UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO

Jln.Prof.Dr.H.Mansoer Pateda Desa Pentadio Timur Kec.Telaga Biru Kab.Gorontalo
Email : univ.muhammadiyah_gorontalo@ymail.com Telp. (0435) 881135, Fax. (0435) 881136

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

KULIAH KERJA DAKWAH (KKD) XV

PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PENDEMI COVID-19

TAHUN 2020

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

Judul PKM : **Media Pembelajaran di Masa Pendemi Covid-19**

1. Ketua Tim Pengusul
   a) Nama Lengkap : Suleman, S.Pd, M.Pd
   b) NIDN : 0925128506
   c) Program Studi : PGSD
   d) Jabatan/Gorlongan : Dosen / III. B
   e) Perguruan Tunggi : Universitas Muhammdiyah Gorontalo
   f) Bidang Keahlian : Pendidikan Dasar Kons. Sains
   g) Alamat/Telp/Faks : Jl. Prof. Mansoer Pateda Kab. Gorontalo/0435-88135/0435-88136
   h) Telpon/Hp : 081355010140
   i) E-mail : suleman@umgo.ac.id
2. Anggota pelaksana
   a. Jumlah Anggota : 1 Orang
   b. Nama/Bidang Keahlian : Farlan Yunus
   c. Unit kerja : Mahasiswa PGSD
   d. Peserta yang terlibat : 25 Orang
3. Lokasi Kegiatan/Mitra
   a. Wiayah Mitra : Kelurahan Bulota
   b. Kecamatan/Kabupaten : Kecamatan Limboto/Kab. Gorontalo
   c. Jarak Lokasi : 10 Km
4. Nama Mitra : Mahasiswa Peserta KKD Angkatan XV

Gorontalo, Agustus 2020

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr.H.Abdul Hamid Isa, M.Pd
NIDN. 0012056005

Ketua Pengabdian,

Suleman,S.Pd,M.Pd
NIDN.0925128506

Ketua LPPM,

Dr. Yuszda K. Slimi, M.Si
NBM. 1150274

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PENGESAHAN i

DAFTAR ISI ii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Analisis Situasi 1

1.2 Lokasi Pengabdian 2

1.3 Analisis Situasi Mitra 2

1.4 Solusi yang Ditawarkan 4

BAB 2 TARGET DAN LUARAN 6

2.1 Target 6

2.2 Luara 6

BAB 3 METODE PELAKSANAAN 7

3.1 Persiapan/perencanaan 7

3.2 Pelaksanaan 7

3.3 Evaluasi 7

3.4 Refleksi 7

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 8

4.1 Hasil 8

4.2 Pembahasan 10

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 11

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Pada hakikatnya, pendidikan berlangsung sepanjang hidup manusia. Dalam kehidupan, manusia disertai dengan proses belajar, interaksi, dan komunikasi. Ketiga hal tersebut merupakan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial disamping sebagai makhluk individu. Perubahan itu menyangkut tentang perubahan sikap dan pengalaman. Perubahan sikap dan pengalaman juga mempengaruhi interaksi dan komunikasi antara orang lain. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan.

Penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti social distancing, physical distancing, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap diam di rumah, belajar, bekerja, dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan tersebut membuat sektor pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka. Sebagai gantinya, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring yang bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing siswa.

Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun siswa merupakan tuntutan dari pelaksanaan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini memerlukan perangkat pendukung seperti komputer atau laptop, gawai, dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet.

Dengan pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara daring, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Perubahan cara mengajar ini tentunya membuat guru dan siswa beradaptasi dari pembelajaran

Work from home (WFH) adalah bentuk imbauan pemerintah dalam rangka menghentikan penyebaran pandemi Covid-19. WFH ini diberlakukan hampir pada semua lembaga termasuk di dalamnya lembaga pendidikan. Bagi lembaga pendidikan, WFH ini berarti proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang biasanya dilakukan di ruang-ruang kelas secara langsung sekarang dihentikan sementara waktu dan digantikan dengan proses belajar mengajar menggunakan sistem online/daring.

Siswa/siswi dan guru tetap melaksanakan KBM seperti biasanya, hanya saja dilakukan pada ruang ruang terpisah di rumah masing- masing. Sepintas lalu mungkin kita mengira pekerjaan ini gampang untuk dilakukan; dengan cukup adanya fasilitasnya seperti HP dan kuota serta jaringan yang mendukung, maka kegiatan ini pasti mudah dan bisa dilakukan. Sepertinya dugaan itu keliru. Setelah beberapa minggu melakukan KBM menggunakan sistem online, semua masalah dan kendala mulai bermunculan. Di antaranya tidak semua anak sama dalam hal kepemilikan fasilitas seperti HP; banyak di antara para siswa yang hanya memiliki HP sebutlah HP biasa. Selain itu jika pun ada HP, keterbatasan kuota dan jaringan yang kurang mendukung juga menjadi kendala.

1.2. Lokasi Pengabdian

Lokasi pengabdian dilakukan di Kelurahan Bulota Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. Lokasi tersebut merupakan lokasi mahasiswa peserta Kuliah Kerja Dakwah (KKD) Anggkatan XV. adapun peserta yang terlibat pada kegiatan tersebut adalah Guru – guru tandapat pada SD Muhammadiyah 1 Limboto, SD Muhammadiyah 2 Limboto, SD Muhammadiyah 3 Limboto SD Muhammadiyah 4 Limboto, SDN 18 Limboto, SDN 6 Limboto.

1.3. Analisis Situasi Mitra

Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah Covid-19 (Corona Virus disease-

Kebijakan social distancing berakibat fatal terhadap roda kehidupan manusia, masalah ekonomi paling terasa dampaknya, karena hal ini menyentuh berbagai lapisan masyarakat, tersendatnya laju ekonomi mengakibatkan tertutupnya kebutuhan primer manusia untuk memenuhinya, karena Negara akan sangat terbebani kalu harus menanggung segala kebutuhan pokok penduduknya.

Ketidak siapan stakeholder sekolah/Madrasah melaksanakan pembelajaran daring menjadi faktor utama kekacauan ini, walaupun sebenarnya pemerintah memberikan alternatif solusi dalam memberikan penilaian terhadap siswa sebagai syarat kenaikan atau kelulusan dari lembaga pendidikan di saat situasi darurat seperti ini.

Peralihan cara pembelajaran ini memaksa banyak pihak untuk mengikuti alur yang sekiranya bisa ditempuh agar pembelajaran dapat berlangsung, dan yang menjadi pilihan adalah dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran daring.

Di masa pandemi Covid-19 banyak sekolah ditutup otomatis anak tidak bisa belajar di sekolah melainkan di rumah, terutama untuk jenjang Sekolah Dasar (SD). Kondisi belajar di sekolah dan di rumah tentunya berbeda, perbedaan itu yang membuat anak tidak semangat dalam belajar.

Maka dari itu perlu adanya alat bantu atau media pembelajaran yang menarik agar anak tidak bosan ketika belajar di rumah. Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran sangat bervarisi, orang tua di rumah dapat membantu anak dalan membertikan pembelajaran

Media mempunyai pengaruh yang besar terhadap pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Oleh karena itu, haruslah tercipta kebermaknaan dalam belajar. Sebab belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan.

Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung minat belajar anak, karena media dapat membangkitkan keinginan anak untuk belajar

serta anak juga dapat termotivasi untuk belajar menggunakan media. Media yang digunakan anak juga bervariasi, misalnya buku bergambar, papan berhitung, buku cerita, dan lain-lain.

IV. Solusi yang Ditawarkan

Pembelajaran jarak jauh selama wabah virus corona, masih menemui banyak kendala di lapangan sekalipun sudah ada edaran menteri agar proses belajar dari rumah dilaksanakan secara online atau daring. Sebagian siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran secara online atau daring karena ketiadaan sinyal jaringan internet. Selain itu, sebagian besar orangtua murid yang kondisi ekonominya pas-pasan, juga tidak memiliki ponsel pintar atau smartphone sebagai sarana belajar secara online untuk anak mereka.

Sebagian guru pun terpaksa berinovasi dengan menyadur materi pembelajaran yang disiarkan televisi milik pemerintah dan mengedarkannya secara langsung kepada para murid. Proses belajar yang berlangsung dari rumah, mau tidak mau, membutuhkan pengawasan langsung dari orangtua. Padahal pada saat yang sama, orang tua murid juga harus membagi waktu untuk bekerja, mengurus rumah, sekaligus membantu belajar anak. Kendala pembelajaran jarak jauh perlu terobosan karena banyak daerah mengalami keterbatasan teknologi, ketiadaan jaringan, dan kuota internet yang terbatas. Selain itu, kurikulum dan materi ajaran perlu dirumuskan secara tepat agar pendidikan yang diberikan tetap berkualitas.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Arsyad (2009:6-7) mengunakan pengertian media pembelajaran berdasarkan batasannya, yaitu: 1) media pembelajaran memiliki hardware (perangkat keras), yaitu: sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera, dan 2) software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang akan disampaikan kepada siswa, 3) penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio, 4) media pendidikan adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, 5) media pendididikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, 6) media pendidikan digunakan secara massal (misalnya: radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP),

perorangan (misalnya: modul, computer, radio tape/kaset video recorder), 7) perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penyampaian suatu ilmu.

Media pembelajaran adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar (Sanjara, 2009:204). Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahawa verbal sebagai media utama penyampaian materi pembelajaran. Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini akan ada proses pembelajaran manakala ada guru, tanpa kehadiran guru di dalam kelas sebagai sumber belajar tidak mungkin ada proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran diantaranya adalah:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkannya motivasi belajar siswa.
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
5. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
6. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran degan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatkannya hasil belajar.
7. Memberikan umpan balik yang diperlukan sehingga dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari.
8. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
9. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
10. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna

BAB 2 TARGET DAN LUARAN

Target pada pelatihan media pembelajaran ini adalah

1. Peningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya media pembelajaran di Masa Pendemi covid
2. Tersedianya media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak untuk belajar di rumah semasa pendemi covid

Luaran pada kegiatan ini adalah

1. Laporan
2. Media pembelajran yang Menarik di masa pendemic covid

BAB 3 METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Kegiatan pengabdian ini mengikuti aktivitas pelaksanaan Penelitian tindakan kelas yang terdiri dari Persiapan/Perencanaan, Pelaksanaan, Evaluasi dan Refleksi.

1. Persiapan/Perencanaan

Kegiatan Pesriapan/Perencanaan pada kegiatan ini sebagai berikut:

a. melakukan koordinasi dengan LPPM Universitas Muhammdiyah Gorontalo, Sekolah Peserta Kegiatan dan Kelurahan Bulota (sebagai Tempat Pelaksanaan Kegiatan)

b. Sosialisasi pengabdian kepada sekolah mitra (Kepala Sekolah dan Guru) sekaligus sebagai peserta kegiatan

2. Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tangga 17 Juli 2020, pelaksanaan kegiatan terdiri dari:

1. Pembukaan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Gorontalo
2. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran
3. Demontrasi Penggunaan Media Pembelajaran Filmora

3. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan secara langsung oleh pelaksana. evaluasi berupa hasil kerja (peserta) terhadap pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi filmora. evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan kegiatan

4. Refleksi

Refleksi dilakukan bersama antara pelaksana dan peserta (guru mitra). Hal ini dilakukan untuk mengetahui seluruh proses pelaksanaan kegiatan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan sebagai berikut.

4.1 Hasil

4.1.1 Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

a. Pemberitahuan pada sekolah mitra yang akan dijadikan lokasi pengabdian dan Dinas Pendidikan terkait. Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah dan dinas pendidikan terkait. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada minggu ke-3 bulan Juli tahun 2020.

b. Pelatihan pembuatan media pembelajaran dilakukan pada minggu ke-3 bulan Juli 2020dengan melakukan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan secara tertulis kepada sekolah-sekolah SD yang terdapat di Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo.

c. Penyusunan program pelatihan Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 1 hari tatap muka, dengan mengundang guru SD yang ada di Kecamatan Limboto. Pelatihan yang diberikan berupa pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi filmora dan cara mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran

4.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut:

a. Memberikan pengenalan kepada guru-guru terkait pentingnya media pembelajaran di masa pendemi covid-19. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan bimbingan dan pelatihan terkait dengan cara penggunaan media pembelajaran bagi para guru.

b. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi filmora. Kegiatan ini dilakukan melalui pemberian pelatihan media pembelajaran. Pemberian teori dilakukan dalam satu hari kegiatan pelaksanaan pada tanggal 17 Juli 2020 bertempat di Aula Kelurahan Bulota.

c. Mendemonstrasikan media pembelajaran yang telah dibuat untuk digunakan dalam pebelajaran di masa pendemi covid-19

4.1.3. Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran oleh para guru mitra. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi filmora.

Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media pembelajaran. Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif aplikasi filmora adalah penguasaan tools-tools filmora yang masih kurang. Namun melalui pelatihan yang dipandu oleh dosen pelaksana kegiatan, guru dapat memahami fungsi dan manfaat tools-tools filmora dan pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran.

Evaluasi dilakukan terhadap kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran filmora dan implementasinya dalam pembelajaran matematika.

4.1.4. Refleksi

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatanvberikutnya. Hasil refleksi adalah perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan guru terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terutama dalam penerapannya pada pembelajaran.

b. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi filmora. Kegiatan ini dilakukan melalui pemberian pelatihan media pembelajaran. Pemberian teori dilakukan dalam satu hari kegiatan pelaksanaan pada tanggal 17 Juli 2020 bertempat di Aula Kelurahan Bulota.

c. Mendemonstrasikan media pembelajaran yang telah dibuat untuk digunakan dalam pebelajaran di masa pendemi covid-19

4.1.3. Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran oleh para guru mitra. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi filmora.

Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media pembelajaran. Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif aplikasi filmora adalah penguasaan tools-tools filmora yang masih kurang. Namun melalui pelatihan yang dipandu oleh dosen pelaksana kegiatan, guru dapat memahami fungsi dan manfaat tools-tools filmora dan pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran.

Evaluasi dilakukan terhadap kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran filmora dan implementasinya dalam pembelajaran matematika.

4.1.4. Refleksi

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatanvberikutnya. Hasil refleksi adalah perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan guru terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terutama dalam penerapannya pada pembelajaran.

4.2. Pembahasan

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada guru-guru SD di Kecamatan Limboto telah berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari animo guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa para guru menyambut positif kegiatan yang telah dilakukan. Sesuai dengan harapan para sekolah, mereka sangat mengharapkan adanya kegitan-kegiatan yang selainya memberi penyegaran bagi para guru di daerah ini, baik terkait dengan pendalaman materi bidang studi ataupun terkait dengan metode mengajar dan media pembelajaran. Kepala sekolah dan guru-guru menyambut antusias terkait pelaksanaan kegiatan ini dan berharap pelaksanaan kegiatan dapat dilakukan secara kontinu untuk membantu meningkatkan kualitas guru-guru yang mengabdi di daerah. Kepala Sekolah juga berharap ada kegiatan serupa yang khusus untuk membimbing guru-guru dalam pembutan media pembelajaran. Dalam kegiatan pelatihan, para guru sangat antusias dalam mempraktekkan media-media pembelajaran berbasis IPTEK yang telah disiapkan. Dengan demikian kegiatan pengabdian ini telah berlangsung dengan baik.

STANDAR KOMPETENSI

Peserta Pelatihan dapat membuat media (MULTIMEDIA) dalam menunjang pembelajaran

KOMPETENSI DASAR

1. Peserta mengetahui teknik dasar membuat slide presentasi pembelajaran yang baik
2. Peserta mengetahui pembelajaran dengan konsep blended learning
3. Peserta mampu merancang slide presentasi multimedia yang menarik
4. Peserta dapat membuat media video pembelajaran