

Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Guru SLB Negeri 1 Buleleng Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran SIBI Berbasis Powtoon

I Nyoman Pasek Nugraha¹, Edi Elisa², I Gede Wiratmaja³,
¹²³⁴ Pendidikan Teknik Mesin FTK Undiksha
 edi.elisa@undiksha.ac.id

Abstrak

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti meningkatkan pengetahuan guru tentang cara mendesain pembelajaran yang efektif dan memiliki daya tarik dan menggunakan media-media yang interaktif. Saat ini guru dituntut untuk menjadikan pelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara optimal, baik belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas dengan metode yang inovatif, alat peraga maupun media lainnya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih guru SLB N 1 Buleleng dalam memanfaatkan media pembelajaran powtoon. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pemaparan, interaksi, dan penugasan. Respons positif diberikan oleh peserta dalam pelatihan ini. Pemaparan dilakukan secara daring sekaligus menjelaskan penggunaan powtoon untuk mengembangkan media pembelajaran SIBI, Pada tahap interaksi, guru-guru peserta pelatihan diberi kesempatan untuk menanyakan dan mempraktikkan penggunaan media powtoon secara teknis. Selanjutnya penugasan diberikan dan dievaluasi untuk memperdalam pengetahuan peserta pelatihan tentang bagaimana menggunakan powtoon untuk membuat media pembelajaran SIBI. Berdasarkan hasil evaluasi pada saat pelaksanaan pelatihan dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan wawasan guru-guru SLB N 1 Buleleng untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dengan powtoon.

Kata kunci : Literasi digital, SIBI, powtoon.

PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi, yang membutuhkan keterampilan kognitif dan teknis. Guru saat ini dituntut untuk dapat membuat, berkolaborasi, dan berbagi konten digital secara bertanggung jawab. Karena itu, kepala sekolah, sumber daya kependidikan, dan guru perlu memahami pentingnya literasi digital dalam pembelajaran.

Untuk dapat memanfaatkan teknologi digital, guru membutuhkan kemampuan literasi digital, yaitu kemampuan dalam pengetahuan dan

keterampilan menggunakan perangkat digital seperti *smartphone*, PC, atau laptop serta dapat mengoperasikan aplikasi pendukung, sehingga dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang berkualitas. Agar guru memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media digital perlu adanya penguatan literasi digital bagi guru.

Penguatan literasi digital bagi guru dimaksudkan agar guru memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media digital untuk meningkatkan profesionalitas guru terutama untuk guru yang menangani siswa berkebutuhan khusus. Peningkatan keterampilan literasi digital dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya yaitu melalui kegiatan pelatihan.

SLB Negeri 1 Buleleng merupakan sekolah bagi siswa yang berkebutuhan khusus yang beralamat di Jalan Yudistira Selatan Nomor 16 Singaraja, Kendran, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng Prov. Bali. Dalam proses belajar mengajar peserta didik tidak hanya mempelajari hal-hal yang ada sekarang ini tetapi juga peristiwa-peristiwa masa lampau. Penyampaian materi yang berasal dari pengalaman nyata, membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikannya.

Pengalaman nyata merupakan cara pengajaran yang efektif karena dapat mengikutsertakan semua indera manusia. Peserta didik akan memperoleh pengertian secara langsung dan ikut berpartisipasi di dalam kegiatan yang sedang dibicarakan. Informasi yang diberikan kepada peserta didik lebih banyak tinggal dalam pikiran mereka, apabila lebih banyak indera yang dirangsang. Makin banyak indera yang dirangsang, maka semakin banyak pula informasi yang diterima.

Tuna rungu merupakan gangguan pendengaran. Oleh sebab itu guru yang bertugas menangani siswa tunarungu harus memberikan informasi dengan memanfaatkan seluruh komponen yang ada. Ketika siswa melakukan proses belajar siswa harus dapat mengakses komponen komunikasi dengan cara membaca gerak bibir (*lip-reading*), menuliskan kata di papan tulis dan mengulangi pengucapannya dengan menghadap ke siswa (Glazzard, 1999:6). Pada proses pembelajaran untuk siswa tunarungu digunakan metode komunikasi total (komtal).

Metode ini bertujuan untuk mencapai komunikasi efektif antara penderita sesama penderita tunarungu maupun penderita tunarungu dengan masyarakat umum dengan memanfaatkan media berbicara, membaca gerak bibir, mendengar, dan melalui isyarat secara terpadu. Artinya menggunakan komunikasi total menggunakan seluruh sarana komunikasi untuk memahami informasi yang diperoleh. Penggunaan komunikasi total (komtal) pada proses pembelajaran diharapkan dapat mencapai

hasil yang paling baik, terutama pada penerapan konsep dasar dan pemahaman makna suatu kata terhadap penderita tunarungu.

Penggunaan media dengan memanfaatkan prinsip komunikasi total maka kegiatan pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan efektif serta meningkatkan kecepatan pemahaman makna dan informasi. Menurut Abu Laesi (2013) pembelajaran pada siswa dengan menggunakan komunikasi total menghasilkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran pada kelompok siswa yang menggunakan abjad jari pada kemampuan membaca pengumuman tahap 1. Hal ini juga berlaku untuk kemampuan membaca pengumuman pada tahap 2 kelompok siswa yang menggunakan komunikasi total dibanding dengan kelompok siswa yang menggunakan abjad jari.

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan suatu bentuk pengajaran dengan pendekatan yang dapat menimbulkan interaksi aktif antara guru dengan peserta didik. Jadi ada keterlibatan dalam pembelajaran yang dilakukan tidak abstrak, tidak mengharuskan peserta didik untuk menghafal fakta-fakta tetapi sebuah strategi yang mendorong peserta didik mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Salah satu alternatif yang digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran siswa tunarungu dengan menggunakan aspek-aspek yaitu gambar, teks, suara dan video yang dilengkapi dengan bahasa isyarat sebagai penjelas atau bahasa pendamping siswa tuna rungu.

Media pembelajaran powtoon merupakan layanan *online* yang bersifat *open source* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi

yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. Pada penerapan media powtoon tidak jauh beda dengan media power point untuk mempresentasikan suatu bahan ajar akan tetapi powtoon lebih menarik karena menyajikan banyak pilihan animasi. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki *built-in* karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar khususnya untuk para pelajar yang suka dengan suasana santai dan non-formal dalam pembelajaran di kelas.

Anak Tunarungu memiliki keterbatasan dalam berbicara dan mendengar, media pembelajaran yang cocok untuk Anak Tuna Rungu adalah media visual dan cara menerangkannya dengan bahasa bibir/gerak bibir. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak tunarungu adalah sebagai berikut:

1. Media Stimulasi Visual yaitu a) Cermin artikulasi, yang digunakan untuk mengembangkan *feed back visual*, dengan melihat/mengontrol gerakan organ artikulasi diri siswa itu sendiri, maupun dengan menyamakan gerakan/posisi organ artikulasi dirinya dengan posisi organ artikulasi guru, b) benda asli maupun tiruan, c) gambar, baik gambar lepas maupun gambar kolektif, d) Pias kata, dan e) gambar disertai tulisan.
2. Media Stimulasi Auditoris yaitu a) *speech trainer*, yang merupakan alat elektronik untuk melatih bicara anak dengan hambatan sensori pendengaran, b) alat musik, seperti: drum, gong, suling, piano/organ/ harmonika, rebana, dan trompet.
3. *Recorder* untuk memperdengarkan rekaman bunyi- bunyi latar belakang, seperti : deru mobil, deru motor, bunyi klakson mobil maupun motor, gonggongan anjing dsb.

4. Sumber suara lainnya, antara lain : 1) Suara alam : angin menderu, gemercik air hujan, suara petir,dsb. 2) Suara binatang : kicauan burung, gongongan anjing, auman harimau, ringkikan kuda,dsb. 3) Suara yang dibuat manusia : tertawa, batuk, tepukan tangan, percakapan, bel, lonceng, peluit,dsb. 4) Sound System, yaitu suatu alat untuk memperkeras suara.

METODE

Metode yang akan diterapkan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan praktek langsung. Dalam pelatihan ini akan diberikan beberapa kegiatan yang meliputi penyajian materi, dan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan *powtoon* oleh para guru peserta pelatihan.

1. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu Koordinasi Internal yang dilakukan oleh tim pengabdian, penentuan dan rekrutmen peserta pelatihan, pembuatan Instrumen, presensi, lembar kerja, modul pelatihan dan persiapan lainnya.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru – guru SLB Negeri 1 Buleleng. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut:

a) Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan web aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran inovatif. Penyajian ini dilaksanakan dalam 2 hari.

b) Penugasan Praktik

Pada akhir materi peserta akan diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya.

3. Refleksi dan Penutupan Program Pengabdian Masyarakat

Di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini.

Instrumen yang digunakan untuk menilai keberhasilan pada pelatihan ini berupa lembar angket yang diberikan kepada peserta diakhir kegiatan. Skor angket kemudian dikonversi menjadi persentase dengan kriteria keberhasilan apabila persentase diatas 60%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran SIBI berbasis powtoon ini telah memberikan manfaat baik dari penyelenggaraan maupun peserta pelatihan. Dari sisi penyelenggara, mendapatkan pemahaman secara holistik mengenai persoalan pembelajaran yang sering dialami oleh guru-guru SLB terutama di kabupaten Buleleng. Selain itu, dengan pemberian pelatihan berbekal pemahaman mengenai media powtoon dapat menjadi bentuk aktualisasi diri penyelenggara dan nara sumber. Dari sisi peserta pelatihan, terdapat tawaran solusi atas permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus. Di samping itu, pengenalan terhadap produk teknologi informasi berupa media powtoon juga memberikan kontribusi bagi peningkatan keterampilan literasi digital guru dan pengajarannya.

Pemahaman menyeluruh yang diperoleh panitia diawali dengan observasi awal kepada guru-guru SLB di kota Singaraja Bali. Observasi itu berupaya menggali persoalan yang sering dialami oleh guru-guru SLB, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa berkebutuhan khusus. Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa mereka memerlukan berbagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada

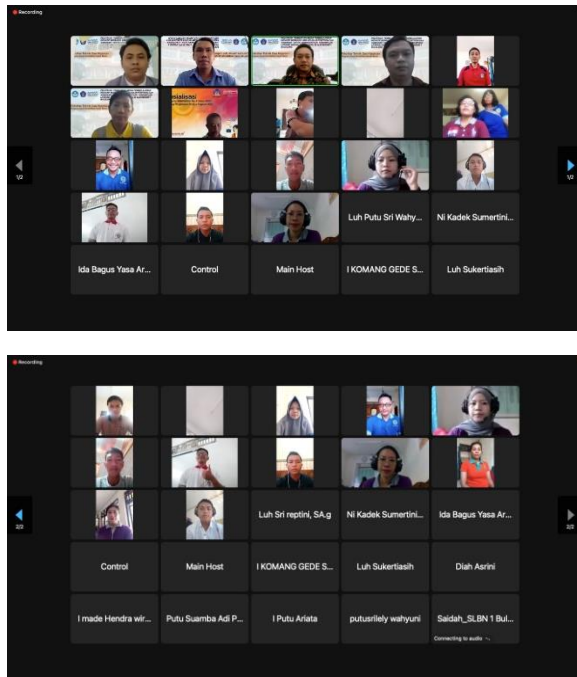
peserta didik. Setelah itu, tim mengonfirmasinya dengan penyebaran angket sebelum kegiatan pelatihan.

Berdasarkan hasil observasi juga dapat diketahui bahwa peserta pelatihan pada umumnya jarang menggunakan media pembelajaran berbasis yang dapat membantu dalam melakukan pengajaran terutama untuk siswa tuna rungu. Sebagian besar dari mereka mengandalkan *website* pembelajaran yang dikeluarkan oleh kemendikbud. Akibatnya, peserta didik seringkali menemukan titik jenuh ketika dihadapkan pada media pembelajaran yang kurang variatif. Permasalahan tersebut yang dihadapi oleh peserta pelatihan selama ini. Meskipun sebagian peserta pelatihan telah berupaya memperkaya sumber belajar dari berbagai sumber yang telah ada namun efektivitasnya tidak terlalu signifikan dibandingkan dengan mengembangkan media pembelajaran sendiri dimana media tersebut tentunya telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Saat ini hampir setiap peserta didik yang mereka ajar aktif dengan media sosialnya. Artinya, peserta didik telah “melek” teknologi informasi. Namun, keaktifannya peserta didik dalam media social tersebut sering kali mengganggu fokus dan konsentrasi dalam belajar. Tim instruktur memaknai kondisi ini sebagai tantangan sekaligus peluang. Keaktifan mereka dalam media sosial dapat dijadikan sebagai sarana untuk guru memasukkan konten-konten pembelajaran. Hal tersebut akan menjadikan siswa belajar tidak hanya pada saat di pelajaran sekolah saja.

Berdasarkan hasil evaluasi pada saat pelatihan juga dapat diketahui bahwa, guru sangat tertarik untuk dapat menggunakan powtoon sebagai aplikasi alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan banyaknya animasi dan fitur yang tersedia pada aplikasi

tersebut. Berdasarkan angket evaluasi juga dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru terhadap literasi digital terutama dalam upaya mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Adapun dokumentasi kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1.2. Peserta pelatihan pada saat sesi zoom.

SIMPULAN

Berdasarkan evaluasi hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan peningkatan kemampuan literasi digital guru SLB Negeri 1 buleleng melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran SIBI berbasis powtoon dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan wawasan dan kemampuan literasi digital guru terutama dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran yang menarik dan variatif sebagai alternatif untuk dapat digunakan dalam pembelajaran. Untuk itu perlu adanya kegiatan-kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang sejenis dengan cakupan yang lebih luas sebagai wujud dari pelaksanaan tri darma perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainsworth, S. (2008). *How do animations influence learning?* In D. Robinson & G. Schraw (Eds.). *Recent Innovations in Educational Technology that Facilitate Student Learning*, 37-67.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Dick, Walter, etc. (2005). *The Systematic Design of Instruction*. America: Pearson
- Hamzah, H.M.A., dan Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran*.
- Lee, W.W dan Owens, D.L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer
- Mayer, R.E. (2009) *Multimedia Learning* (Second Edition). New York: Cambridge University Pres
- Mesactl. (2014). *PowToon Basics*. Retrieved from <https://bcpsodl.pbworks.com/cv/file/fetch/84354052/PowToonQuickReference.pdf>
- Morrison, G.R, etc. (2007). *Designing Effective Instruction*. America: Wiley.
- Muhadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran suatu Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat. PPPPTK TK dan PLB. *Aplikasi Multimedia dalam Desain Pembelajaran*.
- Robianto. (2014). *Gratis dan Keren Abiss PowToon membuat presentasi kartun berasa lebih wow*. Retrieved from

- <http://www.formulasi.or.id/2013/07gratis-dan-kerenn>
- Rusman. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputro, A. (2009). *Pengembangan Modul Elektronik untuk Mata Kuliah Dasar dasar Fotografi*. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- Sinaga, B. (2014). *Matematika Edisi Revisi 2014*. Jakarta: Kementrian dan Kebudayaan.
- Smaldino, S.E. etc. (2007). *Instructional Technology and Media for Learning*. Columbus, Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Smaldino, S.E., Deborah, L.L. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. 9th Edition. New Jersey: Prentice Hall Inc. 23
- Soekartawi. (2003). *Prinsip Dasar E-Learning dan Aplikasinya di Indonesia*: Jurnal Teknodik Edisi No. 12/VII/Oktober/2003.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.