

PELATIHAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *EDUTAINMENT* BAGI GURU SDN 1 RAWAK HULU

Immanuel Sairo Awang, Eliana Yunitha Seran, Gabriel Serani

STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Email: iman.saiaw@gmail.com, elianaseran@gmail.com, ebietsarani@gmail.com

ABSTRACT: Learning media is an important element in supporting student absorption. Without the media, the learning materials are difficult to understand. The use of learning media is increasingly needed when the PJJ's program is implemented due to the Covid-19 pandemic. The existence of fun and entertaining learning media is needed by students in carrying out learning from home. Learning media that is entertaining and fun is called *edutainment*. The existence of learning media in SD Negeri 1 Rawak Hulu that supports teachers in implementing PJJ is still very minimal, even teachers only rely on conventional media. Therefore, it is necessary to conduct training in the design of educational-based interactive media for teachers at SD Negeri 1 Rawak Hulu. This training activity was attended by 30 teachers who teach at SD Negeri 1 Rawak Hulu. At this stage, training on making interactive learning media in the form of video was carried out. There are two main parts in this stage, namely the first part in the form of giving short material, and the second part is the training. In the second part, the training begins with the process of recording sound and pictures which contains an explanation of the material. After that, the material development process as well as editing was carried out using the kinemaster application. The next step is to review the content of the video, after it is declared worthy, then rendered so that it becomes a complete video file that is ready to be distributed to students. This training participant gave a positive response to the implementation of training activities, *edutainment*-based interactive media is considered very effective to use in the learning process during the learning period Face-to-face meetings are limited as of now, because the use of video media uploaded on social media can be watched many times by students at home.

Key words: Interactive learning media, *edutainment*

ABSTRAK: Media pembelajaran menjadi unsur penting dalam menunjang daya serap seorang siswa. Tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran semakin dibutuhkan saat diberlakukan program Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) karena adanya pandemi Covid-19. Keberadaan media pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur menjadi sesuatu yang dibutuhkan siswa dalam menjalankan pembelajaran dari rumah. Media pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan disebut dengan *edutainment*. Keberadaan media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 1 Rawak Hulu yang mendukung guru dalam melaksanakan PJJ masih sangat minim, bahkan guru hanya mengandalkan media konvensional. Oleh karena itu, perlu dilakukan pelatihan perancangan media interaktif berbasis *edutainment* bagi guru-guru di SD Negeri 1 Rawak Hulu. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 30 orang guru yang mengajar pada SD Negeri 1 Rawak Hulu. Pada tahap ini dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dalam bentuk video. Terdapat dua bagian utama dalam tahapan ini yakni bagian pertama berupa pemberian materi singkat, serta bagian kedua adalah pelatihannya. Pada bagian kedua, pelatihan diawali dengan proses merekam suara (dan gambar) yang isinya tentang penjelasan materi. Setelah itu, dilakukan proses pengembangan materi sekaligus editing menggunakan aplikasi kinemaster. Langkah berikutnya adalah review kembali isi video, setelah dinyatakan layak, selanjutnya *rendering* sehingga menjadi file video utuh yang siap dibagikan kepada siswa. Peserta pelatihan ini memberikan respon yang positif pada pelaksanaan kegiatan pelatihan, media interaktif berbasis *edutainment* dinilai sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada masa pembelajaran tatap muka terbatas seperti saat ini, karena penggunaan media video yang diunggah di media sosial dapat ditonton berkali-kali oleh siswa di rumah.

Kata kunci: Media Interaktif, *edutainment*

PENDAHULUAN

Praktek pembelajaran di sekolah harus menjadi perhatian semua pihak. Perhatian dari luar lembaga sekolah mengambil peran sebagai penyedia sarana dan prasarana baik secara fisik, maupun psikologi sosial. Sedangkan dari dalam lembaga sekolah, peran guru dan tenaga kependidikan sangat dibutuhkan guna menyediakan lingkungan belajar yang kondusif.

Penyediaan situasi dan kondisi sosial yang kondusif bagi siswa sangat penting dilakukan. Siswa harus disediakan ruang belajar yang nyaman dan aman, serta mendukung proses pengembangan potensi mereka. Suasana belajar yang konstruktif juga harus didukung dengan penyediaan berbagai sarana dan daya dukung dalam pembelajaran. Daya dukung yang mutlak harus tersedia adalah sumber belajar yakni buku-buku pelajaran yang tersedia di perpustakaan serta media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2016) didefinisikan sebagai mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau

kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran sangat dibutuhkan siswa dalam membantu memaknai setiap konsep yang terdapat dalam buku pelajaran. Media pembelajaran sebagai sarana penyampai pesan pembelajaran sangat membantu dalam usaha mengkonkretkan konsep yang abstrak terutama bagi siswa sekolah dasar. Dimana siswa seolah dasar terlebih pada kelas rendah yakni kelas satu (1), dua (2), dan tiga (3) masih berada pada tahap operasi konkret. Mereka sangat memerlukan bantuan berupa media pembelajaran agar apa yang dipelajari dapat dikonstruksi secara baik dalam struktur kognitif mereka.

Keberadaan media pembelajaran menjadi unsur penting dalam menunjang daya serap seorang siswa. Seperti disampaikan Portanata (2017), Tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks. Penyaan ini menyiratkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan siswa agar

mereka dapat menguasai materi dengan optimal.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut (Usman, 2014: 24) :

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit)
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Penggunaan media semakin dibutuhkan terutama pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), seperti yang terjadi saat ini. PJJ ini terpaksa dilakukan guna mengantisipasi penyebaran virus corona yang sedang melanda berbagai negara tidak terkecuali di Indonesia. Berdasarkan surat dari kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud)

Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dalam surat edaran ini, bahwa tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial pendidik, peserta didik, dan orang tua.

Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 ini juga menegaskan bahwa kegiatan Belajar Dari Rumah dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik, tanpa terbebani dalam menuntaskan seluruh capaian kurikulum yang difokuskan pada kecakapan hidup sehari-hari. Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter dan jenis kekhususan peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak dengan tatap muka seperti saat ini semakin memberi tantangan bagi guru untuk

tetap menyampaikan materi secara baik dan benar. Di tengah kondisi seperti ini, maka keberadaan media pembelajaran sangat dibutuhkan perannya. Peran lebih dari media pembelajaran yang tidak sebagai media penyampai materi pelajaran, tetapi harus mampu memberi peran interaktif kepada siswa. Siswa tidak hanya melihat, mendengarkan, mencermati konten yang terdapat dalam media tersebut, tetapi secara mendalam, media juga harus mampu memberikan *feedback*. *Feedback* yang dimaksud adalah terdapat interaksi antara media dengan si pembelajar. Idealnya interaksi harus terjadi dalam dua arah, tetapi paling tidak interaksi yang dapat diakomodir oleh media dapat berupa penyampaian materi yang dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, dimana emosi siswa juga ikut terlibat dalam menerima pesan dari media tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur menjadi sesuatu yang dibutuhkan siswa dalam menjalankan pembelajaran dari rumah.

Media pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan disebut dengan *edutainment*. Istilah *edutainment* berasal dari dua kata yakni *education* dan *entertainment*. Tilaar (2013: 15) menyatakan *edutainment* adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang dipenuhi nuansa menghibur dan menyenangkan dan mudah dicerna oleh penontonnya. Penggunaan media *edutainment* dalam proses pembelajaran tidak hanya mendidik tetapi juga memberikan stimulan aktifitas emosi seseorang pada pembelajar (Suharyanto. 2009). Dengan demikian keberadaan media pembelajaran berbasis *edutainment* sangat diperlukan guru dalam menunjang proses pembelajaran guru pada masa pandemi covid-19 ini, terutama oleh guru-guru di SD Negeri 1 Rawak Hulu.

Sekolah Dasar Negeri 1 Rawak Hulu, merupakan satuan pendidikan dasar yang terletak di Desa Rawak Hulu, Kecamatan Sekadau Hulu, Kabupaten Sekadau, Kalimantan Barat. Sekolah ini berlokasi di pusat desa, dan mudah dijangkau dari berbagai arah. Keberadaan sekolah yang juga tidak jauh dari pusat kota kecamatan ini, tidak

menjamin ketersediaan sumber daya yang memadai. Keberadaan media pembelajaran yang mendukung guru dalam melaksanakan PJJ masih sangat minim, bahkan guru hanya mengandalkan media konvensional dalam menyampaikan materi pelajaran seperti media komunikasi *Short Message Service* (SMS) dan aplikasi *WhatsApp* (WA). Dalam penggunaannya guru hanya menyampaikan tugas yang harus dikerjakan siswa. Dengan demikian siswa mengandalkan kemampuan sendiri serta bimbingan terbatas dari orangtua dalam mempelajari dan memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut maka akan dilakukan pelatihan perancangan media interaktif berbasis edutainment bagi guru-guru di SD Negeri 1 Rawak Hulu. Kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan ini berjudul “Pelatihan Media Interaktif Berbasis Edutainment Bagi Guru SDN 1 Rawak Hulu”. Adapun tujuan dilaksanakan pelatihan ini adalah untuk memberikan pengalaman bagi guru-guru di SD Negeri 1 Rawak Hulu merancang dan mengembangkan media interaktif yang menyenangkan kepada siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi tiga tahapan yakni perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan. Adapun ketiga tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, dilakukan identifikasi masalah dan solusi. Berdasarkan pengamatan dan wawancara singkat kepada kepala sekolah, masalah yang diangkat yakni penerapan sulitnya menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dikarenakan minimnya sarana yang mendukung salah satunya media pembelajaran interaktif. Berdasarkan masalah tersebut, solusi yang ditawarkan adalah harus tersedia media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat belajar mandiri di rumah, selain penugasan yang diberikan oleh guru.

2) Tahap Persiapan

Setelah diketahui masalah dan solusi yang ditawarkan, langkah selanjutnya adalah mempersiapkan materi serta bahan yang mendukung kegiatan pelatihan. Bahan yang diperlukan yakni dokumen kurikulum, buku pelajaran atau buku siswa, aplikasi kinemaster, serta sebuah laptop atau notebook untuk proses editing.

3) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif

dalam bentuk video. Terdapat dua bagian utama dalam tahapan ini yakni bagian pertama berupa pemberian materi singkat, serta bagian kedua adalah pelatihannya. Pada bagian kedua, pelatihan diawali dengan proses merekam suara (dan gambar) yang isinya tentang penjelasan materi. Setelah itu, dilakukan proses pengembangan materi sekaligus editing menggunakan aplikasi kinemaster. Langkah berikutnya adalah review kembali isi video, setelah dinyatakan layak, selanjutnya *di-rendering* sehingga menjadi file video utuh yang siap dibagikan kepada siswa atau diunggah ke laman *youtube* atau *facebook*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata pelatihan dapat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai kegiatan melatih dan mengembangkan suatu keterampilan dan pengetahuan kepada diri sendiri atau orang lain yang terkait dengan kompetensi tertentu yang dianggap berguna. Sedangkan menurut Gomes (2003: 197) pelatihan adalah setiap usaha memperbaiki perfomansi pekerja pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang menjadi tanggungjawabnya, atau satu pekerjaan yang ada kaitannya dengan pekerjaannya.

Menurut Zurnali (2004), *the goal of training is for employees to master knowledge, skills, and behaviors emphasized in training programs and to apply them to their day-to-day activities*. Hal ini berarti bahwa tujuan

pelatihan adalah agar para pegawai dapat menguasai pengetahuan, keahlian dan perilaku yang ditekankan dalam program-program pelatihan dan untuk diterapkan dalam aktivitas sehari-hari para pekerja. Pelatihan juga mempunyai pengaruh yang besar bagi pengembangan perusahaan/lembaga atau institusi tertentu.

Lebih lanjut Zurnali (2004) memaparkan beberapa manfaat yang saat mengikuti pelatihan diantaranya yaitu: a) meningkatkan pengetahuan, b) membantu penguasaan teknologi baru untuk meningkatkan keahlian dalam bekerja, c) membantu untuk mampu bekerja dalam tim, d) membantu untuk mampu memunculkan inovasi, kreativitas, dan pembelajaran. Dengan diadakannya pelatihan terutama yang berkaitan dengan kompetensi yang dimiliki akan sangat berguna bagi peserta yang mengikutinya.

Pelatihan ini ditujukan untuk meningkatkan profesionalitas guru dalam peningkatan kinerja dalam kegiatan proses belajar mengajar. Fokus dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang dekat dengan sosioemosional peserta didik. Peningkatan pembelajaran ini diharapkan dapat mencapai tujuan umum dari pendidikan yakni mencerdaskan kehidupan anak bangsa.

Dalam proses pembelajaran agar dapat lebih maksimal salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik salah satunya adalah media

pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif diartikan sebagai media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya.

Menanggapi pembelajaran yang perlu variatif dan tetap menyenangkan bagi anak pada masa pandemi Covid-19 ini maka media pembelajaran interaktif edutaimen dapat menjadi media yang efektif untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Terbatasnya media dan teknologi yang dipahami baik oleh guru maupun siswa maka pelatihan yang mengedepankan pengembangan wawasan pada bidang teknologi dan informasi sangatlah perlu.

Pelaksanaan pelatihan media interaktif berbasis edutaimen kepada guru-guru Sekolah Dasar Negeri 1 Rawak Hulu Kabupaten Sekadau Provinsi Kalimantan Barat ini diikuti dengan baik oleh guru, sejumlah guru sangat antusias mengikuti kegiatan yang mana diawali dengan pemberian materi singkat, serta bagian kedua adalah pelatihannya. Pada bagian kedua, pelatihan diawali dengan proses merekam suara (dan gambar) yang isinya tentang penjelasan materi. Setelah itu, dilakukan proses pengembangan materi sekaligus editing menggunakan aplikasi kinemaster. Langkah berikutnya adalah review kembali isi video, setelah dinyatakan layak,

selanjutnya *direndering* sehingga menjadi file video utuh yang siap dibagikan kepada siswa.

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 30 orang guru di Sekolah Dasar Negeri 1 Rawak. Kegiatan dilaksanakan dengan baik ditunjang oleh adanya penggunaan *smartphone* berbasis sistem operasi android sehingga mempermudah untuk mengunduh program yang menunjang salah satunya adalah aplikasi *kinemaster*. Setelah itu dilanjutkan dengan penentuan tema yang akan dibuatkan dalam video edukatif, sebagian besar guru mengambil tema yang diajarkan dikelas masing-masing. Setelah menentukan tema yang menarik bagi guru yang telah diajarkan dikelas maka guru diberikan pelatihan tentang pemilihan gambar-gambar, lagu, dan pemilihan penggunaan teks pada video.



Gambar 1. Informasi tentang Tema Pembelajaran



Gambar 2. Materi Pembelajaran



Gambar 3. Materi Pembelajaran

Kegiatan pelatihan ini diselenggarakan dengan pembentukan kelompok-kelompok guru, tiap guru saling berdiskusi dan bekerjasama dalam proses pembuatan video edukatif yang menarik. Adapun cuplikan gambar dari video yang dibuat oleh salah satu peserta dapat dilihat pada gambar 1, 2, dan 3. Setelah masing-masing guru berhasil membuat video dan menyajikan video yang berdurasi maksimal 10 menit ini maka kegiatan pelatihan diakhiri dengan penyebaran angket respon guru terhadap kegiatan pelatihan.

Berdasarkan pada angket respon guru, maka sebagian besar guru menyatakan bahwa pelatihan media interaktif berbasis edutaimen ini sangatlah menarik dan memberi pengalaman serta membuka wawasan untuk pengembangan materi ajar. Hasil angket tersebut juga sejalan dengan pernyataan Ibu Misaini, S.Pd., selaku wali kelas 3 yang menyatakan bahwa pelatihan singkat ini sangat berguna terlebih masa pandemi seperti ini, kami dapat membuat media kemudian

dikirimkan melalui *WhatsApp Group* (WAG) kepada orangtua siswa. Pernyataan Ibu Misaini tersebut diperkuat dengan pernyataan kepala SD Negeri 1 Rawak Bapak Daniel Diman, S.Pd.SD, yang menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bagus dilaksanakan, dan meminta untuk dapat terus dilakukan agar kemampuan guru semakin bertambah.

Penggunaan media interaktif berbasis edutaimen ini dinilai sangat cocok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pembelajaran tatap muka terbatas. Hal ini dikarenakan video edukatif ini dapat diputar berulang-ulang saat siswa melakukan kegiatan belajar di rumah. Selain itu, terdapat peningkatan minat siswa karena video yang ditampilkan dekat dengan kehidupan siswa.

Hasil penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian tim yang terdahulu yaitu Seran, E. Y., Serani, G., & Awang, I. S. Dengan judul *Bimbingan Teknis Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edutaimen pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid 19*. Dimana hasil kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berjalan dengan menyenangkan serta menghasilkan video media pembelajaran yang menarik sekaligus mendidik siswa sekolah dasar serta dapat diakses secara luas dari rumah masing-masing untuk mengatasi terbatasnya waktu belajar disekolah.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul Pelatihan Media Interaktif Berbasis Edutainment Bagi Guru SDN 1 Rawak Hulu berjalan dengan baik. Kesimpulan dari kegiatan pelatihan ini yakni para peserta dapat merancang dengan baik media pembelajaran berbasis edutainment menggunakan aplikasi kinemaster yang terdapat pada *smartphone* berbasis *android*. Berdasarkan kesimpulan tersebut, direkomendasikan beberapa hal berkaitan yakni kegiatan ini dapat dilaksanakan kembali terutama untuk dengan tema atau topik yang berbeda, sehingga guru semakin mendapatkan ketrampilan dalam menjang profesinya sebagai pendidik profesional.

Edutaimen pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid 19. Jurnal Peduli Masyarakat, 3(4), 465-472.

Zurnali, Cut. (2004) *Pengaruh Pelatihan Terhadap Perilaku Produktif karyawan. Bandung: Mandar Maju.*

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Gomes, Faustino Cardoso. (2003) *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Andi Offset.
- Kemdikbud. (2020). Surat Edaran Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).
- Portanata, L., Lisa, Y., dan Awang, I.S. (2017). *Analisis pemanfaatan media pembelajaran IPA SD. Jurnal pendidikan dasar perkhassa, 3(1) p 337-348.*
- Tilaar, H. A. . (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Nuansa Cendekia.
- Usman, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Seran, E. Y., Serani, G., & Awang, I. S. (2021). *Bimbingan Teknis Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis*