

DIGITALISASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MELALUI PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPA DI SMP

Yayan Adrianova Eka Tuah, Benediktus Ege, Yakobus Bustami, Fatkhan Amirul Huda, Anyan

Prodi Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Prodi Pendidikan Biologi, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Email: yayan.adrianova.eka.tuah89@gmail.com, benediktusege@gmail.com, ybustami@gmail.com,
fatkhanamirulhuda@gmail.com anyan@gmail.com

Abstract: *One way to improve the quality of learning in the classroom is to enhance the competence of teachers. One of the competencies that teachers need to improve in relation to classroom learning is to create learning using creative and innovative teaching media. The lack of ability of junior high school teachers in Semitau, Kapuas Hulu District in using teaching media, makes it necessary for teachers to be equipped with knowledge and skills in creating science teaching media. The activity was carried out for one day by providing training and assistance in creating interactive learning media based on HTML 5 with Articulate Storyline. The training was attended by 25 teachers from two schools in the Semitau district, Kapuas Hulu Regency, namely SMPN 1 Semitau and SMPN 2 Semitau, and was held in the computer laboratory of SMPN 1 Semitau. The results of the dedication showed that the average pre-test score of the participants was 60.68 and the post-test score was 90.54. From these results, it can be concluded that the teachers were able to follow and understand the material presented by the resource person. It is hoped that the results obtained from this community service activity will enable junior high school teachers to develop interactive teaching media that can be used in classroom learning.*

Keywords: *Interactive Learning Media, Articulate Storyline*

Abstrak: Salah satu cara peningkatan kualitas pembelajaran di kelas yaitu meningkatkan kompetensi guru. salah satu kompetensi guru yang perlu ditingkatkan berkaitan dengan pembelajaran di kelas yaitu menciptakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kurangnya kemampuan Guru SMP di Kecamatan Semitau Kapuas Hulu dalam menggunakan media pembelajaran, membuat guru perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran IPA. Kegiatan dilaksanakan selama satu hari dengan memberikan pelatihan dan pendampingan dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis HTML 5 dengan Articulate Storyline, pelatihan diikuti oleh 25 orang guru dari dua sekolah yang ada di kecamatan Semitau, Kabupaten Kapuas Hulu, yakni SMPN 1 Semitau dan SMPN 2 Semitau, kegiatan di laksanakan di laboratorium komputer SMPN 1 Semitau. Hasil pengabdian didapatkan skor rata-rata prates peserta adalah 60,68 dan postest sebesar 90,54 dari hasil tersebut guru dapat disimpulkan bahwa guru dapat menghikuti dan memahami tentang materi yang di dampaikan narasumber. Diharapkan hasil yang didapatkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu guru – guru SMP dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat dipakai pada pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Articulate Storyline

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menghadirkan buah simalakama dalam setiap kehidupan manusia (Rubio et al., 2019; Guzmán-Ortiz et al., 2020). IR-4 adalah puncak dari serangkaian revolusi industri sebelumnya, perkembangannya ditandai dengan integritas teknologi digital yang semakin canggih dan konektivitas yang lebih tinggi (Schwab, 2017). Dampak yang dirasakan atas perkembangan IR-4 yaitu ketimpangan keterampilan dan hal ini menjadi momok bagi setiap orang (Xu et al., 2018; Setiyawami et al., 2019; Oke & Fernandes, 2020). Atas dasar ketakutan tersebut perlu adanya suatu pendekatan secara holistic dan adaptif (Voogt et al., 2018). Keterampilan, pengetahuan dan pemahaman tentang teknologi harus ditingkatkan melalui pendidikan yang relevan (Indonesia & Arraniry, 2023; Setiyawami et al., 2019).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan baik dalam bentuk watak dan peradaban bangsa Indonesia yang memiliki martabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi-potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Capaian tujuan pendidikan nasional yaitu dengan meningkatkan mutu proses pembelajaran dan kualitas sumber daya manusia (Sari, 2019). Menurut Indriana Mei Listiyani, (2012) proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil ditentukan oleh tiga aspek diantaranya siswa, guru dan sumber belajar (materi/media).

Dunia pendidikan sudah merekat dengan teknologi sehingga memberikan dampak yang signifikan, proses pengajaran yang memanfaatkan teknologi menjadikan pengajaran menjadi lebih inovatif (Ambarwati et al., 2022; Budiyo, 2020) dan diyakini dapat melengkapi pengajaran konvensional agar lebih bervariasi (Hariyanto, 2023; Saidin et al., 2015). Teknologi dalam pendidikan mengacu pada kombinasi berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan interaktifitas yang digunakan dalam pengalaman digital.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pembelajaran yang membutuhkan penalaran yang kuat oleh seorang peserta didik. Materi yang disajikan dalam pembelajaran IPA diantaranya meliputi Biologi, Kimia, Fisika, Astronomi dan Geologi. Dengan kata lain pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan potensi diri siswa melalui pemberian pengalaman dengan cara memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pengembangan potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikatakan efektif jika guru mampu menguasai dan menggunakan metode serta media pembelajaran dengan tepat. Penerapan yang dilakukan dengan metode/ media yang dipilih dalam memberikan suatu materi sangat menentukan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, terutama guru harus memilih penggunaan media pembelajaran secara tepat.

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru (Sudjana & Ahmad, 2002). Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi yang bertujuan intruksional (Hasan et al., 2021; Sultan & Tirtayasa, 2019). Namun realitasnya di sekolah SMP kurang memanfaatkan penggunaan media yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri. Belajar mandiri merupakan salah satu pembelajaran modern yang dikenal dengan aspek pembelajaran yang menyeimbangkan antara kognitif, afektif dan psikomotorik (Trisdiono, 2013)

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan di SMP Negeri 12 Semarang secara luring (luar jaringan). Kegiatan pelatihan dan pendampingan ditempuh meliputi tiga tahapan yaitu; persiapan, pelaksanaan dan

evaluasi. Kegiatan dilaksanakan dengan partisipasi dari mitra, serta dilakukan secara kolaborasi partisipatif tim pelaksana dan mitra, baik dalam tahapan persiapan, pelaksanaan, maupun tahap evaluasi.

Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan dilakukan melalui koordinasi tim dosen pengabdian masyarakat dengan SMP negeri 1 dan SMP Negeri 2 Semitau sebagai Mitra Pengabdian, pengiriman surat undangan kepada guru mitra oleh tim dosen, penyusunan jadwal pelaksanaan pelatihan yang dilakukan bersama dengan mitra, menyusun materi pelatihan digitalisasi pembelajaran kurikulum merdeka melalui pelatihan pemanfaatan media interaktif oleh tim pengabdian, menentukan topik materi untuk ditawarkan kepada guru mitra, serta menyiapkan materi, alat dan bahan untuk kegiatan pelatihan dan pendampingan bersama mitra.

Tahapan pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan dilakukan dengan partisipasi aktif peserta (mitra) dalam bentuk tanya jawab dan diskusi, serta pendampingan pemanfaatan media pembelajaran. Mulanya guru mendapatkan materi oleh para narasumber, antara lain cara membuat multimedia interaktif berbasis HTML 5 Articulate Storyline. Praktik dilakukan peserta secara individu dan dibimbing oleh tim dosen sehingga diharapkan peserta dapat dengan mudah memahami cara membuat multimedia interaktif berbasis HTML 5.

Peserta kemudian melengkapi lembar kerja yang sudah disediakan.

Tahapan Evaluasi

Hasil pendampingan, para peserta mampu memahami dan mengimplementasikan cara membuat media pembelajaran interaktif berbasis HTML 5 dengan Articulate Storyline bantuan tim dosen dan mahasiswa sebagai pendamping. Peserta terampil dalam praktik pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis HTML 5 dengan Articulate Storylin.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 1 Semitau merupakan wadah bagi guru-guru untuk mengembangkan keterampilan menggunakan teknologi digital terutama dalam penggunaannya bagi kemajuan proses belajar mengajar. Kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran interaktif berbasis HTML 5 menggunakan Articulate Storyline bagi guru-guru ini berlangsung secara efektif pada Jum'at 27 Novermber 2023 di SMPN 1 Semitau. Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan kegiatan koordinasi. Satu bulan sebelum kegiatan dimulai tim PkM melakukan koordinasi awal dengan dua SMP yaitu SMPN 1 dan SMPN 2 Semitau untuk pelaksanaan kegiatan ini. Sehingga diperoleh kesepakatan kegiatan akan dilaksanakan di SMPN 1 Semitau. Setelah melaksanakan koordinasi tim

pengabdian menyiapkan segala keperluan untuk acara pelatihan mulai dari alat dan bahan serta materi yang akan di sampaikan pada saat pelatihan

Peserta terdiri dari guru-guru SMPN 1 dan SMPN 2 Semitau yang berjumlah 25 orang. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Kegiatan pembukaan dimulai tepat pukul 08.00 WIB diawali oleh sambutan kepala sekolah SMPN 1 Semitau, sekaligus membuka acara pelatihan



Gambar 1 Pembukaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Sebelum dilaksanakannya pelatihan tim pengabdian meminta peserta untuk mengerjakan pretest untuk mengukur kemampuan awal guru mengenai media pembelajaran interaktif. Sesi selanjutnya dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh narasumber. Narasumber memberikan penjelasan dengan baik di sertai contoh konkrit langkah-langkah pembuatan media interaktif dan diikuti oleh peserta pelatihan di bantu juga oleh mahasiswa yang terlibat.



Gambar 2 Sesi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif

Setelah sesi pelatihan selesai peserta diminta untuk mengerjakan soal postes untuk mengukur pengetahuan peserta setelah mendapatkan pelatihan membuat media pembelajaran interaktif adapun hasil prates dan postes tersebut di tampilkan pada table 1.

Tabel 1 hasil pratest dan postest

No	Pertanyaan	Pretest	Postest
1	Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu tentang definisi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif?	63,22	90,91
2	Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu tentang tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif?	61,12	90,30
3	Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu tentang manfaat pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif?	61,52	91,52
4	Bagaimana pemahaman Bapak/Ibu tentang aspek pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif?	58,39	90,30
5	Bagaimana pemahaman Bapak/ibu tentang membuat media pembelajaran Interaktif?	59,18	89,70
Rata-rata		60,68	90,54

Dari hasil pretest dan postes di atas didapatkan hasil rata-rata pratest sebesar 60,68 dan hasil posttest sebesar 90,54 dari hasil tersebut dapat dilihat pemahaman peserta sebelum mengikuti pelatihan dan setelah mengikuti pelatihan memperlihatkan kenaikan yang signifikan.

SIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif disambut baik

dan adanya antusias peserta. Peserta pelatihan yang berjumlah 25 orang secara aktif bertanya pada saat proses tanya jawab berlangsung. Hasil kegiatan pengabdian yaitu dapat meningkatkan pemahaman guru tentang cara membangun media pembelajaran interaktif yang baik dan dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Rata-rata pretest pemahaman tentang media pembelajaran interaktif peserta sebelum adanya pelatihan adalah 60,68%, sedangkan setelah pelatihan meningkat menjadi 90,54%.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2)
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300
- Guzmán-Ortiz, C. V., Navarro-Acosta, N. G., Florez-Garcia, W., & Vicente-Ramos, W. (2020). Impact of digital transformation on the individual job performance of insurance companies in peru. *International Journal of Data and Network Science*, 4(4), 337–346
- Hariyanto, E. (2023). *Penerapan Metode Problem Base Learning Berbantuan Internet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Informatika Siswa Smpn 1 Punung*
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Indriana Mei Listiyani, A. W. (2012). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa SMA kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 2, Tahun 2012, X(2), 80–94

- Oke, A., & Fernandes, F. A. P. (2020). Innovations in teaching and learning: Exploring the perceptions of the education sector on the 4th industrial revolution (4IR). *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 6(2).
- Rubio, F., Valero, F., & Llopis-Albert, C. (2019). A review of mobile robots: Concepts, methods, theoretical framework, and applications. *International Journal of Advanced Robotic Systems*, 16(2), 1–22.
- Setiyawami, S., Sugiyo, S., Sugiyono, S., & Rahardjo, T. (2019). *The Industrial Revolution 4.0 Impact on Vocational Education in Indonesia*.
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2002). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Trisdiono, H. (2013). *Belajar Mandiri : Konsep Dan Penerapannya*. Kemendikbud.