

MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS MENGAJAR PARA GURU SD AN-NISAA PONDOK AREN DENGAN TEKNOLOGI PENGAJARAN *ONLINE* INTERAKTIF

Anis Mirza^{*}, Sri Wahyuni, Khaerul Ma'mur
Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Indonesia
^{*}E-mail: dosen00289@unpam.ac.id

ABSTRAK

Sektor – sektor kehidupan di masa pandemi ini hampir tidak luput dari efek terpuruk sehingga kiat tertentu dibutuhkan agar tetap berjalan seperti sediakala contohnya untuk pendidikan yang semula menggunakan metode konvensional tatap muka semata maka selanjutnya dilakukan dengan pertemuan secara *online*. Agar pertemuan secara *online* ini tidak menjemukan objek didik maka guru – guru yang menjadi penyaji pelajaran perlu distimulasi bagaimana pembelajaran *online* yang interaktif. Salah satu medianya pemanfaatan fitur *hyperlink* pada aplikasi powerpoint dan modifikasi animasi menggunakan Aplikasi Animaker sehingga goal peningkatan produktifitas mengajar masa pandemi tercapai.

Kata Kunci: *Hyperlink*; Modifikasi Animasi

ABSTRACT

Sectors of life during this pandemic have almost not escaped the effects of the slump so that certain tips are needed to keep it running as usual, for example, for education which initially uses conventional face-to-face methods, then it is carried out through online meetings. So that online meetings do not bore the object of learning, the teachers who are presenters of lessons need to be stimulated by how interactive online learning is. One of the media is utilizing the hyperlink feature in the PowerPoint application and modifying animation using the Animaker Application so that the goal of increasing teaching productivity during the pandemic is achieved.

Keywords: *Hyperlink*; Animation Modification

PENDAHULUAN

Kini bekerja dari rumah sudah menjadi suatu budaya kerja yang normal bagi kebanyakan guru, dan siswa. Di Indonesia, beberapa guru harus mengerjakan tugas pembelajaran dari rumah secara berkelanjutan dan sebagai rutinitas yang terkendali. Artinya, mereka berpeluang tidak produktif bekerja di lingkungan yang sama sekali baru dan tanpa pengawasan pimpinan (secara intens). Oleh karena itu, korban akibat covid-19 pada masa pandemi ini adalah seluruh jenjang pendidikan dari tingkat sekolah dasar / ibtdaiyah sampai perguruan tinggi (universitas) baik yang berada dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun yang berada dibawah Kementerian Agama RI semuanya memperoleh dampak negatif karena pelajar, siswa dan mahasiswa “dipaksa” belajar dari rumah, karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan covid-19 [1]. Padahal tidak semua pelajar, siswa dan mahasiswa terbiasa belajar melalui *online*. Apalagi guru dan dosen masih banyak yang belum mahir mengajar

dengan menggunakan teknologi internet atau media sosial terutama di berbagai daerah.

Ada sejumlah cara menyasiasi persoalan tersebut, terutama mencegah para guru kebingungan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat dan efektif. Bagi siswa untuk “belajar dari rumah” telah merubah gaya belajar, kebiasaan belajar dan pengelolaan bimbingan belajar siswa. Semula, pengelolaan bimbingan belajar dilakukan secara tatap muka (*synchronous*) menjadi pengelolaan bimbingan belajar tidak tatap muka (*unsynchronous*). Tentunya beban dan tanggungjawab profesi guru sebagai pendidik tidak serta merta berpindah kepada orang tua, kakak, atau saudara yang lebih tua. Padahal latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, dan aspek-aspek pedagogik lainnya sangat heterogen. Bagi guru, yang terbiasa dan profesional mengajar tatap muka, harus meningkatkan kemampuan diri mengintegrasikan kemampuan pedagogik dengan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Untuk itu diperlukan penyuluhan dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bagaimana menerapkan model-model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pengajaran *online* yang interaktif.

SD An-nisaa' memiliki 18 ketersediaan kelas, 6 ruang sanitasi dan perpustakaan. Dengan 40 lebih guru pengajar serta rata – rata siswa per kelas sebanyak 28 siswa. Selama masa pandemi, sekolah SD An-Nisaa sudah menerapkan konsep belajar dengan aplikasi *teleconference* yang menghubungkan antara guru dengan para siswa secara *remote*. Namun, masih perlu peningkatan model-model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran daring/*online* seperti: video pembelajaran, pengiriman tugas dan penilaian secara daring. Karena pada umumnya jajaran pendidik kesulitan dalam memberikan rangkuman pelajaran dalam pembelajaran *online* yang mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman siswa dan *feedback* yang baik.

Jadwal Pembelajaran *Online* untuk tingkat SD/MI pada Masa Darurat Covid-19 berbeda dengan jadwal proses pembelajaran pada masa normal. Dalam masa normal pembelajaran dapat dilaksanakan secara tatap muka dan jam tatap muka (JTM) dapat dilaksanakan oleh guru. Namun pada masa darurat pandemi Covid-19 ini, pembelajaran harus dilaksanakan secara daring/*online* atau Belajar dari Rumah (BDR). Sehingga jadwal pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kondisi saat ini.

Proses pembelajaran dari rumah (BDR) atau belajar secara *online*/daring mengacu pada

kurikulum darurat madrasah atau kurikulum darurat kemdikbud. Kurikulum darurat ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengelola proses pembelajaran daring. Untuk mencapai tujuan kurikulum tersebut sangat penting bagi para guru meningkatkan kemampuannya dalam penggunaan teknologi pembelajaran *online* yang interaktif.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen secara tegas menyatakan bahwa kedudukan guru sebagai tenaga profesional berfungsi meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru menyebutkan bahwa guru memiliki beban kerja paling sedikit 24 (dua puluh empat) jam tatap muka dan sebanyak-banyaknya 40 (empat puluh) jam tatap muka per minggu.

Hingga saat ini, belum semua guru dapat melaksanakan tugas ideal sesuai dengan peraturan perundang-undangan, yaitu dengan beban mengajar paling sedikit 24 jam tatap muka dalam 1 (satu) minggu. Hal tersebut terjadi karena kondisi sekolah yang kelebihan guru atau lokasi sekolah yang berada di daerah terpencil. Kelebihan guru terjadi karena ada perubahan kebijakan dalam perencanaan dan rekrutmen guru, serta perubahan beban mengajar guru dari paling sedikit 18 jam tatap muka per minggu menjadi 24 jam tatap muka per minggu. Selain itu, Peraturan tersebut memberi ketegasan tentang Guru bahwa Guru adalah Pendidik Profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi.

METODE

Kerangka Pemecahan Masalah

Tabel 1 Kerangka Pemecahan Masalah

No.	Masalah	Solusi	Persentase Pembahasan (%)
1.	Kurangnya pengetahuan mengenai hal apa saja yang dibutuhkan agar media pembelajaran dikategorikan menarik dan interaktif	Memberikan pengetahuan mengenai hal apa saja yang perlu dikondisikan agar media pembelajaran lebih menarik dan interaktif	25

2.	Minimnya pengetahuan para guru dalam membuat media pembelajaran interaktif	Memberikan pengetahuan kepada para guru mengenai software apa saja yang baik untuk dijadikan sumber referensi media pembelajaran	25
3.	Para guru belum banyak mengetahui tentang adanya media pembelajaran berbentuk animasi	Memberikan pengetahuan dan pelatihan singkat tentang sebuah aplikasi yang dapat membuat animasi pembelajaran	25
4.	Belum maksimalnya pengetahuan para guru tentang penggunaan powerpoint agar menghasilkan media pembelajaran yang interaktif	Membantu memaksimalkan pengetahuan para guru mengenai penggunaan powerpoint yang dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif	25

a. Realisasi Pemecahan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah yang tertera pada tabel, maka tim PKM memberikan realisasi pemecahan masalah tersebut. Pemecahan permasalahannya dibuat runut agar mudah dipahami oleh para peserta.

Agar pelaksanaan pengabdian berjalan dengan baik, diatur pola pemecahan masalah sesuai dengan tema yang diambil. Kepada para peserta PKM akan diberikan penyuluhan dan pendampingan tentang:

1. Penyuluhan tentang penggunaan powerpoint untuk memaksimalkan interaksi kepada siswa.
2. Pemaparan tentang situs-situs penyedia pembuat video animasi.
3. Pemaparan tentang situs animaker dalam kegunaannya membuat animasi pembelajaran.
4. Pemaparan tentang panduan dalam menggunakan powerpoint dan animaker agar mendapatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
5. Pendampingan kepada para peserta pelatihan, dalam rangka :
 - a. Pemahaman dan transfer pengetahuan berhasil dilaksanakan.

- b. Memaksimalkan peran para guru dalam memberikan media pembelajaran kepada siswa yang menarik dan interaktif.

Materi-materi tersebut dipaparkan secara rinci dan menyeluruh oleh narasumber.

b. Khalayak Sasaran

Pada penyuluhan mengenai internet yang aman dan baik ini dilakukan di Sekolah Dasar An-Nisaa' Pondok Aren dengan setidaknya tiga kali pertemuan. Sasarannya ialah para guru yang bertugas mengajar di sekolah tersebut dengan target minimal 30 orang.

c. Tempat dan Waktu

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diadakan pada tanggal 4-6 Desember 2020 dan bertempat di Jl. Jombang Raya No.25A Pondok Aren, Tangerang Selatan.

d. Metode Kegiatan

Guna memecahkan masalah yang ada digunakan sebuah metode kegiatan yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan. Rincian pemecahannya dibuat menggunakan tabel pemecahan masalah, yaitu :

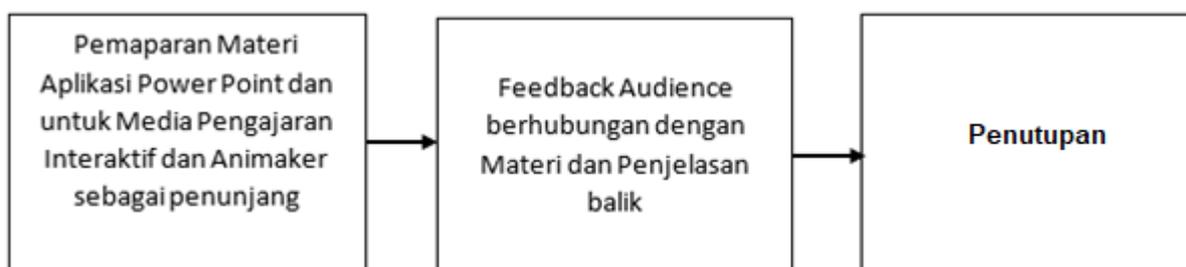
Tabel 2 Metode Kegiatan Pemecahan Masalah

No.	Masalah	Solusi	Tahapan
1.	Kurangnya pengetahuan mengenai hal apa saja yang dibutuhkan agar media pembelajaran dikategorikan menarik dan interaktif	Memberikan pengetahuan mengenai hal apa saja yang perlu dikondisikan agar media pembelajaran lebih menarik dan interaktif	Presentasi dan pemaparan oleh narasumber
2.	Minimnya pengetahuan para guru dalam membuat media pembelajaran interaktif	Memberikan pengetahuan kepada para guru mengenai software apa saja yang baik untuk dijadikan sumber referensi media pembelajaran	Presentasi dan pelatihan oleh narasumber
3.	Para guru belum banyak mengetahui tentang adanya media	Memberikan pengetahuan dan pelatihan singkat tentang sebuah aplikasi	Penyuluhan dan pelatihan

	pembelajaran berbentuk animasi	yang dapat membuat animasi pembelajaran	oleh narasumber
4.	Belum maksimalnya pengetahuan para guru tentang penggunaan powerpoint agar menghasilkan media pembelajaran yang interaktif	Membantu memaksimalkan pengetahuan para guru mengenai penggunaan powerpoint yang dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif	Penyuluhan dan pelatihan oleh narasumber

HASIL

Pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini melibatkan para guru – guru dari SD Annisa, Pondok Aren, Tangerang Selatan sebagai objek Penyuluhan dengan mengangkat tema Meningkatkan Produktifitas Mengajar Para Guru Dengan Memanfaatkan Teknologi Pengajaran *Online* Interaktif Dalam Masa Pandemi. Adapun tahap penyuluhan yang dilakukan sebagai berikut:



Gambar 1 Proses Pelatihan *Online*

1. Pemaparan Materi Aplikasi Power Point dan untuk Media Pengajaran Interaktif dan Animaker sebagai penunjang.
 Pemaparan Aplikasi Power Point menitikberatkan fitur dari *Hyperlink* yang berfungsi sebagai media penerapan pembelajaran Interaktif dan praktes secara langsung dari penerapan *Hyperlink* tersebut. Dilanjutkan dengan pemaparan Aplikasi Animaker penunjang pembelajaran Interaktif yang berisi pembuatan video animasi pembelajaran.
2. *Feedback Audience* berhubungan dengan Materi dan Penjelasan balik

Sesi tanya jawab diberikan bagi para guru peserta penyuluhan untuk menggali hal – hal yang belum dijelaskan / belum dimengerti dengan pemberian penjelasan balik dari penyaji.

3. Penutupan

Pemberian gambaran pentingnya menggalakan pembelajaran secara Interaktif sehingga objek didikan yang diampu oleh guru akan memberi efek edukasi yang menyenangkan.

Dengan demikian maka guru – guru yang mengikuti penyuluhan tersebut lebih meningkatkan diri untuk terus menggali inovasi lain yang mengarah pada pembelajaran Interaktif secara efektif.



Gambar 2 Kegiatan Pelatihan *Online*

PEMBAHASAN

Adapun yang menjadi pokok permasalahan dalam penyuluhan ini adalah tenaga pendidik kesulitan dalam memberikan rangkuman pelajaran dalam bentuk video pembelajaran dan pengumpulan tugas serta penilaian secara *online* yang menyebabkan kemampuan pemahaman dan *feedback* siswa menurun. Oleh karena itu, sangat penting bagi para guru khususnya di SD An-Nisaa mengetahui

bagaimana cara memanfaatkan teknologi pengajaran *online* interaktif, dengan Aplikasi Animaker dan bagaimana cara menggunakannya.

Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini, semua pihak yang terlibat dalam penyuluhan daring ini memberikan sumbangsih kepada para guru agar memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Adapun manfaat dari kegiatan pengabdian masyaakat ini adalah memberi kontribusi kepada para guru di SD An-Nissa Pondok Aren dalam rangka memanfaatkan teknologi pembelajaran daring yang inteaktif. Juga sebagai eksplorasi awal yang perlu ditindaklanjuti dan dikembangkan dengan kegiatan berikutnya.

SIMPULAN

Respon para guru cukup positif dan antusias dalam menyerap penyuluhan / Training yang diberikan walaupun belum tentu mudah menerapkan aplikasi yang ada setidaknya ada *feedback* yang baik untuk menggali lebih dalam penunjang pembelajaran interaktif tersebut. Buku manual yang diberikan bisa menjadi pegangan kedua setelah pemaparan yang diberikan sehingga terlihat pemahaman para guru sebagai objek penyuluhan menjadi bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

- A. I. A. S. G. A. I. & E. R. Siswopranoto, "SOSIALISASI INTERNET SEHAT DI KALANGAN REMAJA UNTUK MEMINIMALKAN DAMPAK NEGATIF DARI BERINTERNET PADA SMP ISLAM AL WASATIYAH," Jurnal Ilmu Komputer, pp. 44-49, 2021.
- A. Dix, J. Finlay, G. D. Abowd and R. Beale, in Human-computer interaction, Pearson Education, 2004, p. xvi.
- R. Asyhar, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran, Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.