kreatif bagi guru sekolah dasar mitra PGSD UNM Kabupaten Bone. *Seminar Nasional Pengabdian ...*, 69–71. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/10884>
- Sumanto, Y., & Sadewo, Y. D. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Daring Di SD Negeri Sojopuro Dalam Masa Covid-19. *Journal of Education Learning and Innovation (ELIa)*, 1(1), 01–14. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i1.237>