



PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG AKTIF DAN EFEKTIF BAGI GURU SMA DI SMA YP UNILA

Fajar Riyantika¹⁾, Feni Munifatullah²⁾, Dian Shafwati³⁾, Endang Komariah⁴⁾

^{1),2),3),4)} Universitas Lampung

E-mail: dianshafwati@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi oleh sebagian besar guru adalah masih terbatasnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam menciptakan dan menerapkan pengajaran yang aktif dan juga efektif. Selama ini, guru-guru masih mengajar dengan metode konvensional dengan metode yang kurang memberikan waktu pada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Sebagai pembelajar yang sulit untuk mengikuti pelajaran hanya dengan cara mendengarkan, siswa butuh mendapatkan pembelajaran yang aktif dan juga efektif. Oleh sebab itu, perlu adanya pelatihan pembelajaran yang Aktif dan Efektif juga memungkinkan untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran secara daring. Dalam fase pelatihan, tim pengabdian mengundang guru-guru di SMA YP Unila untuk mengikuti kegiatan pelatihan yang diselenggarakan secara luring (luar jaringan/ offline) di ruang pertemuan SMA YP Unila. Kegiatan pelatihan dihadiri oleh 20 orang guru dari berbagai mata pelajaran. Kegiatan pengabdian berjalan sesuai dengan rencana dan ekspektasi. Respon para peserta pelatihan sangat positif. Hal ini terlihat dari keterlibatan mereka dalam diskusi dan antusiasme saat menyimak materi yang dipaparkan oleh narasumber. Sebagai tindak lanjut, para guru diminta untuk mengembangkan kelas digital melalui platform gather.town, dan berkoordinasi melalui grup WhatsApp untuk terus meng-update perkembangan kelas digital yang mereka buat. Adapun peran para narasumber di tahapan selanjutnya ini adalah sebagai pemberi masukan, rekan diskusi, serta validator.

Keywords: Media Pembelajaran, Media Aktif dan Efektif, SMA YP UNILA

Abstract

The problem faced by most teachers is the limited knowledge and ability of teachers to create and implement active and effective teaching. So far, teachers still teach using conventional methods that do not give students enough time to be active in learning. As learners who find it difficult to follow lessons just by listening, students need to receive active and effective learning. Therefore, there is a need for active and effective learning training that can also be applied in online learning processes. In the training phase, the service team invited teachers at SMA YP UNILA to participate in training activities held offline in the meeting room of SMA YP UNILA. The training session was attended by 20 teachers from various subjects. The community service activities are proceeding according to plan and expectations. The response from the training participants was very positive. This is proved by their involvement in the discussion and enthusiasm while listening to the material presented by the speaker. As a follow-up, teachers are asked to develop digital classes through the gather.town platform and coordinate via WhatsApp groups to continuously update the progress of the digital classes they create. The role of the informants in the next stages is to provide input, be discussion partners, and serve as validators.

Keywords: Learning Media, Effective and Active Media, SMA YP UNILA

I. PENDAHULUAN

Sekolah atau MGMP saling berkoordinasi dengan Universitas mengembangkan institusi menjadi lebih berkualitas. Hal-hal yang paling penting itu adalah pembaharuan dari berbagai pengalaman baik dalam pembelajaran. Pembaharuan ini seharusnya dimiliki sekolah karena sekolah adalah pengelola pendidikan dasar dan menengah dengan sumber daya intinya guru. Melalui mitra, MGMP, perguruan tinggi pengusul dapat secara aktif memberikan dukungan kepada mitra. Akan tetapi, dukungan aktif ini akan dilakukan tanpa dominasi peran dari perguruan tinggi. Pengusul akan memberikan kesempatan yang sama kepada mitra untuk aktif dalam berbagi dan berkolaborasi dalam pembelajaran yang nyata. Lebih penting lagi, siswa yang mengikuti pendidikan di lembaga mitra akan mendapatkan kualitas proses pembelajaran yang lebih baik sehingga mereka mampu menyiapkan diri menghadapi tantangan masa depan mereka.

Hal penting dalam pembelajaran adalah siswa mendapatkan sesuatu yang baru ataupun materi yang diberikan kembali dari guru (Murdiana, 2020). Hal ini memiliki kaitan pada situasi dan kondisi kelas ketika materi pembelajaran diberikan oleh guru. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi seberapa banyak materi yang diberikan guru sampai kepada siswa salah satunya adalah proses belajar mengajar yang diciptakan oleh guru (Erwinsyah, 2017).

Adapun yang dimaksud dengan proses pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar, atau dengan kata lain bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan (Imron, 2019). Hal ini tentu berbeda dengan proses belajar yang diartikan sebagai cara bagaimana para pembelajar itu memiliki dan mengakses isi pelajaran itu sendiri (Tilaar, 2002). Siswa dapat mengakses isi pelajaran itu sendiri ketika siswa bisa langsung ikut serta dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk dapat membuat siswa mandiri dalam proses pembelajaran yaitu menciptakan pembelajaran yang aktif.

Pembelajaran aktif adalah proses belajar dimana siswa mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman dari pada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan (Imamah, 2021). Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok materi pelajaran dan memecahkan persoalan. Atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Hidayat (2012) mengemukakan bahwa pembelajaran aktif terjadi aktivitas berbicara dan mendengar, menulis, membaca, dan refleksi yang menggiring ke arah pemaknaan mengenai isi pelajaran, ide-ide, dan berbagai hal yang berkaitan dengan satu topik yang sedang dipelajari dalam pembelajaran aktif, guru lebih berperan sebagai fasilitator bukan pemberi ilmu. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Di samping itu pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran (Iswadi at all., 2021). Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran.

Juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktekkan ketrampilan-ketrampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan, bahkan membuat peserta didik dapat saling mengajar satu sama lain.

Rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa: Bagaimanakah membuat media pembelajaran untuk proses pembelajaran yang aktif dan efektif bagi guru Sekolah Menengah Akhir di SMA YP Unila?.

II. METODE

Proses pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan menggunakan metode klasikal dan nonklasikal. Metode klasikal dilakukan secara tatap muka dengan strategi ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan pemberian tugas. Metode nonklasikal dilakukan dengan pendampingan jarak jauh yaitu melalui email. Peserta mengirimkan tugasnya kepada tim PKM melalui email untuk dikoreksi. Tim PkM akan mengirimkan kembali hasil koreksiaanya untuk diperbaiki dan seterusnya.

Program pelatihan ini memiliki tiga tahapan pelaksanaan. Tahapan pertama adalah prakegiatan, tahap kedua pelaksanaan kegiatan dan tahap ketiga adalah pasca kegiatan/evaluasi. Secara umum, metode yang digunakan adalah pelatihan, praktik dan pendampingan. Pada tahap I, para peserta pelatihan akan diberikan metode pelatihan atau pendidikan yang kemudian diikuti oleh tahap II, dimana para guru akan diberikan workshop dan seminar tentang membuat media pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan efektif. Pada tahap terakhir atau tahap ketiga, metode pendampingan akan diberikan. Di sini pengabdian akan melihat dan mendampingi secara intensif sekaligus melakukan tanya jawab serta diskusi dengan para guru dalam menerapkan penggunaan media pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan efektif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian telah dilaksanakan pada rentang waktu Juni hingga Agustus 2024 dengan alur yang sudah dijelaskan sebelumnya yaitu berkoordinasi dengan mitra, pembuatan materi dan perangkat pengabdian, sampai dengan pelaksanaan kegiatan pelatihan. Dalam prosesnya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga melibatkan mahasiswa yang diminta untuk membantu dalam proses-proses pembuatan dokumen-dokumen administratif, mendokumentasikan kegiatan pelatihan, serta menjadi operator dalam proses presentasi narasumber (dosen) dalam pemaparan materi.

Dalam fase pelatihan, tim pengabdian mengundang guru-guru di SMA YP Unila untuk mengikuti kegiatan pelatihan yang diselenggarakan secara luring (luar jaringan/offline) di ruang pertemuan SMA YP Unila. Kegiatan pelatihan dihadiri oleh 20 orang guru dari berbagai mata pelajaran. Meski diutamakan untuk guru-guru mata pelajaran Bahasa, namun terdapat 8 orang guru yang merupakan pengampu mata pelajaran Matematika, Sains, Pengetahuan Sosial, dan Pendidikan Agama Islam.

Kegiatan pelatihan meliputi pemaparan materi dari keempat narasumber yaitu Dr. Feni Munifatullah, M.Hum, Dra. Endang Komariah, M.Pd., Dian Shafwati, M.Pd., dan Fajar Riyantika, M.A. Materi yang disampaikan adalah seputar pemanfaatan media digital serta teknik pembelajaran interaktif untuk kelas-kelas formal maupun ekstrakurikuler di lingkungan SMA. Setelah pemaparan materi, para guru diberikan kesempatan untuk bertanya, menanggapi dan mendiskusikan materi yang telah disampaikan. Respon positif dari para guru diperlihatkan saat pembahasan seputar media berbasis animasi dengan

konsep ruang terbuka digital yaitu **gather.town** yang memungkinkan para guru untuk mengelola kelas online dengan lebih menarik dan inovatif. Hal ini memungkinkan para guru untuk dapat melakukan pembelajaran berbasis digital di mana pun dan kapan pun, sehingga dapat meningkatkan intensitas pertemuan dengan siswa apabila dibutuhkan.

Para guru yang ikut serta dalam kegiatan ini merespon dengan sangat positif, terlibat aktif dalam diskusi, serta menyimak materi dengan sangat baik. Sebagian besar dari mereka belum familiar dengan **gather.town** sebagai platform kelas digital dan sangat tertarik dengan ide mengembangkan sarana pembelajaran melalui wadah digital berbasis animasi dinamis semi-permainan video tersebut. Mereka meyakini **gather.town** dapat meningkatkan minat belajar siswa baik di kegiatan akademik regular maupun ekstrakurikuler.

IV. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian berjalan sesuai dengan rencana dan ekspektasi. Respon para peserta pelatihan sangat positif. Hal ini terlihat dari keterlibatan mereka dalam diskusi dan antusiasme saat menyimak materi yang dipaparkan oleh narasumber. Lebih lanjut, kegiatan pelatihan yang memfokuskan guru untuk dapat mengoptimalkan sumber belajar dan platform digital ini diharapkan untuk dapat secara kontinyu dilaksanakan di tahun-tahun yang akan datang.

Sebagai tindak lanjut, para guru diminta untuk mengembangkan kelas digital melalui platform **gather.town**, dan berkoordinasi melalui grup WhatsApp untuk terus meng-update perkembangan kelas digital yang mereka buat. Adapun peran para narasumber di tahapan selanjutnya ini adalah sebagai pemberi masukan, rekan diskusi, serta validator.

DAFTAR RUJUKAN

- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen pembelajaran dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas guru. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 69-84.
- Haris, A. (2014). Memahami Pendekatan Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pemanfaatan Media, *Jupiter*, Vol. XIII, No. 2, 2014.
- Hidayat, A. (2012). Konsep Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Paikem). *AN NUR: Jurnal Studi Islam*, 4(1), 39-50.
- Imamah, Y. H. (2021). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 175-184.
- Imron, A. (2019). Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar. *Sosio Dialektika*, 4(1).
- Istiningsih, S., Dewi, N. K., HMK, A. S., Nasrudin, & Syazali, M. (2020). Pelatihan Pengembangan Modul Kelas IV Sekolah Dasar Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku Berbasis Kearifan Lokal di Prodi PGSD Universitas Mataram. *Prosiding PEPADU 2020*, 2, 165-169.



Iswadi, I., & Herwani, H. (2021). Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19: Active Learning Method Efforts to Improve Student Activity and Learning Outcomes in the Covid-19 Pandemic Era. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 35-44.

Murdiana, M., Jumri, R., & Damara, B. E. P. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 152-160.

Noor, M. (2011). Pemberdayaan masyarakat. *CIVIS*, 1(2).

Tasnim Lubis. Belajar Speaking Berbasis Multimedia.

(Pendekatan Antropolinguistik). Jurnal keilmuan bahasa, sastra dan pembelajaran. 5(1):99.107. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>