

PKM Pelatihan Media Pembelajaran *G-Learning* bagi Kelompok Guru Sekolah Dasar

Mantiasiah R¹, Andi Akram Nur Risal², Andi Alamsyah Rivai³, Andi Tenri Ola Rivai³

¹Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

²Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

³Jurusan Pendidikan Teknologi dan Pertanian, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

⁴Jurusan Pendidikan Biologi, UIN Alauddin Makassar

Abstrak. Mitra Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah Kelompok Guru Sekolah Dasar Kecamatan Pamboang. Kendala guru – guru pada proses pembelajaran di era pandemi adalah kegiatan proses belajar mengajar hanya menggunakan whatsapp baik itu pada saat memberikan materi, tugas, maupun ujian. Proses belajar dianggap tidak interaktif dan monoton sehingga mengakibatkan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan maksimal dan motivasi siswa dalam belajar menjadi berkurang. Sasaran eksternal PkM ini adalah meningkatkan pengetahuan, kreativitas dan inovasi guru – guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran interaktif berbasis *G-Learning*. Metode yang digunakan adalah: ceramah, pelatihan, diskusi, dan tanya jawab. Hasil yang dicapai adalah guru – guru memiliki peningkatan pengetahuan dalam menjalankan aplikasi media pembelajaran interaktif *G-Learning* dan guru – guru dapat merancang dan mendesain media pembelajaran interaktif *G-Learning* dengan baik dan mudah dipahami.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, G-Learning, Aplikasi*

I. PENDAHULUAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan bermitra dengan Dinas Pendidikan Sulawesi Barat, kegiatan ini PKM pelatihan media pembelajaran *G-Learning* bagi kelompok guru sekolah dasar berpusat di Kecamatan Pamboang SMP 1 Pamboang, Kabupaten Majene.



Gambar 1. SMP Neg. 1 Pamboang



Gambar 2. Spanduk kegiatan PKM

Pemanfaatan teknologi dalam inovasi pembelajaran saat ini begitu bervariasi, termasuk pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan model pembelajaran. Komputer, gadget, dan aplikasi adalah teknologi dan software tepat guna yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudahan yang diperoleh dalam memanfaatkan teknologi adalah efektivitas, efisiensi dan fitur – fitur yang dikembangkan sangat menarik (Putrawangsa & Hasanah, 2018).

Proses pembelajaran daring di Indonesia saat ini belum dikatakan maksimal ini disebabkan karena fasilitas yang tidak merata terutama jaringan dan perangkat yang digunakan siswa sehingga berdampak pada partisipasi dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang menurun (Cahyani *et al.*, 2020). Selain kendala

jaringan dan perangkat pembelajaran, penurunan partisipasi dan motivasi belajar siswa diakibatkan oleh proses pembelajaran yang monoton dengan media ceramah atau hanya memberikan materi melalui whatsapp ataupun classroom sehingga proses pembelajaran interaktif tidak dapat terwujud (Wulandari *et al.*, 2017).

Kendala mitra semenjak pandemi, sebagian besar guru di provinsi Sulawesi Barat hanya menggunakan whatsapp dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran, baik itu pada saat memberikan materi, tugas, maupun ujian.

Hal ini menjadi permasalahan terutama dalam proses pembelajaran kepada siswa yang tidak maksimal. Terlebih lagi jika terjadi kendala teknis seperti jaringan atau perangkat yang digunakan rusak, serta materi, tugas dan ujian yang dianggap sulit oleh orang tua siswa sehingga tidak dapat membimbing anaknya dalam menyelesaikan tugas dan ujian yang diberikan oleh guru (Utami, 2020).

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring menjadi tantangan bagi guru untuk menjalankan proses pembelajaran yang lebih baik dan interaktif. *G-Learning* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif *G-Learning* dalam proses pembelajaran adalah suatu produk multimedia yang digunakan oleh pendidik kepada siswa yang memuat konten pembelajaran berbasis teks, animasi gambar, video, audio dan video game. Selain itu, kelebihan media *G-Learning* adalah penggunaannya yang sangat mudah dan fleksibel sehingga dianggap menciptakan motivasi belajar siswa.

Hasil survei dan wawancara kepada guru, bahwa guru hanya menggunakan aplikasi whatsapp yang menyebabkan proses pembelajaran dianggap tidak interaktif dan monoton sehingga interaksi siswa dan guru kurang dan motivasi belajar siswa sangat rendah.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka yang menjadi masalah pokok dalam pelatihan ini adalah “Bagaimana meningkatkan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran interaktif dan cara membuat media pembelajaran interaktif *G-Learning* pada pembelajaran daring ataupun luring di masa peralihan pandemi ?”

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk ceramah, diskusi, dan pelatihan pembuatan media pembelajaran *G-Learning*. Secara lebih rinci, media yang digunakan untuk memecahkan masalah mitra, adalah:

1. Ceramah bervariasi tanya jawab pengenalan dan pemahaman tentang media pembelajaran interaktif *G-Learning* dan aplikasi media pembelajaran interaktif *G-Learning*.
2. Pelatihan untuk memberi bekal pengetahuan dan keterampilan pembuatan media pembelajaran interaktif *G-Learning*
3. Simulasi pembuatan media pembelajaran interaktif *G-Learning*

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Pembukaan Pengabdian Terpadu LP2M UNM

Pada tahapan implementasi kegiatan diawali dengan pembukaan acara pengabdian terpadu dan penandatanganan Kerjasama oleh LP2M bersama kepala sekolah dan pihak terkait di kecamatan Pamboang, kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat.



Gambar 3. Pembukaan PkM Terpadu oleh LP2M



Gambar 4. Penandatanganan Kerjasama LP2M dan Kepala Sekolah SMP 1 Pamboang

B. Pelatihan Media Pembelajaran G-Learning

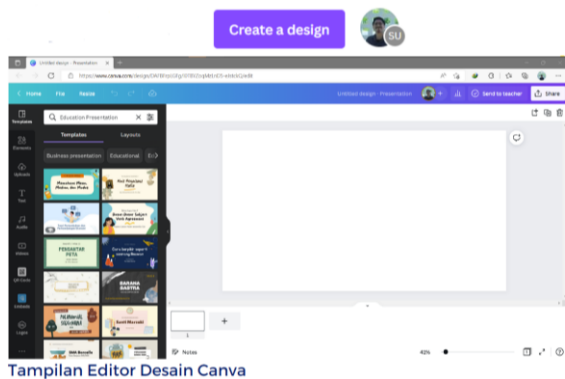
Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif *G-Learning* bagi kelompok guru sekolah dasar.



Gambar 5. Proses Penyampaian Materi dan Pelatihan Media Pembelajaran *G-Learning* Bagi Kelompok Guru Sekolah Dasar

Kegiatan awal pada pelatihan ini adalah penyampaian materi terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif *G-Learning* dan aplikasi yang akan digunakan. Ada 2 aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, pertama menggunakan Canva dan yang kedua adalah Wordwall.

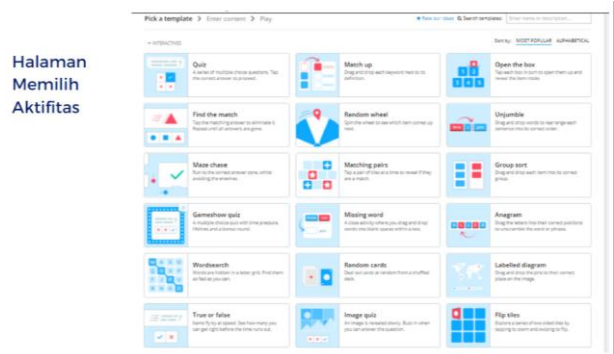
Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang dapat diakses dengan menggunakan internet menggunakan device PC/Laptop dan smartphone. Canva dapat digunakan membuat berbagai desain kekinian. Canva memiliki banyak fungsi dan fitur yang memudahkan dalam mendesain seperti membuat presentasi, poster, resume, flyer, grafik, infografis, spanduk, cover buku, bulletin, dan lain sebagainya. Canva sangat cocok digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif, sehingga guru – guru dapat mendesain media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur – fitur canva dengan kreatif dan inovatif.



Tampilan Editor Desain Canva

Gambar 6. Tampilan Editor Canva

Aplikasi game edukasi “WordWall”. Aplikasi WordWall adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dllsb



Gambar 7. Halaman Aktifitas Pada Wordwall

C. Hasil Media Pembelajaran Interaktif *G-Learning*

Hasil yang telah dicapai dalam PkM pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif *G-Learning*



Gambar 8. Tampilan Mrdia Pembelajaran Interaktif Disertai Video Pembelajaran



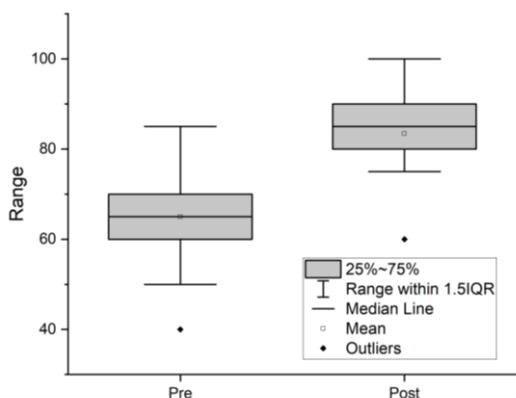
Gambar 9. Tampilan Mrdia Pembelajaran Interaktif Disertai Barcode Evaluasi Pembelajaran berbasis *G-Learning* pada Aplikasi Wordwall



Gambar 10. Salah Satu Jenis Games Edukasi “Menjodohkan” Pada Aplikasi WordWall

D. Hasil Penerapan Pengetahuan Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis *G-Learning* Pada Guru

Box plot peningkatan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *G-Learning*



Gambar 11. peningkatan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *G-Learning*

Hasil pada Gambar 10 menjelaskan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran interaktif *G-Learning*. Pada box plot pretest range nilai berada pada kisaran 59.73 – 70.26 dengan nilai rata – rata 65 poin. Sedangkan pada posttest meningkat dengan nilai range diantara 78.27 – 88.56 mendapatkan nilai rata – rata 83.42 poin.

Hasil penerapan tentang pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *G-Learning* berdasarkan analisis statistic pre dan post test uji normalitas, uji hemogenitas, dan uji Hipotesis.

a. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tindakan	Metode		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
PreTest	0.964	19	0.658
PostTest	0.902	19	0.053

Pada uji normalitas pre dan posttest menggunakan analisis Shapiro-Wilk yang digunakan untuk menguji normalitas dari data. Hasil yang ditunjukkan menunjukkan nilai sig metode di atas diatas 0.05 sehingga disimpulkan bahwa data pada tabel 3 terdistribusi secara normal.

b. Uji Hemogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Hemogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
Data		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	0.014	1	36	0.907

Pada tabel 2 dilakukan uji homogenitas menggunakan analisis levene. Hasil yang ditunjukkan oleh tabel menggunakan parameter mean dengan nilai Sig 0.907 yang berarti uji homogenitas pada data adalah bersifat homogen

c. Uji Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 5. Uji Kesamaan

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-18.42105	5.78615	1.32743	-21.20989	-15.63222	-13.877	18	0

Tabel 3 menjelaskan uji Hipotesis data pre dan postes, dilihat dari hasil pada tabel diatas bahwa PreTest berbeda secara signifikan dengan PostTest dilihat dari Sig yang dihasilkan yaitu 0 artinya terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif *G-Learning* terhadap peningkatan pengetahuan guru

Sekolah Dasar kecamatan Pamboang terhadap pengetahuan media pembelajaran interaktif *G-Learning*

IV. KESIMPULAN

Pelatihan media pembelajaran multimedia dengan menggunakan aplikasi canva dan Wordwall bagi kelompok guru sekolah dasar dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang penggunaan aplikasi canva dan wordwall dalam membuat media pembelajaran interaktif, tahapan pelatihan ini terdiri dari pengenalan canva dalam membuat media seperti membuat akun pada aplikasi canva dan wordwall, merancang media pembelajaran menggunakan template, mendesain tiap slide media menggunakan gambar, video, animasi, merekam diri pada media pembelajaran dan sharing media ke beberapa guru lain serta membuat game bentuk quis, menjodohkan, melengkapi kalimat pada Aplikasi wordwall. Aplikasi wordwall sebagai pendukung dalam pembelajaran disematkan dalam media pembelajaran dengan menggunakan link dan barcode sebagai bentuk interaksi dalam proses pembelajaran. Hasil pengetahuan pre dan posttest guru – guru terhadap pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *G-Learning* berdasarkan uji normalitas Pretest dengan nilai Sig. 0.658 dan Posttest 0.053 yang artinya uji normalitas terdistribusi secara normal. Pada pengujian homogenitas nilai Sig 0.907 menunjukkan homogenitas pada data pengetahuan bersifat homogen dan terakhir pengujian Hipotesis mendapatkan nilai Sig 0 menjelaskan bahwa Pre dan Posttest merupakan berbeda secara signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sulawesi Barat, Kepala Sekolah SMP 1 Pamboang dan pihak terkait di Kecamatan Pamboang, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan meng-evaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140.4
<https://www.canva.com/>
<https://wordwall.net/>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di era industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54.
- Utami, E. W. (2020). Kendala dan Peran Orangtua dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 3(1), 471–479.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029.