

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Di Tengah Pandemi Covid-19

Muhammad Said, Rahman, Noni, Julianah Bt. Sanawiah, Rina Reskiana,

Andi St Fatimah, Isna Sahriah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar

rahman31968@gmail.com

ABSTRAK

Mahasiswa KKN PPL Terpadu Universitas Negeri Makassar di SD Negeri 254 Tebba melaksanakan program kerja berbasis media pembelajaran interaktif. Masalah yang dihadapi Dunia Pendidikan saat ini yaitu mengharuskan pembelajaran tatap muka diliburkan terlebih dahulu dan diganti dengan pembelajaran jarak jauh. Sehingga di SD Negeri 254 TEBBA menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu, adapun Pemecahan masalah yang dihadapi yaitu dengan melibatkan Mahasiswa KKN-PPL Terpadu Universitas Negeri Makassar untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis video. Metode kegiatan Pemanfaatan media pembelajaran Interaktif berbasis video ini sebagai upaya agar siswa tetap aktif belajar di rumah sehingga mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran Interaktif di SD Negeri 254 Tebba dilaksanakan pada 14 Oktober-21 November. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 254 Tebba yang melibatkan mahasiswa KKN bekerja sama dengan pihak sekolah. Kegiatan pemanfaatan media pembelajaran Interaktif ini diawali dengan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini adalah siswa tetap bisa belajar aktif di rumah meskipun tidak melalui pembelajaran tatap muka di sekolah.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Mahasiswa KKN PPL, Pandemi Covid-19.

ABSTRACT

Integrated PPL KKN Students of Makassar State University at SD Negeri 254 Tebba carry out work programs based on interactive learning media. The problem currently facing the world of education that face-to-face learning must be closed and replaced with distance learning. So that SD Negeri 254 Tebba applies a distance learning system. Therefore, the solution to the problem faced is by involving Integrated KKN-PPL Students of Makassar State University to create interactive video-based learning media. The activity method is using video-based interactive learning media is an effort to keep students actively learning at home so that they can more easily understand the learning

material. The interactive learning media at SD Negeri 254 Tebba was carried out from October 14 to November 21. This activity was carried out at SD Negeri 254 Tebba which involved KKN students in collaboration with the school. This activity of using interactive learning media begins with analysis, design, development, implementation and evaluation. The result of the implementation of this activity is that students can still learn actively at home even though not through face-to-face learning at school.

Keywords: *Interactive Learning Media, Student KKN PPL, Covid-19 Pandemi*

PENDAHULUAN

Sejak mewabahnya Virus Corona atau biasa disebut dengan Covid-19 memberikan dampak yang sangat besar dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Terlebih lagi pada saat ditetapkannya sebagai *pandemic* oleh *World Health Organization* (WHO) memberikan dampak negatif tidak terkecuali dalam sektor pendidikan. Sejak mewabahnya Virus Corona (Covid-19) tersebut mengakibatkan segala aktifitas pembelajaran harus dilaksanakan di rumah. Oleh karena itu, pembelajaran tatap muka yang selama ini selalu dilaksanakan oleh guru dan siswa harus diliburkan terlebih dahulu demi mengurangi angka peningkatan kasus Covid-19.

Dalam rangka menindaklanjuti hal tersebut, maka Kementerian pendidikan dan kebudayaan mengambil suatu keputusan dengan menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 yang berisi tentang pembelajaran jarak jauh (*Study From Home*). Penerapan *Study From Home* ini membuat guru dan siswa tidak perlu lagi ke sekolah untuk melangsungkan proses belajar mengajar, akan tetapi diganti dengan pembelajaran daring (dalam jaringan) yang menuntut siswa untuk dapat memiliki dan mengakses alat elektronik seperti komputer, laptop dan Handphone serta terhubung dengan akses internet. Hal ini bertujuan agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik meskipun dalam situasi pandemi Covid-19.

Saat ini, hampir seluruh jenjang pendidikan di Indonesia baik sekolah dasar maupun pendidikan tinggi menerapkan pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan teknologi yang saat ini terus mengalami perkembangan.

Perkembangan inilah yang kemudian mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam hal pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, media merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Untuk itu, guru dituntut untuk menguasai dan melaksanakan hal tersebut dengan sebaik-baiknya.

Guru di abad ke-21 bukan hanya bertindak sebagai pengajar namun lebih kepada menciptakan kondisi pembelajaran yang demokratis dan terdapat tantangan yang diintegrasikan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai proses pembelajaran serta menuntut guru untuk menyesuaikan diri dengan mampu menguasai IT untuk dapat diterapkan dalam perencanaan maupun proses pembelajaran berlangsung. Karena adanya pandemic ini, maka guru dituntut untuk menggunakan teknologi sebagai media interaktif agar pendidikan dan pembelajaran tetap berlangsung. Media pembelajaran interaktif disini dimaksudkan sebagai alat yang dapat membantu guru ataupun siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Darmawan (2014:54) bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya dimaknai sebagai ilmu yang harus dipelajari oleh peserta didik, melainkan sebagai alat yang membantu mempelajari materi pelajaran. Maka dari itu, dengan adanya media interaktif dengan bantuan teknologi pembelajaran akan lebih mudah diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar di masa pandemic covid-19 ini.

Melihat aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 254 Tebba pada saat ini, dapat diperoleh hasil bahwa siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*, hal ini disebabkan karena mereka hanya terpacu pada segelintir materi dan tugas-tugas yang harus dikerjakan dalam setiap pertemuan sehingga mereka kurang begitu memahami secara detail terkait dengan materi yang dipelajari pada saat itu.

Menanggapi hal tersebut, kami selaku mahasiswa KKN PPL Terpadu Angkatan XXI yang bertempat di Desa Tebba khususnya di SD Negeri 254 Tebba berinisiatif untuk melaksanakan suatu program kerja terkait dengan pemanfaatan

media pembelajaran interaktif bagi siswa di tengah situasi pandemi Covid-19 ini. Program ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meskipun hanya dilaksanakan di rumah.

Program ini kami pilih karna media merupakan salah satu komponen terpenting dalam kegiatan belajar mengajar yang dipilih dan digunakan atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Kata media berasal Bahasa Latin, yaitu '*medius*' yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media disebut '*wasail*', yaitu sinonim dari "*alwast*" yang berarti tengah. Kata tengah berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara atau yang mengantarai kedua sisi tersebut (Yudhi Munadi, 2013: 6). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka media dapat disebut sebagai suatu perantara, yaitu sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada peserta didik.

Dengan adanya bantuan teknologi, maka pemanfaatan media pembelajaran akan lebih mudah diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar di masa pandemic covid-19 ini, salah satunya dengan menggunakan media interaktif berbasis video. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, maka diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dan memiliki motivasi tinggi dalam belajar. Hal ini dikarenakan pada usia anak sekolah dasar sangat memiliki ketertarikan pada media pembelajaran yang mampu menyuguhkan tampilan gambar, teks, *video*, *audio*, dan animasi-animasi lainnya.

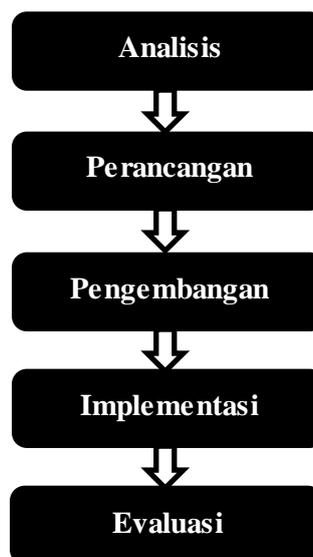
METODE KEGIATAN

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SD Negeri 254 Tebba menggunakan metode deskriptif. Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran mengenai fenomena yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung. Fenomena tersebut antara lain respon siswa saat belajar menggunakan media interaktif ataupun tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 254 Tebba selama beberapa kali pertemuan yang dilaksanakan secara online. Adapun ruang lingkup dan objek yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini yaitu pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan seluruh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran secara online pada masing-masing kelas yang telah di tentukan.

Dalam melaksanakan program kerja ini, kami mahasiswa KKN PPL Terpadu menggunakan model pengembangan ADDIE (analyze, design, development, implementation, and evaluation). Adapun berbagai macam tahapan yang terdapat dalam model ini dilaksanakan secara berurutan. Setiap tahap memiliki fungsi dan peran yang sangat mendukung keberhasilan penggunaan model. Mengacu pada model pengembangan tersebut, sebagaimana yang dikemukakan oleh Tegeh dan Kirna (2010:77) bahwa dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video pembelajaran dipaparkan ataupun digunakan langkah-langkah yang operasional dimulai dari tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan diakhiri dengan tahap evaluasi”.

Program kerja pemanfaatan media pembelajaran interaktif dilaksanakan secara sistematis melalui beberapa tahapan seperti tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Tahapan tersebut dapat dilihat dari alur di bawah ini:



Tahapan kegiatan tersebut ini dilaksanakan dalam bentuk pemanfaatan media pembelajaran interaktif di tengah pandemic Covid-19. Hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar di rumah dengan lebih aktif agar mudah memahami materi pelajarannya.

HASIL & PEMBAHASAN

Program kerja yang diusulkan oleh mahasiswa KKN PPL terpadu ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui suatu proses pengembangan. Produk inilah yang nantinya akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan tersebut, terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan, yaitu:

1. Analisis

Tahap konsep merupakan suatu tahapan yang meliputi analisis pengetahuan atau kompetensi sasaran, karakteristik sasaran, dan peralatan yang menunjang penggunaan media yang akan dimanfaatkan. Jadi dalam hal ini, kami bersama rekan-rekan mahasiswa KKN PPL Terpadu mengadakan suatu diskusi untuk membicarakan tentang bagaimana pengetahuan atau kompetensi dari sasaran penggunaan media, karakteristik sasaran, dan peralatan yang menunjang dalam proses penggunaan media pembelajaran ini.

Kemudian, dalam tahapan ini juga digunakan untuk menentukan siapa pengguna program (identifikasi audience). Jadi untuk menentukan siapa yang akan menjadi sasaran dalam pemanfaatan media pembelajaran nantinya, maka terlebih dahulu kami melaksanakan suatu observasi terhadap setiap kelas. Observasi ini dilaksanakan dengan cara melihat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) setiap kelas untuk kemudian di analisis dan dipahami materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran.



Gambar 1. Foto diskusi mengenai langkah Pelaksanaan program kerja



Gambar 2. Foto diskusi mengenai konsep media yang akan dibuat dan dimanfaatkan

Proses pelaksanaan diskusi mengenai konsep media pembelajaran dilaksanakan di salahsatu ruang kelas yang ada di SD Negeri 254 Tebba. Dalam Proses diskusi tersebut, kami bersama teman-teman membahas mengenai bagaimana konsep media yang akan dibuat, selain itu, kami juga membahas mengenai hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam tahap perancangan nantinya.

2. Perancangan

Tahap perancangan (desain) adalah tahap membuat atau merancang bentuk media yang akan dibuat. Jadi, dalam tahap ini kami mahasiswa KKN PPL Terpadu berdiskusi untuk menentukan seperti apa desain media pembelajaran yang akan kami buat dan memanfaatkan untuk peserta didik. Setelah mendiskusikan mengenai desain media yang akan di buat, maka dari bahan yang berupa gambar ataupun animasi yang telah kami persiapkan selanjutnya kami membuat sebuah desain media pembelajaran.



Gambar 3. Foto proses perancangan (desain) media pembelajaran

3. Pengembangan

Tahap pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan video dengan menggunakan beberapa aplikasi. Jadi, semua objek atau alat dan bahan yang telah dikumpulkan tadi kemudian dibuatlah media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran didasarkan pada tahap desain yang telah dibuat sebelumnya. Jadi, dalam proses ini, mahasiswa KKN PPL Terpadu menggunakan berbagai macam aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun aplikasi yang digunakan diantaranya kinemaster, power point, animaker, youtube dan lain sebagainya.

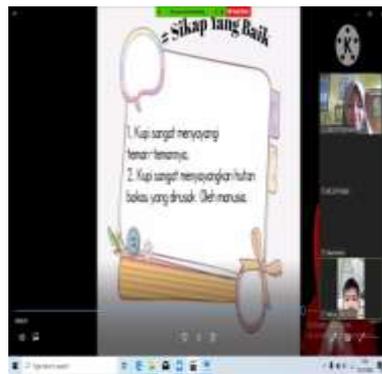


Gambar 4. Foto proses pengembangan media pembelajaran

4. Implementasi

Pada tahap ini, dilakukan uji coba terhadap media yang telah dibuat. Media pembelajaran interaktif berbasis video tersebut kami implementasikan kepada siswa SD Negeri 254 Tebba yang pada hari itu melaksanakan pembelajaran secara *online*. Dalam tahap implementasi ini, kami juga mengamati bagaimana

respon siswa saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video. Selain itu, implemntasi media ini juga menuntun kami untuk mengetahui kekurangan ataupun kelebihan dari media yang telah kami buat. Jika terdapat kekurangan, maka akan dilakukan suatu perbaikan.



Gambar 5. Foto implementasi media pembelajaran

5. Evaluasi

Proses evaluasi media pembelajaran merupakan proses terakhir dalam pelaksanaan program kerja kami. Tahapan ini kami laksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang kami terapkan telah mencapai tujuan pembelajaran atau tidak.



Gambar 6. Foto proses evaluasi media pembelajaran

Proses pelaksanaan evaluasi ini dilakukan bersama dengan rekan-rekan mahasiswa KKN PPL Terpadu dan beberapa siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video. Jadi, dalam tahap ini kami mendengarkan tanggapan-tanggapan dari teman-teman maupun siswa-siswi SD Negeri 254 Tebba.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang ada dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Pengertian tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suryani dkk, (2018:5) bahwa “ media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain. Menurut Arrosyidah (2015:3) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut.

Media pembelajaran yang interaktif akan membantu peserta didik untuk aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran akan memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Terlebih lagi di tengah situasi pandemi *covid-19* ini, pemanfaatan media pembelajaran interaktif memang tepat untuk diterapkan pada peserta didik karena pembelajaran dilaksanakan secara *online*.

Secara lebih khusus, Kemp & Dayton (Sutirman, 2013: 17) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) Dengan adanya media, pembelajaran akan lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) Dengan menggunakan media, maka terdapat dialog antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran terkesan tidak monoton (interaktif) (3) Dengan adanya media, kualitas hasil

belajar yang diperoleh siswa lebih meningkat, serta (4) Media dapat merubah peran guru ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dan pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan membuat guru lebih leluasa menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar karena pembelajaran akan terasa lebih menarik

Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif ini dilakukan dengan tujuan agar siswa-siswi SD Negeri 254 Tebba bisa mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran. Selain itu, dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini, maka siswa-siswi SD Negeri 254 Tebba akan merasa senang dan untuk meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

SARAN DAN KESIMPULAN

Program kerja KKN PPL Terpadu berbasis media pembelajaran interaktif yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa KKN PPL Terpadu Universitas Negeri Makassar di SD Negeri 254 Tebba terlaksana dengan baik dan lancar. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa KKN bekerjasama dengan pihak sekolah dan mendapat respon yang baik dan turut antusias dalam pelaksanaan kegiatan ini. Pelaksanaan program kerja ini dapat mengatasi permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran SD Negeri 254 Tebba yakni dengan membuat media pembelajaran interaktif salah satunya video pembelajaran.

Kegiatan ini memerlukan tindak lanjut, sehingga diharapkan pihak sekolah mampu menerapkan media pembelajaran video sebagai upaya agar siswa dapat belajar di rumah dengan lebih aktif agar mudah memahami materi pelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. *Jurnal lingkaran Widyaiswara*, Vol.1, No. 4, hlm. 104–117.

- Hapsari, A. E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk This study aimed to improve history learning achievement through the implementation of cooperative learning model NHT assisted interactive media . *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol 7, No. 1, hlm. 1–9.
- Hendi, A., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 4, No. 2, hlm. 823–834.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *Lensa(Lentera Sains): Jurnal Pendidikan Ipa*. Vol. 10, No. 2, hlm. 63–73.
- Mahmudah, A., & Adeng Pustikaningsih. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi indonesia*. Vol. 17, No. 1, hlm. 97-111
- Muntaha, S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*. Vol. 3, No. 2, hlm 178–185.
- Ririn Puspita Tutiasri, Niko Kurniawan Laminto, K. N. (2020). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat dan Keamanan (KOMASKAM)*, Vol. 2, No. 2, hlm. 1–15.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model - Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group