

ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol. 2 No. 3 (2023). ISSN : 2962-1186

Journal website: <https://engagement.pdfaii.org/>

Research Article

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen

Sarwandi¹, Norenta Sitohang², Ridwan Syahputra³

1. Universitas Budi Darma, wandikocano2@gmail.com
2. Universitas Budi Darma, sitohangnorenta@gmail.com
3. Universitas Budi Darma, ridwansyahputra@gmail.com

Copyright © 2023 by Authors, Published by ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : May 21, 2023

Revised : June 08, 2023

Accepted : July 27, 2023

Available online : August 25, 2023

How to Cite: Sarwandi, Norenta Sitohang, & Ridwan Syahputra. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen . *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 129–134. <https://doi.org/10.58355/engagement.v2i3.36>

Development of Interactive Learning Media at SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen

Abstract. Interactive learning media is needed for the development of students' abilities in learning to create optimal learning outcomes. The selection of the right media is very necessary for the student learning process and to create student learning interest, of course, it is necessary to develop learning media so that learning is conveyed and absorbed. To overcome this problem, the development of interactive learning media was made at SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen. The result of this activity is that the teacher feels that his knowledge and understanding have increased in developing interactive learning media, recommendations are given for the University to provide more training with the theme of developing modules in the Freedom to Learn curriculum.

Kata Kunci: Development, Instructional Media, Interactive

Abstrak. Media pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran agar tercipta hasil belajar yang optimal. Pemilihan media yang tepat sangat diperlukan untuk proses belajar siswa dan untuk menciptakan minat belajar siswa tentunya perlu dikembangkan media pembelajaran agar pembelajaran tersampaikan dan terserap. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah media pembelajaran interaktif di SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen. Hasil dari kegiatan ini adalah guru merasa pengetahuan dan pemahamannya meningkat dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, direkomendasikan kepada Universitas untuk lebih banyak memberikan pelatihan dengan tema pengembangan modul dalam kurikulum Merdeka Belajar.

Kata Kunci: Perkembangan, Media pembelajaran, Interaktif

PENDAHULUAN

Belajar merupakan salah satu proses perubahan tingkah laku yang ditimbulkan melalui serentetan reaksi dan situasi yang terjadi. Belajar melibatkan berbagai unsur yang ada di dalamnya, berupa kondisi fisik dan psikis orang yang belajar. Kedua kondisi tersebut akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya, masih banyak unsur lain yang dapat disebutkan yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, antara lain suasana lingkungan saat belajar, tersedianya media pendidikan dan sebagainya (Sarbani, 2020). Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Pembelajaran juga sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna (Wulandari, 2016).

Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses pembelajaran (Muchtar, 2010). Proses pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara Guru dan Siswa. Tugas seorang Guru dalam menyampaikan materi kuliah kepada Siswa tidaklah mudah. Guru harus mempunyai berbagai kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan pendidikan dapat dicapai. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang Guru dalam meningkatkan kompetensi profesinya ialah kemampuan mengembangkan media pembelajaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran seorang Guru harus dapat menyesuaikan antara media yang dipilihnya dengan kondisi Siswa, materi pelajaran, dan sarana yang ada. Oleh karena itu, Guru harus menguasai beberapa jenis media pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan lancar dan tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud.

Dewasa ini, proses pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-center) masih banyak diterapkan oleh Guru di dalam kelas. Pembelajaran yang demikian lebih mementingkan hasil daripada proses pembelajaran itu sendiri, sehingga pembelajaran terkesan monoton. Proses pembelajaran yang berpusat pada Guru sebenarnya tidak ada salahnya asalkan dalam penerapannya, Guru tetap melibatkan Siswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran baik itu bertanya jawab maupun menyampaikan pendapat. Yang menjadi permasalahan adalah ketika dalam menyampaikan materi di kelas.

Guru selalu menerapkan metode pembelajaran yang seperti itu secara terus menerus dan menjadi kebiasaan sehingga Siswa menjadi kurang aktif dan kesulitan

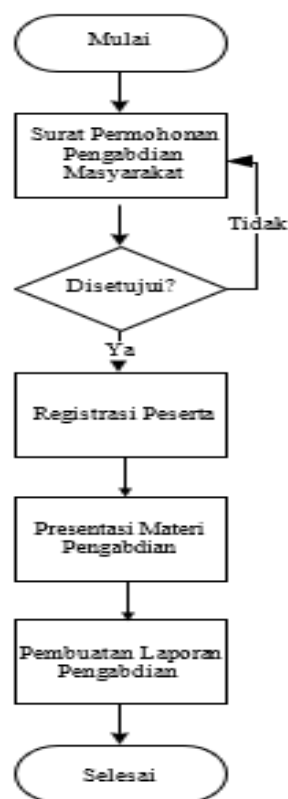
dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu proses pembelajaran yang masih berpusat pada Guru sudah seharusnya diubah menjadi proses pembelajaran yang berpusat pada Siswa. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian ini akan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Siswa. Di mana media ini akan menciptakan pembelajaran yang tidak kaku dan penuh kerjasama antar Siswa serta melatih kesiapan Siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh Guru (Saleh, 2013).

Pendidikan abad 21 berkaitan dengan poses pemecahan masalah yang ada di dunia nyata, problem-based learning melibatkan individu atau kelompok untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual. Masalah yang dipecahkan bisa berupa tantangan, kejadian yang tidak terduga atau kejadian yang membutuhkan solusi atau penjelasan (Purana, 2021). Tujuan media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep pada permasalahan nyata, Pengintegrasian konsep Higher Order Thingking Skills (HOTS) yaitu kreatif, analitis, sistematis dan logis, kemudian memotivasi keinginan dalam belajar, mengarahkan siswa untuk belajar mandiri, dan mengasah keterampilan (Renita, 2023).

Oleh karena itu, Dosen Universitas Budi Darma bermaksud melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat pada sekolah dengan cara mensosialisasikan penerapan model pembelajaran problem-based learning.

METODE PENELITIAN

Gambar 1. Metode Pelaksanaan



Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat pada 4 Februari 2023. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDS Alwashliyah 13 pasar senen. Dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diperlukan persiapan dan perencanaan agar kegiatan tersebut terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Persiapan dan perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Melakukan koordinasi dengan kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Universitas Budi Darma untuk mendapatkan persetujuan pelaksanaan kegiatan.
2. Mengirimkan surat permohonan kepada pihak sekolah SDS Alwashliyah 13 pasar senen
3. Menjadwalkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan waktu dan jumlah peserta yang telah disepakati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian interaktif menurut Warsita terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/ aplikasi dengan user-nya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut (1) pengguna (user) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya (Siagian, 2015). Menurut Cheng mengatakan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan untuk pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi (Mursid, 2018).

Setelah melalui proses pengembangan dan penyesuaian dengan kebutuhan sekolah, tim berhasil menciptakan beragam media pembelajaran interaktif. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti aplikasi pembelajaran berbasis perangkat seluler, permainan pendidikan, video pembelajaran interaktif, dan presentasi multimedia yang menarik. Dalam perancangan media pembelajaran, tim juga memastikan bahwa konten-konten tersebut sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen.

Guru-guru di SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen telah diberikan pelatihan intensif mengenai cara mengintegrasikan media pembelajaran interaktif ke dalam pembelajaran sehari-hari mereka. Pelatihan ini mencakup pengoperasian media, strategi penggunaan media yang efektif, dan cara memaksimalkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru-guru merespons positif dan antusias terhadap pelatihan ini, dan mereka bersemangat untuk menerapkan teknik-teknik baru ini dalam mengajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif telah berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas-kelas SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen. Siswa-siswa lebih bersemangat dalam proses belajar karena media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, tingkat pemahaman dan retensi materi juga meningkat. Selain itu, media pembelajaran ini

membantu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, siswa diajak untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka diajak untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran melalui permainan, kuis, dan aktivitas-aktivitas interaktif lainnya. Sebagai hasilnya, kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas meningkat, dan mereka lebih berani mengemukakan pendapat dan bertanya dalam kelas.

Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan



Tim pengabdian terus melakukan evaluasi terhadap implementasi media pembelajaran interaktif di SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen. Umpan balik dari guru, siswa, dan orang tua digunakan untuk mengidentifikasi area peningkatan dan pengembangan lanjutan. Setiap masukan dipertimbangkan dengan cermat untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran dan memperbaiki kesalahan yang ada. Hasil dari pengabdian ini telah menumbuhkan semangat kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua di SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen. Media pembelajaran interaktif juga telah menjadi sarana komunikasi dan interaksi yang lebih baik antara guru dengan siswa dan orang tua. Semua pihak merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan saling mendukung dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Melalui seminar, workshop, dan pertemuan-pertemuan lainnya, hasil dari kegiatan pengabdian ini telah berhasil disebarluaskan kepada masyarakat luas. Sekolah-sekolah lain, pihak-pihak terkait, dan masyarakat umum juga dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungannya.

KESIMPULAN

Hasil pengabdian ini telah membawa dampak positif bagi pembelajaran di SDS Alwashliyah 13 Pasar Senen. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Selain itu, penyebaran hasilnya membawa manfaat yang lebih luas bagi masyarakat pendidik dan masyarakat umum, yang dapat diadopsi dan diterapkan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan

di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Muchtar, H. (2010). Penerapan Penilaian Autentik dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidik Penabur*, 68–76.
- Mursid, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 210-221.
- Purana, I. G. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik. *Widya Accarya*, 61–69.
- Renita, R. (2023). Pengembangan Lkpd Berbasis Hots Dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik MAN 3 KOTA JAMBI. Jambi: Universitas Jambi.
- Saleh, M. (2013). Strategi Pembelajaran Fiqh dengan Problem-Based Learning. *Jurnal Pendidik dan Pengajaran*.
- Sarbani, D. A. (2020). “Studi Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Pelajaran Fiqh di MTs Singo Wali Songo Kartoharjo Magetan,”. *Al-Fatih J. Stud. Islam*, 67–85.
- Siagian, D. T. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 187-200.
- Sholikhati, N. I., & Astuti, N. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Media Powtoon. *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 78–84. <https://doi.org/10.58355/engagement.v2i2.26>
- Wulandari, D. A. (2016). Penggunaan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Materi Rangka. Bandung: FKIP UNPAS.