

## HABITUASI TEKNIK MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK KELOMPOK GURU SMK DI DKI JAKARTA

ZE. Ferdi Fauzan Putra<sup>1</sup>, Vina Oktaviani<sup>2</sup>

Pendidikan Teknik Informatika Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta  
[ferdifauzan@unj.ac.id](mailto:ferdifauzan@unj.ac.id), [vinaoktaviani@unj.ac.id](mailto:vinaoktaviani@unj.ac.id)

### *Abstract*

*The purpose of this activity is to improve the understanding, mastery, and skills of SMK teachers in DKI Jakarta in developing creative media skills to support online learning. The methods used in this activity are presentations/lectures, exploration of sources, simulations, discussions, demonstrations, and presentations. Based on the activities that have been carried out, it can be concluded that there was an increase in the knowledge, understanding, and skills of the group of SMK teachers in DKI Jakarta by 78.75%. Therefore, this habituation activity has an impact in increasing the knowledge, understanding, and skills of the teacher group in making various online learning media.*

**Keywords:** instructional media; teachers group; online; variation

### *Abstrak*

*Tujuan dari kegiatan habituasi ini adalah untuk meningkatkan pemahaman, penguasaan, dan keterampilan para guru SMK di DKI Jakarta dalam mengembangkan skill media kreatif untuk mendukung pembelajaran daring. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pemaparan/ceramah, eksplorasi sumber, simulasi, diskusi, demonstrasi, dan presentasi. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan maka bisa disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan kelompok guru SMK di DKI Jakarta sebesar 78,75%. Oleh karena itu kegiatan habituasi ini memberikan dampak dalam menambah pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan kelompok guru dalam membuat media pembelajaran daring yang bervariasi.*

**Kata Kunci:** media pembelajaran; kelompok guru, daring, variasi

### **1. PENDAHULUAN (Introduction)**

Di masa pandemi Covid-19 ini kebijakan pemerintah terkait pelaksanaan belajar dari rumah sudah berlangsung hampir satu tahun. Hal ini dengan tujuan agar mengurangi penyebaran virus Covid-19 di klaster sekolah. Seperti yang diketahui bersama pandemi ini telah mengubah berbagai aktivitas di berbagai bidang, tak luput dalam pembelajaran. Biasanya belajar tatap muka di dalam kelas namun sekarang pelaksanaannya berubah daring (online) dari rumah masing-masing. Tentunya dengan diterapkannya pembelajaran daring sejak bulan Maret 2020, para siswa tetap mendapatkan arahan dan instruksi dari guru mata pelajaran masing-masing.

Penguasaan teknologi berbasis aplikasi mutlak ada dalam situasi menghadapi pembelajaran online ini. Hal ini diperlukan agar pembelajaran online menjadi dinamis, interaktif, dan intensif. Program-program presentasi seperti Microsoft PowerPoint mampu menyajikan materi dengan instan dan mudah dengan berbagai template yang dimiliki masih banyak dipakai oleh para guru, padahal sudah banyak berkembang platform atau software yang bisa menghasilkan media pembelajaran yang kreatif sehingga dapat memotivasi siswa, menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir.

Sistem pembelajaran online merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet (Ruskan, et al 2012). Artinya guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan media online agar pelaksanaan pembelajaran tanpa tatap muka tetap berhasil dilakukan.

Dengan demikian pemberdayaan kelompok guru SMK dalam rangka meningkatkan kompetensi di bidang pendidikan yang profesional adalah hal yang diperlukan karena kegiatan tersebut berguna untuk pengembangan keahlian (skill) mendesain media pembelajaran yang kreatif dengan aplikasi digital yang up to date dan sedang digandrungi oleh anak muda terutama di DKI Jakarta.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dan observasi yang dilakukan maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman (90%) kelompok guru BK DKI Jakarta (Wilayah SMK JT 1) mengenai pengembangan media kreatif untuk pembelajaran online yang bervariasi.
2. Kurangnya penguasaan (90%) kelompok guru BK DKI Jakarta (Wilayah SMK JT 1) mengenai pengembangan media kreatif untuk pembelajaran online yang bervariasi.
3. Rendahnya keterampilan (90%) kelompok guru BK DKI Jakarta (Wilayah SMK JT 1) dalam pembuatan media kreatif untuk pembelajaran online yang bervariasi.

## **2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)**

Beredarnya Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) menyebabkan pembelajaran dilakukan secara daring baik itu guru dan peserta didik. Dengan mematuhi surat edaran tersebut maka seluruh sekolah maupun perguruan tinggi dituntut luhai menggunakan teknologi untuk melakukan pembelajaran jarak jauh atau daring (online).

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa desain informasi yang menggabungkan antara teks dan gambar dapat dijadikan sebagai media belajar yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Susetyo, Bahruddin, & Windarti, 2015). Mulyate, Tanudjaja, & B (2013) pun menyatakan bahwa buku yang terdiri dari infografis dapat meningkatkan minat baca dan meningkatkan kreativitas. Informasi yang disampaikan lebih jelas dengan menggunakan infografis (Yurisma, Bahruddin, & P, 2017). Selain itu Cahyadi (2016) dan Hartini (2017) mengungkapkan bahwa informasi dari desain infografis dapat dipahami lebih cepat dan menarik karena terdapat tampilan visual.

Berbicara tentang salah satu media pembelajaran yang akan diberikan pada pelatihan habituasi ini adalah Prezi, terdapat penelitian tentang aplikasi gratis tersebut dilakukan oleh Dyah Listiyani (2015) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Prezi Desktop untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTsN Punung Pacitan. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa setelah dilakukan uji ahli materi, uji ahli desain media, uji ahli pembelajaran, dan siswa terkait diperoleh hasil penghitungan tentang motivasi belajar siswa cukup tinggi dengan 83,7% di mana penilaian tersebut membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui Prezi berkualitas dan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Serta motivasi belajar siswa pun meningkat secara signifikan dengan telah memenuhi empat indikator yaitu: kemenarikan, rasa ingin tahun, perhatian, dan rasa senang.

## **3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)**

Metode yang digunakan adalah pemaparan/ceramah, eksplorasi sumber bacaan yang bersifat autentik, simulasi, diskusi, demonstrasi dan presentasi. Metode ceramah digunakan ketika memaparkan dan menyosialisasikan desain infografis dan manfaatnya serta menjelaskan cara mendaftar, tools yang digunakan beserta fungsinya dan cara menggunakan tools tersebut. Simulasi dilakukan oleh guru ketika mulai memindahkan sumber bacaan yang akan dimasukkan ke dalam media desain kreatif yang sudah mereka daftarkan di <http://canva.com>.

Mereka akan mencoba template, jenis huruf dan ukuran huruf, menyisipkan gambar di lembar kerja mereka dan mengunduhnya ketika selesai membuatnya. Demonstrasi dan presentasi dilakukan ketika mereka membuat desain kreatif tersebut berdasarkan informasi yang mereka baca di artikel yang mereka pilih sebagai sumber materi serta mempresentasikannya di depan peserta lain.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

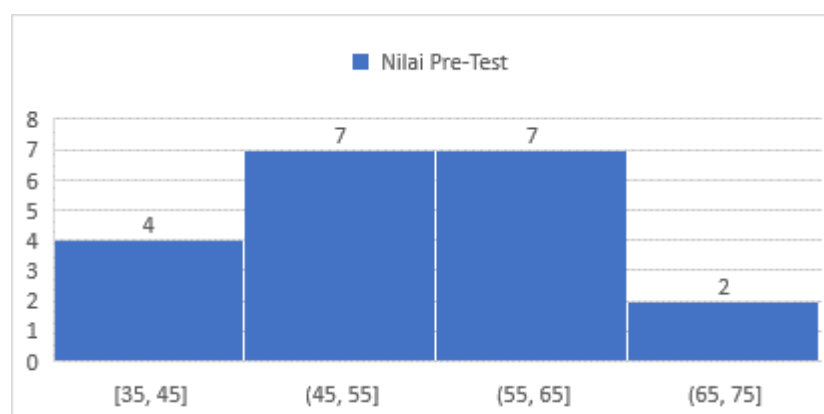
Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan oleh tim pemateri sebagai berikut:

1. Melakukan studi Pustaka tentang media pembelajaran berbasis Prezi dan Canva.
2. Mempersiapkan bahan berupa modul buku panduan pembuatan media pembelajaran dengan Prezi dan Canva. Adapun yang ada di dalam modul tersebut adalah ringkasan dari pengalaman pemateri menggunakan Prezi dan Canva serta langkah-langkah pembuatannya yang dikombinasikan dengan teori para ahli sehingga menjadi modul yang bisa dipakai para guru baik yang junior maupun yang senior.
3. Mempersiapkan alat dan bahan pendukung berupa laptop pemateri, proyektor layar, modem WiFi untuk peserta pelatihan (atau diganti dengan uang kuota internet karena PPKM Darurat), dan fotokopi modul pelatihan.
4. Melakukan uji coba pembuatan media pembelajaran menggunakan Prezi dan Canva agar lebih menguasai teori dan praktik. Diawali dengan menginstal perangkat lunak Prezi *free edition* ke laptop pemateri sampai benar-benar bisa digunakan ketika pemaparan dan simulasi.
5. Memastikan kembali waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama tim pelaksana dan juga kelompok guru.

Berbicara tentang post-test yang dilakukan kepada peserta pelatihan pada kegiatan penutup adalah sebagai evaluasi pelatihan. Soal yang diberikan jumlah dan bentuknya sama persis dengan soal pre-test karena skor akhirnya akan dipakai untuk melihat apakah ada kemajuan dalam pengetahuan peserta pelatihan PkM ini.

Tabel 1. Nilai Pre-Test Peserta

No.	Nilai Pre-test	Jumlah peserta	Presentase
1.	35-45	4	20%
2.	45-55	7	35%
3.	55-65	7	35%
4.	65-75	2	10%
Jumlah		20	100%

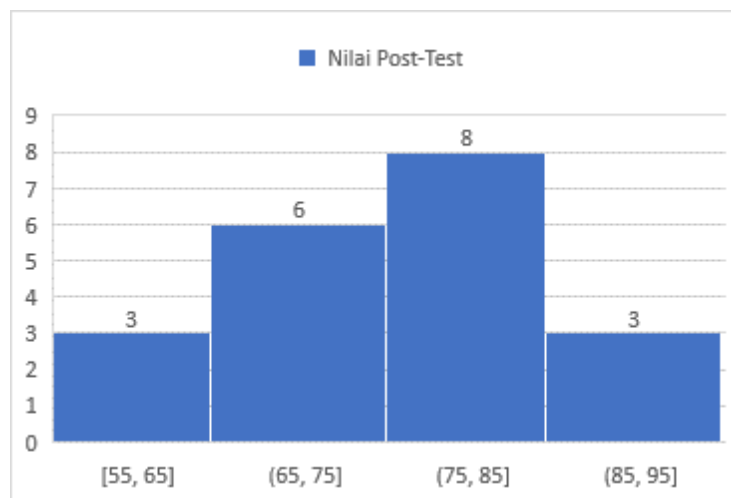


Gambar 1 Histogram Nilai Pre-Test

Berdasarkan perhitungan dari 20 peserta PkM ini didapatkan rata-rata hasil pre-test sebesar 56,25 dengan nilai pre-test terendah 35, dan nilai pre-test tertinggi adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa peserta PkM belum memiliki pemahaman yang cukup tentang pengembangan skill media kreatif untuk mendukung pembelajaran online yang bervariasi. Sehingga perlu diberikan pelatihan ini.

Tabel 2. Nilai Post-Test Peserta

No.	Nilai Post-Test	Jumlah Peserta	Persentase
1.	55-65	3	15%
2.	65-75	6	20%
3.	75-85	8	40%
4.	85-95	3	15%
Jumlah		20	100%



Gambar 2 Histogram Nilai Post-Test

Berdasarkan perhitungan dari 20 peserta kegiatan ini didapatkan rata-rata hasil post-test sebesar 78,75 dengan nilai post-test terendah adalah 55 dan nilai post-test tertinggi adalah 95. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan, pemahaman, penguasaan, dan keterampilan peserta kegiatan PkM ini meningkat.

Pelatihan pengembangan skill media kreatif ini memang nyata dibutuhkan oleh guru-guru karena menyadari sepenuhnya bahwa mereka harus menjaga kualitas pembelajaran yang sesuai dengan zaman sekarang ditambah lagi dengan keadaan di tengah pandemi yang mengharuskan pembelajaran daring yang tantangannya lebih banyak daripada pembelajaran tatap muka. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan maka diadakanlah pelatihan ini dengan tujuan guru-guru bisa menerapkan media pembelajaran yang inovatif, serta menarik minat siswa saat belajar di rumah masing-masing.

Pelaksanaan kegiatan ini bukan berarti tanpa kendala. Selama tujuh hari pelatihan ada hal yang diidentifikasi sebagai kendala. Adapun kendala yang dihadapi selama proses kegiatan PkM ini adalah mencari koneksi internet yang kencang dan stabil di sekolah dan juga di rumah peserta masing-masing, dikarenakan kegiatan ini dilakukan secara blended atau memadukan antara pertemuan tatap muka dan daring dengan alasan PPKM Darurat. Solusi yang ditempuh agar masalah tersebut dapat segera diselesaikan, sekolah menyediakan koneksi WiFi dengan kecepatan standard. Dan untuk kegiatan di rumah masing-masing, panitia memberikan pulsa kuota untuk membeli paket internet yang kencang supaya peserta bisa melaksanakan kegiatan pelatihan secara daring menggunakan Zoom Meeting. Antusiasme peserta dibuktikan dengan

banyak yang bertanya tentang apa meeting ID dan password untuk bergabung ke Zoom Meeting

## 5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Secara umum dapat dinyatakan bahwa pelatihan pengembangan skill media kreatif untuk mendukung pembelajaran online yang bervariasi ini telah terselenggara dengan baik. Guru-guru peserta yang dilatih telah memahami dan menyelesaikan tahapan kegiatan pelatihan, dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Target luaran kegiatan ini telah tercapai dengan baik dengan diperolehnya capaian sebagai berikut:

1. Guru-guru SMK di DKI Jakarta memahami tentang pengembangan skill media kreatif untuk mendukung pembelajaran online yang bervariasi.
2. Guru-guru SMK di DKI Jakarta menguasai pengembangan skill media kreatif untuk mendukung pembelajaran online yang bervariasi.
3. Guru-guru SMK di DKI Jakarta memiliki keterampilan yang baru dalam pengembangan skill media kreatif untuk mendukung pembelajaran online yang bervariasi.

Berdasarkan kesimpulan yang telah disebutkan, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Peserta pelatihan diharapkan dapat mengimplementasikan secara konsisten hasil pelatihan yang telah diperoleh selama empat hari guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat siswa memahami pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti Prezi dan Canva.
2. Kepala Sekolah diharapkan dapat memonitor dan memberi penguatan terhadap upaya guru untuk menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, seperti menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar yang rajin dan tekun sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan melaksanakan penilaian yang menggambarkan kemampuan siswa di setiap mata pelajaran.
3. Pengawas mata pelajaran diharapkan dapat melakukan supervisi terhadap upaya guru melakukan inovasi-inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar hasil belajar siswa semakin baik. Pengawas dan guru mata pelajaran yang bersangkutan dapat berdiskusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru di kelas.

## 6. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Cahyadi, A.B.P., Budiarjo, H., & Dewanto, T.H. 2016. Perancangan Iklan Kampanya Trunk and Feeder Melalui Infografis Sebagai Upaya Pengenalan Transportasi Baru di Kota Surabaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1)
- Hartini, S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Menggunakan Poster Infografis dengan Materi Potensi dan Sebaran SDA Indonesia untuk Siswa SMP Kelas VII. *Social Studies*, 6(6), 694-707
- Listiyani, Dyah. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Prezi Desktop untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTsN Punung Pacitan.
- Mulyate, K. M., Tanudjaja, B. B. 2013. Perancangan Buku Kumpulan Infografis Resep Aneka Hidangan Pembuka dan Penutup Ala Barat untuk Anak-Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, J(2), 1-11

- Sriwihajriyah, N. Ruskan, E. L & Ibrahim, A 2012. Sistem Pembelajaran dengan e-Learning untuk Persiapan Ujian Nasional pada SMA Pusri Palembang. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 4(1), 450-449.
- Susetyo, H. R., Bahruddin, M., & Windarti, T. 2015. Efektivitas Infografis Sebagai Pendukung Mata Pelajaran IPS pada Siswa-Siswi Kelas 5 SD Negeri Kepatihan di Kabupaten Bojonegoro, *Art Nouveau*, 4(1).
- Yurisma, D.Y., Bahruddin, M. 2017. Perancangan Infografis ASI Eksklusif Sebagai Upaya Peningkatan Kesadaran Masyarakat Pada Gizi Bayi. *Andharupa*, 03(02), 144-153