

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA BERBASIS WEB DI SEKOLAH DASAR ISLAM MUHAMMADIYAH 1 PANJI SITUBONDO

Gustilas Ade Setiawan¹⁾, Nuris Hidayat^{2*)}, Amalia Risqi Puspitaningtyas³⁾, Nani Farah Fasica⁴⁾,
Khoirun Nisa⁵⁾, Sintawati⁶⁾.

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

*Email Korespondensi : nuris_hidayat@unars.ac.id

Abstrak

Penggunaan Teknologi dan Informasi pada kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah di Situbondo terutama Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji, masih kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis web. Permasalahannya adalah guru tidak bisa membuat media berbasis web. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah melatih guru dalam membuat media pembelajaran berbasis web *#HaveAniesDay*. Metode pada kegiatan ini menggunakan *Participation Action Research* (PAR). Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman pengetahuan dan ketrampilan sebesar 88,4% tentang media pembelajaran berbasis web *#HaveAniesDay*. Penting bagi para guru untuk meningkatkan kompetensinya dalam membuat media pembelajaran berbasis web sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: guru, media pembelajaran, aplikasi web

Abstract

The use of technology and information in learning activities is aimed at improving the quality of learning. Schools in Situbondo, especially the 1 Panji Muhammadiyah Islamic Basic School, still lack the use of web-based learning media. The problem is that teachers can't make web-based media. The objective of this activity is to train teachers in creating a web-based learning media *#HaveAniesDay*. The methodology in this activity uses *Participation Action Research* (PAR). The results of the activity show an 88.4% improvement in knowledge and skills understanding of the web-based learning media. Teachers need to enhance their competence in creating web-based learning media in an effort to increase the interest of students in learning.

Keywords: teachers, learning media, web applications

PENDAHULUAN

Penggunaan Teknologi dan Informasi pada kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemerintah saat ini mendorong pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pendidikan. Kurikulum merdeka saat ini, memberikan pilihan untuk guru pemanfaatan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Penerapan teknologi juga dapat digunakan pada media pembelajaran interaktif, sebagai solusi agar materi yang disampaikan lebih menarik (Nurrahmah et al., 2021).

Saat ini semua siswa dan guru memiliki perangkat *handpone/mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan (Putra dan Pratama, 2023). Sistem operasi di web adalah salah satu yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat (Wayudi, 2022). Namun, penggunaan *smartphone* sebagian besar digunakan untuk mengakses jejaring media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok (Fitriani,

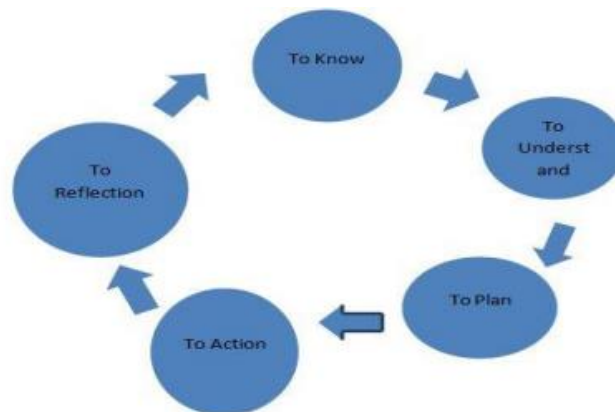
2021). Melihat potensi ini, pengembangan media atau bahan ajar dengan memanfaatkan telepon seluler berplatform *Web* perlu dilakukan. Menurut Fahlevi (2022), guru harus dilatih dalam pembuatan kosep, desain, dan pembuatan media pembelajaran berbasis web. Ini akan membantu mereka menghadapi kesulitan dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar.

Salah satu teknologi pembelajaran yang sangat inovatif adalah web *#HaveAniesDay* yang mengacu pada integrasi dunia nyata dengan memvisualisasikan dalam bentuk digital. Sayangnya keberadaan web *#HaveAniesDay* jarang diketahui bahkan diimplementasikan guru. Sebenarnya melalui web *#HaveAniesDay* seorang siswa dapat memvisualisasikan objek atau benda dan menghasilkan data tentang dunia yang sebenarnya. Web *#HaveAniesDay* memiliki kelebihan bersifat interaktif dan real time sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Keefektifan dari teknologi media *#HaveAniesDay* berbasis *Web* ini adalah guru tidak perlu lagi membawa media pembelajaran yang berukuran besar di Kelas. Pemanfaatan teknologi siswa merasa lebih terbantu dalam belajar karena sangat interaktif dan menarik. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah mengadakan workshop untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran. Menurut Aththibby et al. (2022), pelatihan pengembangan media memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan keahlian guru, terutama pada pelaksanaan kurikulum merdeka belajar.

Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji, memiliki guru sebanyak 30 orang. Berdasarkan hasil analisis situasi dari data observasi dan wawancara didapatkan hasil bahwa guru hanya dapat memanfaatkan platform pembelajaran seperti canva, website, power-point, editing video, youtube. Sementara, pada aspek pembuatan media guru tidak bisa membuat media pembelajaran interaktif salah satunya berbasis *Web*. Beberapa kendala yang dialami oleh guru dalam penerapan media berbasis *Web* di kelas diantaranya kurangnya wawasan dan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran. Dalam hal ini yang menjadi target dalam pelaksanaan pelatihan (*workshop*) dalam mengatasi masalah mitra adalah guru Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji.

METODE

Metode pelaksanaan PkM yang digunakan adalah *Participation Action Research* (PAR). *Participation Action Research* melibatkan pelaksanaan penelitian untuk mendefinisikan sebuah masalah maupun menerapkan informasi ke dalam aksi sebagai solusi atas masalah yang telah terdefinisi dengan lima (5) tahapan siklus (Rahmad, 2020) seperti pada Gambar 1.

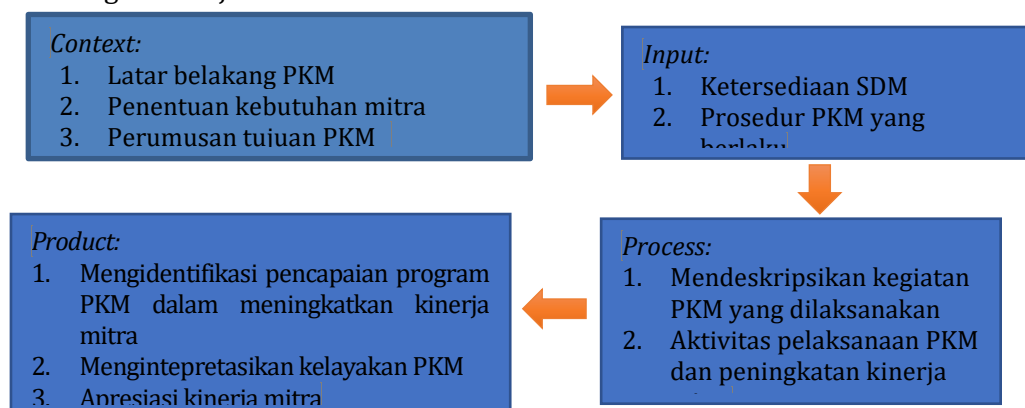


Gambar 1. Siklus PAR

Tahapan pelaksanaan PKM ini terdiri dari:

1. *To Know*: merupakan proses awal dalam pemberdayaan dengan mempertimbangkan pandangan subyektif tim PkM terhadap kehidupan masyarakat yang diberdayakan.

2. *To Understand*: Tahapan ini merupakan tindak lanjut tahap 1 dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan mitra dengan tim PkM terkait dengan kondisi yang dialami oleh mitra dan dihubungkan dengan potensi yang dimiliki oleh mitra. Potensi yang dimiliki adalah kemampuan merancang media pembelajaran. Metode yang digunakan pada tahap ini adalah *Focus Grup Discussion* (FGD).
3. *To Plan*: Tahapan ini merupakan tindakan dari hasil FGD untuk merencanakan tindakan setelah fokus permasalahan prioritas utama dirumuskan. Tindakan yang dilakukan adalah solusi untuk menjawab dua (2) masalah prioritas yaitu merancang konsep dan pembuatan media pembelajaran terintegrasi dari beberapa materi pelajaran. Pembuatan media menggunakan web *#HaveAniesDay*. Kesertaan mitra disini sangat penting untuk menjawab sendiri permasalahan yang dihadapi.
4. *To Action*: Tahapan ini merupakan tindak lanjut dari tahapan perencanaan yaitu pelaksanaan PKM dengan kegiatan berupa:
 - a. *Workshop*: Kegiatan ini diberikan kepada mitra untuk merancang konsep pembuatan media yang baik (gabungan mata pelajaran). Metode yang digunakan yaitu FGD antara tim PkM dengan mitra, berupa: pemberian materi tentang merancang konsep dan diskusi terfokus untuk memetakan capaian pembelajaran dalam kurikulum (kurikulum merdeka). Untuk mengukur ketercapaian kegiatan ini dengan memberikan kuisioner sebelum kegiatan dan setelah kegiatan untuk memberikan gambaran ketercapaian dari pencapaian luaran yang diharapkan.
 - b. *Pelatihan*: Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari hasil workshop, sebagai implementasi dukungan proses pelaksanaan pembelajaran terintegrasi dari beberapa materi pelajaran di SD dengan menggunakan web *#HaveAniesDay*. Peran mitra dalam kegiatan ini dalam bentuk *active participant* dengan tahapan: 1) penjelasan materi *#HaveAniesDay*; 2) menggunakan *#HaveAniesDay*; 3) transfer knowledge; dan 4) pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan konten dalam pembelajaran di SD.
5. *To Reflection*: Tahapan ini merupakan bagian untuk mengevaluasi semua kegiatan, sebagai bentuk perbaikan dari temuan hambatan dan kendala selama PkM, meliputi: a) *Context*, yaitu melihat situasi yang mempengaruhi tujuan dan strategi selama kegiatan workshop dan pelatihan terkait dengan analisis kebutuhan mitra untuk mengenali masalah; b) *Input*, yaitu evaluasi untuk melihat karakter peserta pelatihan (mitra), ketersediaan sarana dan prasarana kegiatan pelatihan serta kompetensi ahli sebagai narasumber yang telah ditetapkan; c) *Process*, yaitu evaluasi yang digunakan untuk memperoleh hasil dan manfaat yang diterima oleh peserta (mitra) workshop dan pelatihan PkM dalam pembuatan media pembelajaran terintegrasi dari beberapa mata pelajaran; dan d) *Product*, yaitu tahap evaluasi yang dilakukan tim PkM terhadap pelaksanaan kegiatan yang dijadikan pedoman untuk kegiatan lanjutan.



Gambar 2. Evaluasi PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan dari pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis web sebagai upaya untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dihadiri oleh 30 orang guru sebagai peserta pelatihan secara luring. Kegiatan ini dilaksanakan dengan satu kali pelaksanaan, yang pertama pembuatan konsep materi, kedua pengenalan web #HaveAniesDay, ketiga cara menggunakan #HaveAniesDay, keempat transfer knowledge dan kelima pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan konten dalam pembelajaran SD dilaksanakan secara luring di Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji pada 12 Juni 2024. Sebelum kegiatan berlangsung dilakukan pendaftaran peserta kegiatan.

1. *To Know* (Mengetahui Subyek)

Subyek dalam dalam pelatihan ini adalah Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji yang merupakan salah satu sekolah favorit yang ada di Kabupaten Situbondo. Sekolah ini memiliki guru sebanyak 30. Sarana dan prasarana yang dimiliki Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji salah satu yang terlengkap, seperti memiliki lab. Komputer dan di setiap kelas sudah memiliki LCD dan laptop.

2. *To Understand* (Memahami masalah)

Guru dalam proses pembelajaran sudah mulai belajar menggunakan media, baik media kongkrit maupun digital. Namun ada suatu permasalahan yang mendasar dalam pembuatan media terutama yang berbentuk digital. Guru hanya mengandalkan media pembelajaran digital yang sudah jadi, dimana ada beberapa kelemahan yang didapat seperti konten dalam media pembelajaran tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang kurang luas, gambar yang kurang jelas, dan penggunaan tool yang ada di media tersebut tidak berfungsi dengan baik. Dengan pelatihan pembuatan media berbasis web, guru dapat berinovatif dan kreatif dalam pembuatan menyesuaikan dengan kebutuhan disaat pembelajaran berlangsung.

3. *To Plan* (Perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan bertujuan untuk proses identifikasi kebutuhan mitra melalui proses observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan para guru Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji serta merancang keterlibatan mitra. Setelah proses identifikasi melalui observasi dan wawancara dengan mitra, berikut didapatkan data mitra yang sudah pernah menggunakan aplikasi selain penggunaan web dalam media pembelajaran mereka.



Gambar 3. Pengalaman Peserta Menggunakan

Aplikasi untuk Membuat Media Pembelajaran Sehingga dari hasil perencanaan ini diperoleh tujuan kegiatan untuk memberikan pelatihan dengan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada web #HaveAniesDay sehingga diharapkan tercapainya kemampuan yang merata dalam pemahaman dan praktik membuat media

pembelajaran berbasis multimedia kepada guru-guru Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji.

4. *To Action* (Pelaksanaan)

Tahapan ini dilakukan satu tahap yaitu pertama pembuatan konsep materi, kedua pengenalan web #HaveAniesDay, ketiga cara menggunakan #HaveAniesDay, keempat transfer knowledge dan kelima pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan konten dalam pembelajaran SD dilaksanakan secara luring. Sebelum melakukan kegiatan ini para peserta diminta mengisi kuesioner terkait pemahaman menggunakan media berbasis web #HaveAniesDay melalui google form dengan 5 pertanyaan dengan hasil pengisian kuesioner seperti tabel berikut :

Tabel 1. Pengisian Kuesioner sebelum pelatihan

No.	Petanyaan	Pretest	
		Iya (%)	Tidak (%)
1	Saya pernah menggunakan media pembelajaran berbasis web	17%	83%
2	Saya pernah membuat media pembelajaran berbasis web	7%	93%
3	Saya mengenal media pembelajaran berbasis web #HaveAniesDay	0%	100%
4	Saya mengenal fitur-fitur yang ada di web #HaveAniesDay	0%	100%
5	Saya memerlukan pelatihan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis web #HaveAniesDay	83%	17%

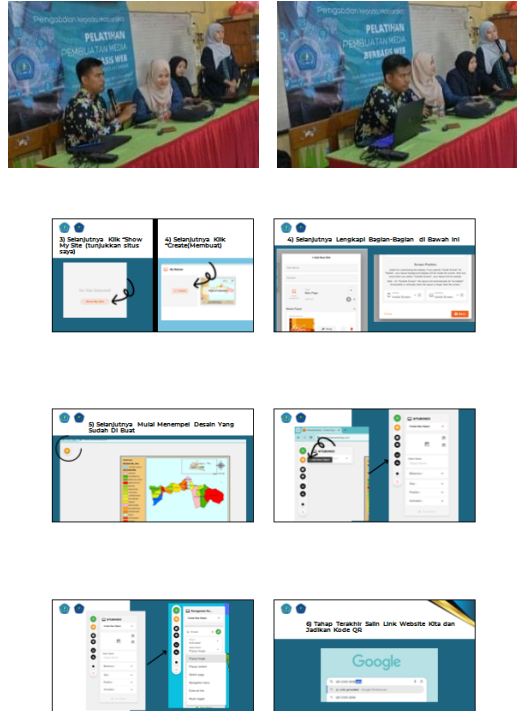
Sosialisasi atau pengenalan media pembelajaran berbasis web #HaveAniesDay dilaksanakan secara luring di Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji pada 12 Juni 2024. Peserta dapat bergabung pada kegiatan pelatihan dibagi menjadi 2 sesi. Sesi pertama pemberian materi tentang pembuatan konsep materi terlebih dahulu, lalu pengenalan web #HaveAniesDay melalui presentasi/ceramah, diskusi dan tanya jawab. Berikut dokumentasi kegiatan:



Gambar 4. Pembuatan Konsep Materi dan Pengenalan web #HaveAniesDay

Selanjutnya pelaksanaan kegiatan ini merupakan praktik langsung bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis web #HaveAniesDay. Selama pelaksanaan praktikum yang dilakukan secara luring terjadi diskusi, dimana dari diskusi tersebut kesulitan dari para guru dalam menggunakan fitur-fitur layanan aplikasi #HaveAniesDay

dalam membuat media pembelajaran berbasis web terutama saat melakukan pengditan dan pembuatan video dengan beberapa media seperti canva, gambar dan video. Untuk mengatasi hal tersebut maka penyajian pelatihan ini juga disertai dengan simulasi praktik baik dengan contoh maupun pemberian materi.



Gambar 5. Praktek Pembuatan Media Pembelajaran Web #HaveAniesDay

Pada tahap ini juga diperkenalkan fungsi yang terdapat pada web #HaveAniesDay, diantaranya bisa memasukkan video pembelajaran, rekaman suara, gambar 3D. Setelah pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan, para peserta diberikan kuesioner yang sama seperti sebelum pelatihan yang terdiri dari 5 pertanyaan yang diberikan dalam bentuk kuesioner melalui *google form*. Tabel berikut hasil pengisian kuesioner yang dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan ini.

Tabel 2. Pengisian Kuesioner setelah Pelatihan

No.	Petanyaan	Posttest	
		Iya (%)	Tidak (%)
1	Saya pernah menggunakan media pembelajaran berbasis web	100%	0%
2	Saya pernah membuat media pembelajaran berbasis web	100%	0%
3	Saya mengenal media pembelajaran berbasis web #HaveAniesDay	100%	0%
4	Saya mengenal fitur-fitur yang ada di web #HaveAniesDay	83%	17%
5	Saya memerlukan pelatihan untuk pembuatan media pembelajaran berbasis web #HaveAniesDay	100%	0%

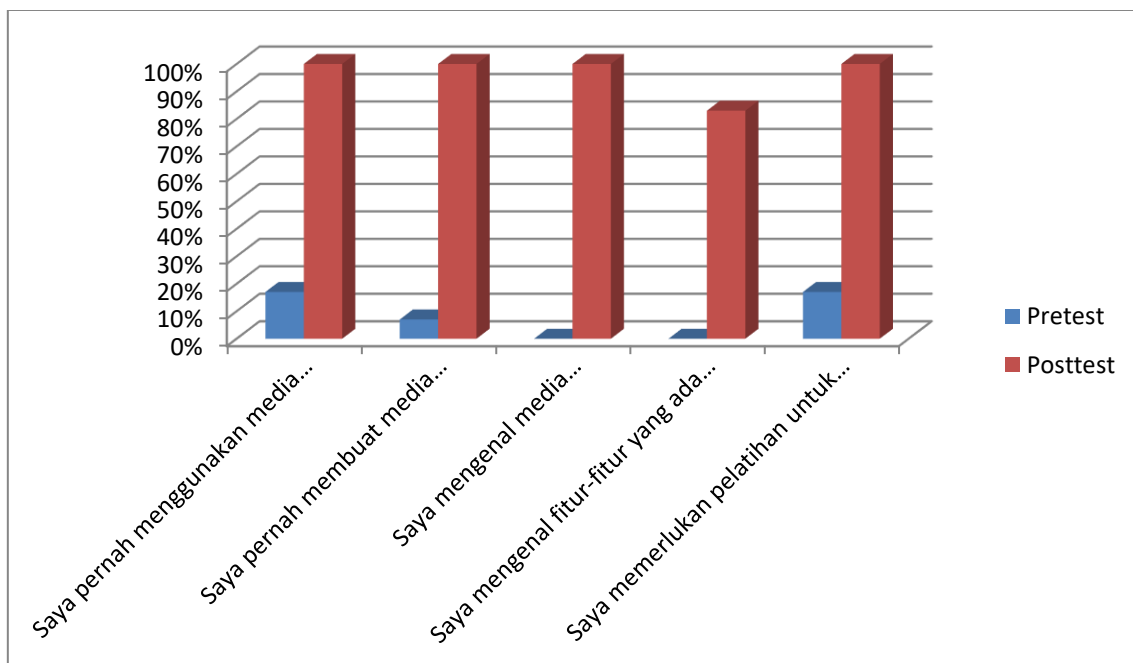
5. *To Reflection* (Refleksi)

Setelah pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara luring dengan tema **Pelatihan Pembuatan Media Berbasis Web di Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji Situbondo**, maka para dewan guru selaku peserta training diberikan kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta atau para guru Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji Situbondo terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis web. Dilakukan analisis hasil pengisian kuesioner yang

dilakukan sebelum dan setelah kegiatan abdimas ini bertujuan untuk melihat hasil pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis web yang lebih interaktif dan menarik guna menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pelaksanaan kegiatan ini merupakan penelitian eksperimental yang menggunakan untuk umpan balik para pendidik atau guru yaitu penggunaan tangkapan layer program, seperti web #HaveAniesDay. Sebagai pilihan, perangkat lunak web #HaveAniesDay lebih banyak dikhususkan dalam pembuatan media berbasis permainan, berbeda dengan *Adobe Animate*, *Adobe Professional Flash*, *PowerPoint*, *iSpring Suite*, *Articulate Storyline*, *Lectora Inspire*, dan *Smart Apps Creator* yang berfokus dalam menyajikan penjelasan materi secara variatif, tetapi tetap dapat membuat basis permainan, begitu pun dengan *Augmented Reality* dengan keterbatasan perlunya kamera untuk menampilkan penyajian materi.

Berikut hasil analisis peningkatan pengetahuan dan ketrampilan membuat media pembelajaran berbasis multimedia web #HaveAniesDay berdasarkan hasil pengisian kuesioner sebelum pelaksanaan pelatihan (*pretest*) dan setelah pelaksanaan pelatihan (*Posttest*).



Gambar 6. Hasil kuesioner Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat dilihat perbandingan pengetahuan dan kemampuan para peserta setelah mengikuti pelatihan ini dengan peningkatan kemampuan secara general berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang diberikan yaitu terjadi peningkatan pengetahuan dan ketrampilan membuat media pembelajaran berbasis web #HaveAniesDay sebesar 88,4%. Tentunya hal ini masih dapat ditingkatkan Kembali dengan memberikan pelatihan lanjutan dengan media pembelajaran yang berbeda dan waktu pelatihan yang lebih lama.

KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa :

1. Program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat dan tepat sasaran bagi para guru Sekolah Dasar Islam Muhammadiyah 1 Panji yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini, dimana melalui pelatihan ini telah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis web dengan #HaveAniesDay dengan hasil analisis sebesar 38%.
2. Dari hasil pelaksanaan kegiatan ini dengan metode *Participatory Action Research* (PAR) merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan peningkatan pengetahuan serta ketrampilan baru khususnya pemanfaatan web web #HaveAniesDay guna mendukung pembuatan media pembelajaran berbasis web sebagai upaya melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif serta untuk memotivasi minat dan hasil belajar siswa.
3. Selama pelaksanaan kegiatan ini para guru sangat antusias dalam mengikuti pengenalan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis web dengan memanfaatkan web web #HaveAniesDay.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian, terutama kepala sekolah dan guru SD Negeri 4 Besuki yang telah menunjukkan semangat yang tinggi selama pengabdian berlangsung. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Abdurachman Saleh, khususnya unit LP2M, yang telah melakukan pengawasan untuk memastikan bahwa kegiatan pengabdian dapat diselesaikan dengan lancar sesuai tenggat waktu. Selain itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pengabdian. Kami berharap kegiatan-kegiatan ini memberi mereka pengalaman yang bermanfaat untuk masa depan.

REFERENSI

- Rahmat A, Mirnawati M. 2020. Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Vol. 6(1): 62-71. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Aththibby, A. R., Rosa, F. O., dan Prihandono, E.. 2022. Pengembangan Dan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Guru SMA di Kota Metro. *Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 4(1): 190-194.
- Putra, L. D., dan Pratama, S. Z. A.. 2023. Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*. Vol 4(8): 232-239.
- Wahyudi, T. 2022. Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Dan Android Sebagai Penunjang Kerja di Indonesia: Systematic Literature Review. *Indonesia Journal Computer Science*. Vol 1(2): 96-102. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v1i2.1428>
- Fitriani, Y. 2021. Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*. Vol 5(4): 1006-1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>

Fahlevi, M. R. 2022. Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka. *Sustainabel*. Vol 5(2): 230-249. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2714>