

Literasi dan Media Pembelajaran Interaktif pada Guru SD

Ima Mulyawati¹, Depi Pujiyanti²

Keywords :

Literasi;
Media;
Pembelajaran Interaktif;
Guru SD

Correspondensi Author

Ima Mulyawati
PGSD, Universitas Muhammadiyah
Prof Dr Hamka
Jl. Tanah Merdeka No 20
Jakarta Timur
Email:
Ima.mulyawati@uhamka.ac.id

History Article

Received: 16-01-2021;
Reviewed: 11-02-2021;
Revised: 19-03-2021;
Accepted: 21-05-2021;
Published: 23-05-2021.

Abstrak. Para guru mengalami kesulitan dalam pembelajaran yang dilaksanakan selama pandemi Covid 19 khususnya literasi dalam pembelajaran dan media pembelajaran inovatif lainnya. Power point yang dibuat oleh para guru belum mengarah kepada media pembelajaran interaktif. Para guru belum menguasai dan menggunakan media pembelajaran dengan Fastone Capture, Bandicam, Powtoon, Kinmaster, dan Xrecorder dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka kegiatan pengabdian ini menawarkan pelatihan komprehensif terdiri dari tahap persiapan berupa survey dan wawancara mengenai kondisi mitra, tahap pelaksanaan berupa (1) paparan literasi pembelajaran, (2) paparan materi media pembelajaran interaktif, (3) pendampingan media pembelajaran interaktif. Tahap yang terakhir adalah evaluasi dengan pemberian angket mengenai kegiatan pengabdian dan tindak lanjut mengenai kegiatan pengabdian selanjutnya. Kegiatan pengabdian dilakukan secara webinar. Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik terlihat dengan 100% guru hadir dalam pengabdian ini, 90% peserta menyatakan bahwa mereka puas dengan kegiatan ini.

Abstract. Teachers experienced difficulties in learning carried out during the Covid 19 pandemic, especially literacy in learning and innovative learning media. The power points made by the teachers have not led to interactive learning media. The teachers have not mastered and used learning media with Fastone Capture, Bandicam, Powtoon, Kinmaster, and Xrecorder in learning. Based on these problems, this service activity offers comprehensive training consisting of a preparatory stage in the form of surveys and interviews regarding partners' conditions, the implementation stage in the form of (1) exposure to learning literacy, (2) exposure to interactive learning media material, (3) interactive learning media assistance. The last stage is evaluation by providing a questionnaire about service activities and follow-up on further service activities. Community service activities are carried out by webinars. This service activity went well, as seen with 100% of the teachers attending this service, 90% of the participants stated that they were satisfied with this activity.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil PISA tahun 2019 (OECD, 2019), mengungkapkan bahwa skor rata-rata kemampuan membaca 371 dan skor rata-rata kemampuan matematika 379. Nilai ini mengalami penurunan dibandingkan dengan PISA tahun 2015, dengan skor membaca 397 dan skor matematika 386. Perolehan skor tersebut menempatkan Indonesia pada kategori terendah untuk membaca ada di 75 dari 80 negara atau berada di urutan ke enam dari bawah. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan membaca dan matematika adalah dengan pembelajaran literasi.

Menurut Putri Oviolanda Irianto (2009), Batubara & Ariani (2018), keterampilan literasi memiliki pengaruh dalam memahami informasi, memanfaatkan literasi baik secara lisan maupun tertulis untuk mendukung kompetensi yang dimiliki. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah meluncurkan gerakan literasi di Sekolah diharapkan dapat menumbuhkan budaya literasi khususnya di Sekolah Dasar. Menurut Huda dikutip dalam Hidayat, Basuki, & Akbar (2018), terdapat tiga masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan gerakan literasi sekolah salah satunya adalah guru belum sepenuhnya memahami metode atau teknik dalam meningkatkan budaya literasi.

Salah satu hal yang paling mendukung dalam meningkatkan budaya literasi di sekolah adalah dengan mengembangkan literasi media dan teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan literasi baik dalam bahasa maupun dalam matematika. Keterampilan guru dalam memilih media ini sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Mahnun (2012), keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar siswa ditentukan pada bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan.

Pembelajaran yang aktif dapat terjadi dengan menggunakan bantuan media. Namun ada sebagian guru yang kurang memanfaatkan media pembelajaran di dalam kelas. Hal ini akan berdampak pada kebosanan saat siswa belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat akan memiliki pengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran terutama saat pembelajaran online seperti sekarang ini. Hal ini sejalan dengan penelitian Windasari & Sofyan (2019), penggunaan media pembelajaran audio visual akan membantu menampilkan

konsep yang mudah dalam pembelajaran yang diberikan, meningkatkan hasil belajar, mengatasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda.

Media dengan software Fastone Capture ini guru dapat memilih power point yang dimiliki selanjutnya guru dapat melakukan perekaman. Software Fastone Capture ini sangat ringan dan mudah digunakan untuk pemula. Hal ini sesuai dengan pengabdian yang pernah dilakukan Soemantri (2019), untuk teknik *screen recording* peserta pengabdian memilih menggunakan software *Fastone Capture*. Software lain yang dapat digunakan untuk melakukan *screen recording* bisa menggunakan Bandicam. Kelebihan bandicam saat melakukan perekaman bisa menampilkan wajah dan lain sebagainya. Selain itu, dilengkapi dengan kamera web yang memungkinkan untuk memilih custom area yang ingin direkam dan fitur-fitur menarik lainnya.

Aplikasi multimedia interaktif berbasis Powtoon ini memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun yang bergerak, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Aplikasi ini memiliki beberapa fasilitas meliputi animasi sederhana yang dapat diatur sendiri oleh pembuat secara mudah, kebebasan bagi pengguna aplikasi untuk memasukkan gambar, video, dan latar suara. Menurut Ariyanto & Kantun (2018), Garsinia, Kusumawati, & Wahyuni (2020), Powtoon merupakan program aplikasi yang bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran dimana penggunaannya sama persis dengan power point yang membedakan adalah animasi tulisan tangan dengan berbagai vitur, efek karakter pembuat, efek transisi layar yang dapat diganti sesuai dengan keinginan, serta timeline yang dapat diatur dengan mudah.

Media Kinmaster dan Xrecording ini dapat digunakan oleh guru dalam mengedit video pembelajaran. Aplikasi ini bisa digunakan di android dan ios yang memungkinkan para guru untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini dapat mengedit video berupa pemotongan video penambahan gambar dan teks. Selain itu, aplikasi Kinmater dan Xrecorder dapat digunakan untuk profesional dan amatir karena menawarkan control yang lebih mudah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah di SD Muhammadiyah 09 plus diperoleh informasi bahwa guru-guru mengalami kesulitan dalam pembelajaran yang dilaksanakan selama pandemi Covid 19 khususnya berupa alat peraga dan media pembelajaran inovatif lainnya. Power point yang dibuat oleh guru masih berupa slide tulisan belum mengarah kepada video media pembelajaran interaktif. Guru belum menguasai dan menggunakan aplikasi media pembelajaran *Fastone Capture*, media *Bandicam*, *Powtoon*, *Kinmaster*, dan *Xrecorder*. Dalam proses pembelajaran selama pandemic Covid 19 ini guru memberikan materi dan soal kepada siswa melalui whatsapp grup. Siswa mengerjakan materi tersebut untuk dikumpulkan kepada guru. Penggunaan media pembelajaran yang tidak interaktif dapat mendorong siswa belajar dengan cara-cara yang kurang bermakna. Siswa akan cenderung untuk menghafal sebuah konsep dari pada menemukan prosedur matematis tertentu. Hal ini akan berdampak pada pembelajaran berlangsung dengan cara membosankan. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini menawarkan solusi permasalahan berupa pengenalan lebih komprehensif tentang literasi pembelajaran, pengenalan dan pendampingan pemanfaatan media pembelajaran *Fastone Capture*, *Bandicam*, *Powtoon*, *Kinmaster*, dan *Xrecorder*.

METODE

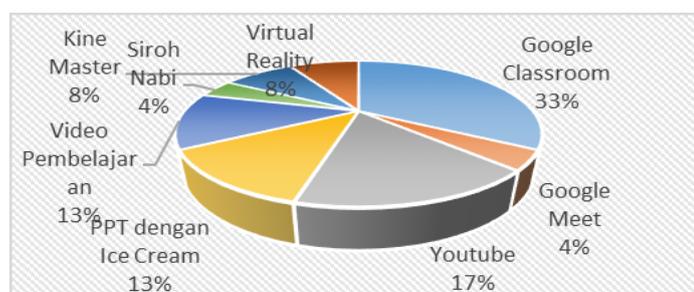
Kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk para guru dan kepala sekolah di SD Muhammadiyah 09 Plus Jakarta Timur. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan dan pendampingan secara online. Kegiatan ini dibagi dalam beberapa tahap yaitu: (1) Tahap persiapan, (2) Tahap pelaksanaan

yang terdiri dari pemberian angket sebelum pelaksanaan PkM, pemaparan materi literasi pembelajaran dan media pembelajaran *Fastone Capture*, *Bandicam*, *Powtoon*, *Kinmaster*, dan *Xrecorder* disertai diskusi dan tanya jawab. (3) Tahap ketiga evaluasi ini dilakukan selama dua minggu melalui diskusi di *googleclassroom* untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran *Fastone Capture*, *Bandicam*, *Powtoon*, *Kinmaster*, dan *Xrecorder* dalam pembelajaran.

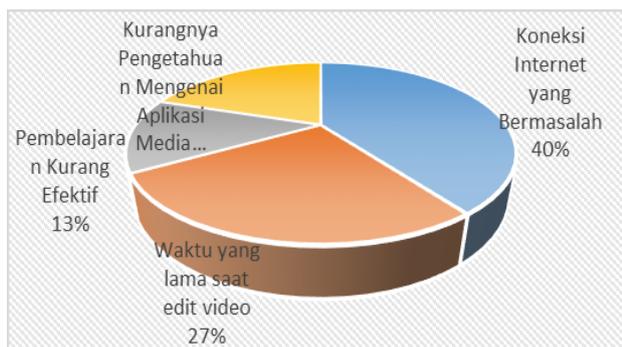
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan literasi dan media pembelajaran interaktif ini diikuti oleh 13 peserta dari guru SD Muhammadiyah 09 Plus Jakarta Timur dan 1 orang Kepala Sekolah. Semua peserta hadir dalam pelaksanaan *googlemeet* dan mengkonfirmasi kehadirannya melalui *googleform*. Kegiatan PKM ini dilakukan pada hari Senin, 21 Desember 2020 melalui *google meet* pukul 08.00-11.00 WIB.

Pelaksanaan pengabdian ini diawali dengan pembacaan ayat suci Al quraan, menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars Muhammadiyah, serta sambutan Kepala Sekolah dan Ketua Pengabdian. Sebelum kegiatan pengabdian ini terlebih dahulu guru diberikan angket diantaranya mengenai media pembelajaran apa yang digunakan selama pembelajaran online dan kendala apa yang diperoleh selama pembelajaran online diperoleh hasil sebagai berikut.



Grafik 1. Media Pembelajaran yang telah digunakan selama pembelajaran online



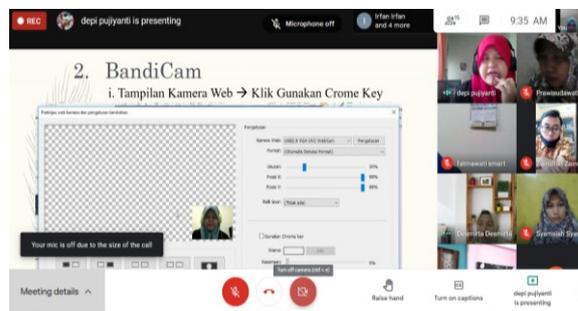
Grafik 2. Kendala selama pembelajaran online

Setelah melakukan pengisian angket selanjutnya dilakukan Pemaparan materi literasi dan media pembelajaran *Fastone Capture*,

BandiCam, *Powtoon*, *Kenmaster*, dan *Xrecorder*.



Gambar 1. Pemaparan Materi Literasi Pembelajaran



Gambar 2. Pemaparan media pembelajaran *Fastone Capture*, *BandiCam*, *Powtoon*, *Kenmaster*, dan *Xrecorder*

Pada sesi tanya jawab dan diskusi terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan terkait dengan pemaparan materi. Pertanyaan yang diajukan diantaranya jenis platform media pembelajaran manakah yang lebih simple untuk digunakan oleh guru-guru agar dalam menggunakannya tidak banyak waktu dalam mengedit. Terkait dengan pertanyaan tersebut pemilihan media pembelajaran disesuaikan kebutuhan, bisa saja menggunakan media pembelajaran yang mudah dalam pengeditannya. Namun jika boleh direkomendasikan, baiknya untuk pembelajaran peserta didik kelas rendah misalkan jika akan mengajar Sains atau Matematika akan lebih menarik jika menggunakan *powtoon*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Ariyanto & Kantun (2018), Desma Yulia (2018), Marta Dwi Pangestul (2018), Penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik, ketertarikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dapat memotivasi peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pertanyaan yang kedua, dari banyaknya platform media pembelajaran online, manakah yang lebih sesuai untuk digunakan dalam pengeditan video? Solusinya seperti apa, karena untuk pembuatan video pembelajaran membutuhkan waktu yang lama untuk pengeditan video. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan (materi, kemampuan aplikasi dari guru, dan peserta didik). Cara mengatasi waktu editing dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bisa disiasati dengan pembuatan ppt materi terlebih dahulu kemudian guru dapat langsung menjelaskan ppt sekaligus dalam perekaman layer misalkan dengan menggunakan *Kinemaster* atau *Xrecorder*. Hal ini sejalan dengan Sugiharto, Wibowo, Wirawan, & Suhartono (2019), aplikasi *Kinemaster* menawarkan proses editing video yang lebih mudah yang bisa digunakan oleh orang profesional maupun amatir. Selain itu, aplikasi ini dapat mendownload lebih banyak efek sehingga tampilan video lebih menarik.

Tahap evaluasi, ini dilakukan dua tahap yaitu: (1) Tahap pertama adalah respon,

kekurangan, dan kelebihan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan pada pengabdian selanjutnya. Secara keseluruhan, Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik terlihat dengan 100% guru hadir dalam pengabdian ini, 90% peserta menyatakan bahwa mereka puas dengan kegiatan ini. (2) Tahap kedua, koordinasi antara tim pelaksana dan peserta melalui kepala sekolah atau peserta secara langsung terkait tindak lanjut yang dilakukan peserta setelah adanya pengabdian tersebut. Koordinasi ini terkait apakah guru membutuhkan pelatihan lebih lanjut tentang literasi dan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini dilakukan evaluasi selama 2 minggu tim PKM mengadakan diskusi dengan *googleclassroom* mengenai kesulitan dalam membuat media pembelajaran tersebut. Mitra menyampaikan hasil pembuatan media pembelajaran di SD dengan salah satu media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi *Fastone Capture*, *Bandicam*, *Powtoon*, *Kinmaster*, dan *Xrecorder*.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program kemitraan masyarakat mengenai peserta dan tim fasilitator dapat terjalin kerjasama dengan baik selama proses pelatihan. Kesimpulan yang bisa diambil dari proses pelatihan ini adalah (1) Pelatihan literasi dan media pembelajaran interaktif dilaksanakan selama 1 hari melalui *googlemeet* dengan peserta sebanyak 14 orang guru-guru dari SD Muhammadiyah 09 Plis Jakarta Timur. (2) Materi yang disampaikan meliputi: a) Literasi Pembelajaran, b) Media Pembelajaran Interaktif *Fastone Capture*, *Bandicam*, *Powtoon*, *Kinmaster*, dan *Xrecorder*. (3) Kegiatan pengabdian ini dapat mengatasi permasalahan mitra yaitu dapat meningkatkan pemahaman guru yang mendalam tentang literasi dan media pembelajaran yang inovatif yang diterapkan pada peserta didik seperti *Fastone Capture*, *Bandicam*, *Powtoon*, *Kinmaster*, dan *Xrecorder*. (4) Kendala yang dihadapi adalah beberapa peserta adalah waktu yang terlalu singkat mengingat peserta ada kegiatan lain pada hari yang bersamaan, diperlukan pertemuan secara langsung di sekolah setelah pandemic berakhir.

DAFTAR RUJUKAN

Ariyanto, R., & Kantun, S. (2018). Penggunaan Media *Powtoon* untuk Meningkatkan

Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelaj. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122–127.

<https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.762>

Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2018). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miao Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 15–29. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2965>

Desma Yulia, N. E. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24.

Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software *Powtoon* pada Materi SPLDV. *JRPIPM: Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 3(2), 44–51.

Hidayat, M. H., Basuki, I. A., & Akbar, S. (2018). Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian Dan Pengembangan*, 3(1), 810–817. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11213/5360>

Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.

Marta Dwi Pangestu1, A. A. W. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif *Powtoon* pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS di

- SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71–79.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Result Volume I-III*.
- Putri Oviolanda Irianto, L. Y. F. (2009). Pentingnya Penguasaan Literasi bagi Generasi Muda dalam Menghadapi Mea. In *The 1st Education and Language International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula* (pp. 640–647).
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital*, 3(1), 64. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i1.2372>
- Sugiharto, A., Wibowo, A., Wirawan, P. W., & Suhartono. (2019). Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMPN 1 Karimunjawa. In *Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian Kepada Masyarakat UNDIP-UNNES 2019* (pp. 289–293). Retrieved from semnasppm.undip.ac.id
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.0101.01>