

Penggunaan Media Interaktif Berbasis Digital sebagai Penunjang Pembelajaran *Blended Learning*

I Nengah Suandi¹, Kadek Wirahyuni², Satya Hermawan³, Ida Ayu Made darmayanti⁴

¹Jurusan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, FBS UNDIKSHA; ²Jurusan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, FBS UNDIKSHA; ³Jurusan Bahasa Asing, FBS UNDIKSHA; ⁴Jurusan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, FBS UNDIKSHA
Email:kadek.wirahyuni@undiksha.ac.id

ABSTRACT

At this time, many applications and other media have emerged that support this digital-based interactive learning. One of the schools in SMP Saraswati Seririt is a school that has the potential for teachers who understand technology. This school is also equipped with facilities, such as laptops and wifi. However, this school still has problems with interactive media when learning blended learning, so Ganesha University of Education pays attention to this through training activities. This training activity aims to provide understanding and training on the use of digital-based interactive media as a support for blended learning. The methods used are lectures, discussions, training, and demonstrations. The activity was attended by 50 participants. This activity has a positive impact on the teachers in the school. They were given material on blended learning with interactive media, training on the use of Mentimeter, Wordwall, Baamboozle, Slido, and Canva. Participants then create products in the form of interactive media in the selected application.

Keywords: *interactive media, digital, blended learning*

ABSTRAK

Pada masa sekarang ini, banyak bermunculan aplikasi-aplikasi dan media lainnya yang mendukung pembelajaran secara interaktif berbasis digital ini. Salah satu sekolah di SMP Saraswati Seririt merupakan sekolah yang memiliki potensi guru yang memahami teknologi. Sekolah ini juga dilengkapi oleh sarana, seperti laptop dan wifi. Namun, sekolah ini masih mengalami kendala pada media interaktif saat pembelajaran *blended learning*, sehingga Universitas Pendidikan Ganesha memberikan perhatian terhadap hal ini melalui kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pelatihan mengenai penggunaan media interaktif berbasis digital sebagai penunjang pembelajaran *blended learning*. Metode yang digunakan, yaitu ceramah, diskusi, pelatihan, dan demonstrasi. Kegiatan diikuti oleh 50 orang peserta. Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi guru-guru yang ada di sekolah tersebut. Mereka diberikan materi mengenai pembelajaran *blended learning* dengan media interaktif, pelatihan mengenai pemanfaatan Mentimeter, Wordwall, Baamboozle, Slido, dan Canva. Peserta kemudian membuat produk berupa media interaktif dalam aplikasi yang dipilih.

Kata kunci: *media interaktif, digital, blended learning*

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini, tidak hanya teknologi yang mengalami perubahan, metode pembelajaran juga kini beralih dari konvensional ke digital. Salah satu metode pembelajaran yang saat ini digunakan yaitu *blended learning*. Konsep *blended learning* merupakan cara pembelajaran baru yang menggabungkan strategi tatap muka di

ruang kelas dan pembelajaran jarak jauh atau daring (*online*). Penerapan pembelajaran campuran merupakan cara inovatif untuk meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Semler (2005) "*Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by*

themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others' weaknesses". *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tapi lebih utamanya yaitu sebagai elemen dari interaksi sosial. *Blended learning* pada masa ini tidak bisa dipisahkan dari media pembelajaran.

Hamalik (1986) yang dikutip Azhar Arsyad (2010: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Artinya, media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi panca indra dan lebih dapat menjamin pemahaman. Media pembelajaran juga disebut sangat penting karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi

siswa dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa, serta menghidupkan pelajaran.

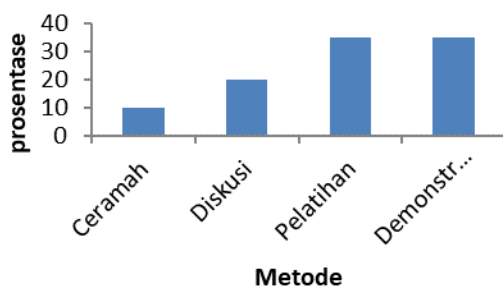
Penggunaan media yang kreatif artinya menggunakan media yang beragam dalam menyampaikan materi pelajaran, baik media yang berbasis visual, audio visual maupun elektronik. Guru lebih sering menggunakan media WhatsApp dan Google Classroom pada pembelajaran daring saat ini.

Jadi, dapat dikatakan bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan media yang beragam dan kreatif dalam menyampaikan materi. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kendala yang banyak dirasakan oleh guru dalam pembelajaran *blended learning*, antara lain: (1) belum banyak mengenal dan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan kreatif. (2) belum pernah mendapatkan pelatihan atau loka karya terkait media interaktif berbasis digital sebagai penunjang pembelajaran *blended learning*, serta (3) belum pernah mengaplikasikan berbagai media interaktif berbasis digital sebagai penunjang pembelajaran *blended learning*.

Oleh karena itu, untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, kami merasa perlu untuk mengadakan pengabdian pada masyarakat melalui "Pelatihan Penggunaan Media Interaktif Berbasis Digital Sebagai Penunjang Pembelajaran *Blended Learning* pada Guru-guru SMP Saraswati Seririt".

METODE

Metode Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut. Metode ceramah yaitu narasumber memberikan materi terkait dengan penggunaan media interaktif berbasis digital sebagai penunjang pembelajaran *blended learning*. Metode diskusi yaitu melaksanakan diskusi usai narasumber memberikan materi. Metode pelatihan yaitu peserta diberikan pelatihan penggunaan media interaktif berbasis digital sebagai penunjang pembelajaran *blended learning*. Metode demonstrasi yaitu peserta mendemonstrasikan penggunaan media interaktif berbasis digital sebagai penunjang pembelajaran *blended learning*. Metode tersebut tampak pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Metode Kegiatan P2M

Khalayak sasaran strategis yang menjadi sasaran dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah guru-guru dan akademisi di SMP Saraswati Seririt dengan jumlah peserta 50 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

“Pelatihan Penggunaan Media Interaktif Berbasis Digital sebagai Penunjang Pembelajaran *Blended Learning* pada Guru-guru SMP Saraswati Seririt”. Kegiatan P2M ini dibagi menjadi beberapa tahap (1) penyepakatan waktu kegiatan oleh narasumber (2) penyampaian informasi ke peserta pelatihan, (3) pelaksanaan kegiatan, (4) evaluasi dan (5) penyusunan laporan kegiatan. Kegiatan ini melibatkan guru-guru yang ada di SMP Saraswati Seririt bersama akademisi lain. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring dengan menerapkan protokol kesehatan. Beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu penyampaian materi atau *sharing session* oleh narasumber Kadek Wirahyuni dan Gede Budi Setiawan, berikutnya pelatihan pemanfaatan aplikasi, pembuatan aplikasi, pengaplikasian media yang digunakan, dan evaluasi. Peserta yang hadir sebanyak 50 orang, ketua, anggota pelaksana 2 orang, dan narasumber utama sebanyak 2 orang. Kegiatan ini juga diliput langsung oleh RRI Singaraja dan dipublikasi di laman rri.co.id.

Beberapa pengabdian sejenis juga dilakukan oleh Lukman Hakim, Lefudin Lefudin, Dwi Ratnaningdyah, Sugiarti Sugiarti (2020) berjudul “Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran”. Tujuan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan wawasan dan kemampuan guru dalam menggunakan TIK dalam pembelajaran. Metode pelatihan yang digunakan adalah

pemaparan materi, pendampingan pembuatan multimedia dengan ispring dan evaluasi. Peserta pelatihan adalah semua guru SMA N 1 Padamaran Kecamatan OKI. Setelah kegiatan guru diberi kuisisioner tentang tanggapan guru terhadap penerapan TIK dalam pembelajaran. Instrumen tanggapan guru berbentuk skala likert. Hasil tanggapan guru terhadap penerapan TIK dalam pembelajaran adalah positif.

Selain itu, dalam artikel berjudul “Pelatihan Pembuatan Media Interaktif bagi Guru dan Dosen” yang dilakukan oleh Arfatin Nurrahmah, Fauzi Mulyatna, Abdul Karim pada tahun 2021 menyebutkan bahwa Perkembangan teknologi informasi kini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali bagi dunia pendidikan. Seorang pendidik, baik guru maupun dosen, dituntut untuk mampu mengikuti dan menerapkan teknologi seiring perkembangan jaman dalam proses belajar mengajar. Penerapan teknologi ini dapat digunakan pada media pembelajaran interaktif, sebagai solusi agar materi yang disampaikan oleh pendidik terlihat lebih menarik. Dengan demikian, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru dan dosen. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* sederhana berbantuan aplikasi *explee*. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 88 peserta yang terdiri atas guru dan dosen di beberapa instansi. Pelatihan dilaksanakan

dengan tahapan yaitu 1) persiapan; 2) pemaparan materi; 3) pembuatan media pembelajaran oleh peserta; 4) pengumpulan tugas; dan 5) evaluasi. Hasil tanggapan peserta terhadap kegiatan pelatihan ini adalah positif. Dari kuesioner yang disebar ke peserta, sebanyak 69,3% menyatakan bahwa materi pelatihan sudah sangat baik dan berguna bagi peserta.

Berdasarkan dua perbandingan pengabdian yang telah dilakukan sebelumnya, kegiatan ini juga memiliki beberapa persamaan tahapan dan hasil. Tahapan yang dilakukan dalam kegiatan P2M ini, yaitu persiapan, pemaparan materi, pembuatan media, pengumpulan media, presentasi, dan evaluasi.

Kegiatan pelatihan ini juga berjalan dengan lancar dan mendapat tanggapan positif dari peserta.



Gambar 01. Pemaparan Materi oleh Narasumber Kegiatan berikutnya yaitu diskusi dan tanya jawab. Kegiatan diskusi berlangsung begitu hangat. Beberapa pertanyaan yang dilontarkan oleh peserta, antara lain

1. Apakah aplikasi ini berbayar?
2. Apakah aplikasi ini aman dari pembobolan soal-soal?
3. Bagaimana cara menggunakan aplikasi agar terhubung langsung dengan PowerPoint?

4. Bagaimana jika murid tidak bisa masuk di *link* yang dibagikan oleh guru?

5. Aplikasi mana yang lebih baik digunakan untuk *blended learning*?

Semua pertanyaan tersebut dijawab langsung oleh kedua narasumber, sebagai berikut.

1. Aplikasi ini tidak berbayar. Namun, apabila Bapak/Ibu ingin mendapatkan fasilitas yang lebih lengkap, Bapak/Ibu dapat berlangganan aplikasi ini dengan cara yang tertera di *slide*.

2. Aplikasi ini aman dari pembobolan. Namun, yang namanya serba canggih, semua bisa dilakukan, apalagi kalau mereka mengenal koding-koding dalam komputer.

3. Penggunaan aplikasi ini jika ingin terhubung dengan PowerPoint yaitu silakan Bapak/Ibu menaruh *link* di bagian hyperlink. Apabila *link* itu diklik, maka aplikasi bisa langsung terhubung.

4. Jika murid tidak bisa masuk di *link* yang dibagikan oleh guru, kemungkinannya ada dua, yaitu murid tidak memiliki email atau ada kesalahan saat melampirkan/mengopi *link*.

5. Semua aplikasi baik, tergantung tujuan penggunaannya. Semua aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Guru-guru juga sebaiknya mempelajari dan mencoba semua aplikasi, lalu bisa menentukan aplikasi yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kegiatan berikutnya yaitu pelatihan langsung dan guru-guru diberikan tugas untuk membuat media melalui aplikasi tersebut. Media akan dikumpul 3 hari kemudian dan akan dilakukan evaluasi oleh narasumber. Kegiatan terakhir yaitu penyerahan apresiasi kepada narasumber oleh Kepala SMP Saraswati Seririt. Acara

berakhir tanggal 16 Mei 2022 dengan menghasilkan media pembelajaran yang dibuat oleh seluruh peserta. Kegiatan ini juga terpublikasi di beberapa media. Salah satunya yaitu rri.co.id. Bukti publikasi dibuktikan pada gambar tangkap layar berikut.



Gambar 02. Publikasi Kegiatan P2M

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini berjalan dengan lancar. Pengabdian pada Masyarakat Universitas Pendidikan Ganesha tentang Pelatihan Penggunaan Media Interaktif Berbasis Digital sebagai Penunjang Pelaksanaan Pembelajaran Blended Learning dilakukan di SMP Saraswati Seririt pada Jumat, 13 Mei-16 Mei 2022. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh guru-guru di SMP Saraswati Seririt dan beberapa tenaga akademik lainnya. Acara dibuka langsung oleh Kepala SMP Saraswati Seririt, Putu Rahmani Sutra, S.Pd. Kegiatan P2M ini diketuai oleh Prof. Dr. I Nengah Suandi, M.Hum. dengan anggota-anggotanya yaitu Gede Satya Hermawan, S.S.M.Si. dan Ida Ayu Made Darmayanti. Narasumber kegiatan P2M ini yaitu Dr. Kadek Wirahyuni, S.Pd., M.Pd. dan Gede Budi Setiawan. Narasumber memberikan pelatihan tentang Slido, Wordwall, Bamboozle, Canva, E-Book Interactive dan beberapa media lisensi terbuka yang

menunjang pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada teori semata, tetapi guru-guru juga melakukan praktik pengelolaan dan pembuatan media interaktif, penyusunan *lesson plan*, dan evaluasi serta revidi karya peserta.

Kegiatan pengabdian semacam ini sangat perlu dilakukan karena beberapa guru mengeluhkan kurangnya sosialisasi atau pelatihan mengenai pembelajaran *blended learning* ini. Ilmu yang didapat saat mengikuti kegiatan ini memberikan dampak yang positif. Selanjutnya, perlu dipikirkan mengenai sosialisasi model-model pembelajaran pada masa kini untuk membangun kembali motivasi peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Bonk, C.J., & Graham, C. R. (2006). *The Handbook of Blended Learning Environments: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco: JosseyBass/Pfeiffer.
- Dwiyogo, D. W. (2013). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Malang: Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- Hakim, Lukman, dkk. (2020). *Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran*. E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 11 (1). pg.38-42.
- Flew, T. (2008). *New Media : an Introduction*. New York: Oxford University Pers.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran Blended Learning*. Malang: Prestasi Pustakarya.
- Komara, Endang. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kuntarto, Eko dan Asyhar, R. (2016). “Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa”. Terdapat pada https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=23DM5eEAAAAJ&citation_for_view=23DM5eEAAAAJ:eJXPG6dFmWUC. Diunduh tanggal 10 Februari 2022.
- Nurrahmah, Arfatin, dkk. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Interaktif bagi Guru dan Dosen*. E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 12 (3). pg.407-412.
- Sadiman, Arief.S., dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.
- Sanaky, A.H Hujair. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Semler, S. (2005). “Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and

Reduce Training Cost”. Terdapat pada

http://www.learningsim.com/content/Isnews/blended_learning.html.

Diakses pada 11 Februari 2022.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002).

Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi*

Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Wijaya, Agi Ma'ruf, dkk. (2021). “Media

Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri di Masa Pandemi dalam Mata Pelajaran Sejarah”.

Jurnal Sandhyakala, Volume 2, Nomor 2, Juli 2021.