

## Pengembangan Media Pembelajaran Daring bagi Guru Bahasa Indonesia SMP di Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu

Gumono Gumono✉, Didi Yulistio

Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

✉ [gumono@unib.ac.id](mailto:gumono@unib.ac.id)

🌐 <https://doi.org/10.31603/ce.4455>

### Abstrak

Tujuan kegiatan ini adalah membantu guru mereduksi efek negatif pandemi Covid-19 terhadap pendidikan di Kab. Seluma Provinsi Bengkulu dengan mengembangkan media pembelajaran daring berbasis TIK. Khalayak sasaran adalah guru Bahasa Indonesia yang tergabung dalam MGMP Bahasa Indonesia SMP. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media presentasi Prezi dan media pembelajaran pandang dengar Sparkol VideoScribe. Hasil kegiatan yang diperoleh adalah dua media pembelajaran masing-masing satu karya media pembelajaran Prezi dan VideoScribe yang siap untuk diterapkan untuk mengajar. Kendala yang dihadapi guru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis TIK adalah: 1) jaringan koneksi data internet yang tidak merata; 2) perangkat komputer yang dimiliki kurang ideal; dan 3) aksesibilitas ke pusat-pusat belajar atau sumber pengetahuan relatif terbatas.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran; Daring; Bahasa Indonesia; Prezi; VideoScribe

## 1. Pendahuluan

Tahun 2020, diawali dengan kejutan berupa mewabahnya penyakit yang sangat mudah menular, yang disebabkan virus Sar-Cov 2. Penyakit yang menyerang sistem pernafasan itu kemudian ditetapkan sebagai pandemi global dengan sebutan Corona Virus Disease-2019 disingkat Covid-19. Organisasi kesehatan dunia di bawah PBB, World Health Organization (WHO) menetapkan COVID-19 sebagai pandemi, disebabkan virus ini sudah menginfeksi manusia di 100 negara lebih (Putri, 2020). Pandemi menurut definisi WHO adalah situasi ketika populasi di seluruh dunia berpotensi terinfeksi dan sebagian dari mereka ada kemungkinan akan jatuh sakit. Batasan ini sejalan dengan definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dimana pandemi adalah wabah yang berjangkit serempak di mana-mana atau meliputi geografi yang luas.

Pandemi COVID-19 sangat berdampak pada hampir semua aspek kehidupan, misalnya ekonomi, kegamaan, sosial, lingkungan, termasuk juga pendidikan. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), organisasi di bawah PBB yang mengurus pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan pada Kamis (5/3/2020) menyatakan bahwa wabah Covid-19 ini berdampak sangat serius terhadap sektor pendidikan. Nyaris 300 juta peserta didik di seluruh dunia terdampak kegiatan sekolahnya dan mengancam hak-hak pendidikan mereka di masa mendatang (Agustin, 2020). Dunia pendidikan Indonesia, juga tak luput dari dampak tersebut. Apabila kondisi pandemik ini tidak kunjung terkendali, maka hampir pasti sektor pendidikan akan semakin terpuruk. Dampak paling nyata adalah peserta didik di semua jenjang dan jenis pendidikan tidak dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka.

Pandemi Covid-19 memaksa diberlakukannya kebiasaan baru, yakni membiasakan diri memakai masker, mencuci tangan dengan sabun, dan *physical distancing* (menjaga jarak fisik) untuk menekan sebaran virus. Kebijakan ini dilakukan untuk menghambat laju sebaran virus Corona di masyarakat. Implikasi dari kebijakan ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Surat Edaran Jendral No. 15 Tahun 2020, menginstruksikan kepada pengampu kebijakan di daerah agar melaksanakan pelaksanaan pembelajaran dari rumah, melalui pembelajaran daring (Kemendikbud, 2020).

Kebijakan pelaksanaan belajar dari rumah (BDM) di Kab. Seluma Prov Bengkulu didasarkan pada Surat Edaran Bupati Seluma Nomor 141-SE-Tahun 2020 tentang Antisipasi Kondisi Terkini dan Upaya Pencegahan Penyebaran Virus Covid-19 tanggal 16 Maret 2020. Kebijakan yang diberlakukan secara tiba-tiba ini, membuat pendidik dan siswa tidak siap. Akibatnya, pembelajaran berlangsung secara tidak efektif. Pendidik/guru tidak siap mengubah proses belajar mengajar dari tatap muka ke tatap maya. Ketidak-siapan guru baik dari perencanaan pembelajaran, daring, pelaksanaan pembelajaran daring, dan penilaian secara daring. Ketidak-siapan juga terkait dengan jaringan internet, perangkat (gawai), dan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Kondisi ini juga dialami oleh peserta didik di Kab. Seluma. Siswa tidak terbiasa belajar mandiri di rumah, tidak terbiasa belajar melakukan belajar penemuan melalui tugas-tugas terstruktur yang diberikan guru untuk dikerjakan di rumah. Pada sisi lain, orang tua murid dengan latar belakang profesi yang sangat beragam, tidak memiliki kesempatan dan kemampuan mendampingi putra-putrinya menyelesaikan tugas dari sekolah. Belum lagi, wali murid juga terdampak harus memikirkan keberlangsungan hidup dan pekerjaan masing-masing di tengah krisis.

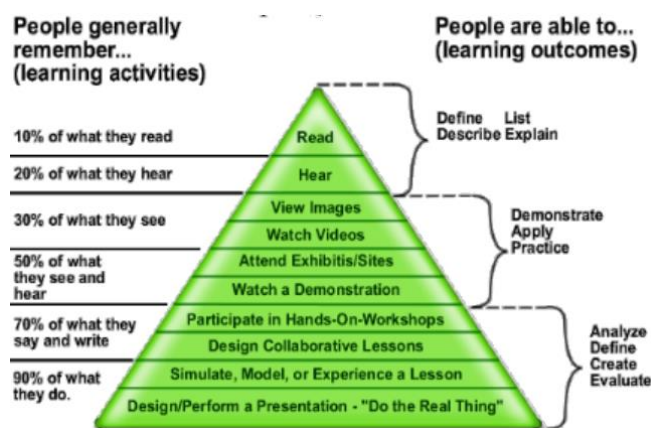
Mempertimbangkan uraian di atas, Tim pengabdian berkoordinasi dengan para guru di kabupaten Seluma Prov. Bengkulu untuk menjajagi kegiatan yang dapat mereduksi dampak negatif pandemi Covid-19 terhadap pendidikan. Khalayak sasaran yang menjadi mitra kegiatan adalah MGMP Bahasa Indonesia Kab. Seluma. Koordinasi tersebut menyepakati akan dilaksanakan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK untuk pembelajaran daring. Media ajar yang dipilih untuk dikembangkan yakni media pembelajaran presentasi berbasis Prezi dan media pembelajaran audio visual berbasis Sparkol VideoScribe.

Pengembangan media pembelajaran berbasis TIK ini diharapkan membantu guru melakukan pembelajaran secara menarik, dan membantu siswa memahami pesan pengetahuan yang disampaikan guru secara daring. Media belajar adalah alat bantu yang bermanfaat untuk memudahkan transfer pesan pengetahuan (Bovee & Thill, 2018). Sesuai rumusan itu, media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan dalam interaksi pembelajaran. Interaksi yang dimaksud adalah proses komunikasi antara guru yang menuangkan abstraksi ilmu pengetahuan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) sedangkan siswa menafsirkan atau memahami simbol-simbol tersebut (*decoding*) sesuai dengan image mental (pengalaman) yang dimilikinya. Pembelajaran jarak jauh sangat potensial terjadi kesenjangan/bias antara "pesan" yang disampaikan guru dengan "pesan" yang ditafsirkan oleh siswa. Kesenjangan ini dapat direduksi dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

Proses belajar yang efektif terjadi jika siswa mampu menghubungkan-hubungkan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya dengan pengalaman baru yang disajikan

guru. Pada kondisi ini media pembelajaran dapat membantu mengantarkan/mengkaitkan “pesan” belajar yang baru dengan pengalaman yang telah dimiliki peserta didik. Untuk ini Bruner (1966) membagi tiga tingkatan utama media yang dapat digunakan yaitu: pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung (*enactive*) adalah mengerjakan, misalnya untuk mempelajari ‘simpul’, untuk memahaminya siswa diajak langsung membuat simpul. Pada tingkatan pengalaman gambar (*iconic*) siswa diarahkan untuk memahami “simpul” dengan melihat gambar, foto, film atau media peraga lainnya. Sedangkan pada tingkatan pengalaman abstrak (*symbolic*) siswa membaca atau memperoleh penjelasan verbal tentang simpul dan mengkaitkannya dengan “simpul” yang telah ada dalam image mentalnya.

Kerucut pengalaman yang disampaikan Edgar Dale menyajikan elaborasi rinci pengalaman belajar dari berbagai modus (Janoska, 2017). Secara lebih detail dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kerucut pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman di atas dapat diuraikan sebagai berikut: pembelajar dapat mengingat 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dikatakan, dan 90% dari yang dikatakan dan diperbuat. Berdasarkan teori ini, media pembelajaran pandang-dengar (video) memiliki efektifitas 30%-50%, untuk dapat diingat oleh peserta didik. Pilihan ini sangat rasional dalam kondisi serba terbatas pembelajaran di masa pandemi, dimana guru dan siswa tidak bebas bersemuka namun belajar melalui model tatap maya (*virtual*). Dalam situasi khusus seperti saat ini, pemilihan media belajar lebih rumit lagi. Kerumitan disebabkan karena pendidik dan peserta didik tidak bersemuka bertemu pada tempat yang sama. Pembelajaran dilaksanakan berjarak. Oleh karenanya pendidik harus mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi belajar yang efektif, walaupun berjarak. Salah satu solusinya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran daring untuk mendukung pembelajaran bauran/*blended learning*.

Perkembangan teknologi informasi dan informasi terutama internet di Indonesia sangat mempengaruhi guru dengan menyediakan banyak pilihan pemanfaatan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar (Surjono, 2013). Pemanfaatan teknologi berbasis internet merupakan salah satu alternatif untuk menjalan jalan proses belajar mengajar. Pemanfaatan moda pembelajaran *e-learning* dalam proses belajar mengajar

akan memudahkan guru menyajikan materi, tugas dan soal-soal untuk asesmen, selain itu dapat juga digunakan untuk mengontrol dan berinteraksi aktif dengan siswa. Dengan demikian, proses belajar mengajar bisa dilaksanakan oleh guru dan murid kapan pun dan dimana pun. Memadukan *e-learning* ke dalam pendidikan dapat mengkatalisis penerapan teori pembelajaran orang dewasa, dimana pendidik bukan hanya sebagai penyedia konten belaka akan tetapi menjadi lebih berperan sebagai fasilitator. E-learning mendatangkan beragam jalan keluar yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kinerja. OECD sejak 2004 telah menyatakan bahwa e-learning bisa diefektifkan untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran dan sebagai pelengkap pembelajaran konvensional tatap muka ([Organisation for Economic Co-Operation and Development, 2005](#)).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk 1) Membantu guru meningkatkan kesiapan dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang harus dilaksanakan secara berjarak, karena siswa belajar di rumah dan guru mengajar/membimbing secara dari/online, dan 2) Meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran daring berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan ini adalah 1) proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal walaupun harus dilaksanakan secara berjarak sebagai akibat pandemi Covid-19, dan 2) guru dapat merancang, mengembangkan, dan menggunakan media belajar daring untuk mendukung tugas utamanya yaitu mengajar secara berjarak.

## 2. Metode

---

Untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan dengan metode pemecahan masalah sebagai berikut.

- a. Sharing, dimanfaatkan untuk menggali informasi dan mengidentifikasi masalah-masalah, dalam rangka diagnosis kesulitan pembelajaran yang disebabkan kurangnya bahan ajar.
- b. Penyuluhan, digunakan untuk menjelaskan kepada khalayak sasaran bahwa kegiatan ini diperlukan dalam rangka meningkatkan pencapaian hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia. Pada kegiatan ini sejumlah bukti-bukti empiris yang berasal dari hasil penelitian maupun pengamatan lapangan dimanfaatkan untuk membuktikan pentingnya bahan ajar untuk menyegarkan kembali atmosfer kegiatan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.
- c. Pelatihan, digunakan untuk melatih keterampilan kepada guru-guru bahasa Indonesia agar mampu mempersiapkan dan mengembangkan media belajar daring sesuai kebutuhan. Porsi waktu untuk melakukan latihan-latihan dalam kegiatan yang direncanakan ini jauh lebih banyak dibanding kegiatan yang lain.

## 3. Hasil dan Pembahasan

---

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini semua direncanakan terlaksana secara daring, namun dalam perkembangannya pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK tidak efektif dilaksanakan secara daring. Mempertimbangkan hal tersebut, kegiatan pelatihan dilaksanakan secara luring.

Kegiatan PkM dapat dijelaskan sebagai berikut.

### **3.1. Persiapan Kegiatan**

Kegiatan persiapan dimulai dengan koordinasi tim PkM, dilanjutkan koordinasi dengan khalayak sasaran. Koordinasi Tim PkM Unib dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2020 bertempat di ruang UPM FKIP Universitas Bengkulu, diikuti dosen pelaksana Dr. Gumono, M.Pd., Dr. Suhartono, M.Pd., Yesi Fitri Hayati, M.Pd. dan Suyanti, M.Pd. (perwakilan khalayak sasaran), serta beberapa mahasiswa yang dilibatkan dalam kegiatan PkM. Keputusan yang diambil dari kegiatan koordinasi ini adalah bentuk media pembelajaran yang akan dilatihkan dan sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah adalah media pembelajaran presentasi dan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran. Dalam kondisi sekolah yang tidak normal, pada masa pandemi, dimana tidak terjadi pertemuan tatap muka di sekolah, ketua MGMP menyatakan akan sulit mengumpulkan guru melaksanakan pertemuan tatap muka untuk pelatihan. Karenanya, Ketua MGMP Bahasa Indonesia Kab. Seluma Yesi Fitri Hayati, M.Pd. menyetujui kegiatan dilaksanakan secara daring.

Pada saat persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, anggota Tim Pelaksana yakni Dr. Suhartono, M.Pd. berpulang ke Rahmatullah, meninggal dunia pada 26 Agustus 2020. Atas kekosongan personalia PkM ini, pimpinan fakultas menetapkan anggota PkM pengganti, yakni Dr. Didi Yulistio, M.Pd.

Dalam koordinasi dengan khalayak sasaran, disepakati juga media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran presentasi dan media pembelajaran audio visual (video). Media pembelajaran presentasi yang dipilih adalah Prezi sedangkan media pembelajaran video yang dipilih adalah VideoScribe dari Sparkol. Setelah ditentukan bentuk media pembelajaran yang akan dikembangkan, perencanaan berikutnya adalah mengembangkan bahan pelatihan. Tim pelaksana mulai tanggal 3 Agustus 2020 mulai menyusun dan mempersiapkan bahan pelatihan. Bahan yang dipersiapkan adalah mengunduh aplikasi presentasi Prezi dari <https://prezi.com/education/> dan Sparkol VideoScribe dari <https://www.videoscribe.co/en/free-trial>. Prezi merupakan software presentasi berbasis internet, yang juga dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Sedangkan sparkol videoscribe merupakan software yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada papan atau white board.

Setelah bahan pelatihan siap, kegiatan persiapan berikutnya adalah koordinasi pelaksanaan kegiatan termasuk pembagian tugas Tim. Koordinasi pelaksanaan kegiatan dilakukan secara virtual tatap maya, dihadiri Dr. Gumono, M.Pd., Dr. Didi Yulistio, M.Pd., Yesi Fitri Hayati, M.Pd. (Ketua MGMP Bahasa Indonesia Kab. Seluma), Suyanti, M.Pd.Si. (Kepala Sekolah SMPN 47 Seluma sebagai tuan rumah kegiatan), Elsi Adelia Fitri (fasilitator/ mahasiswa), Oktaviyani Rosniadi Pratama (fasilitator/mahasiswa), dan Tiara Dwi Fortuna (fasilitator/mahasiswa). Rapat koordinasi pelaksanaan menyetujui waktu dan model kegiatannya.



Gambar 2. Koordinasi daring persiapan pelaksanaan PkM

### 3.2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dilaksanakan dengan beberapa penyesuaian dari beberapa rencana semula. Berdasarkan rencana awal, kegiatan sepenuhnya dilaksanakan daring, mengingat kondisi pandemi yang sedang berlangsung. Namun demikian, akhirnya dilaksanakan penyesuaian dengan memadukan pola kegiatan daring dan luring dalam bentuk lokakarya tatap muka di sekolah.

#### a. Pelatihan daring

Kegiatan pelatihan daring dilaksanakan pada tanggal 19 November 2020. Kegiatan daring ini dilaksanakan dengan agenda pengenalan dan instalasi aplikasi Prezi dan Sparkol VideoScribe. Ada 27 peserta yang bisa bergabung rapat daring via Google Meet pelatihan pengembangan media pembelajaran daring.



Gambar 3. Pelatihan daring pengembangan media pembelajaran

Setelah pembukaan dan sambutan-sambutan pengantar kegiatan, pelatihan diawali dengan instalasi program ke dalam komputer masing-masing peserta. Peserta diberikan tautan tempat penyimpanan aplikasi Prezi dan VideoScribe, untuk diunduh dan diinstalasi ke komputer.

Namun demikian, proses kegiatan tidak berlangsung lancar karena berbagai kendala teknis ditemui peserta. Hampir semua peserta mengeluh bahwa upaya mereka memasang (instalasi) dua program aplikasi tersebut gagal karena kendala jaringan. Ukuran dua program aplikasi tersebut memang besar Prezi = 491,071 MB sedangkan VideoScribe = 60,045 MB. Hampir semua peserta gagal unduh dan instalasi.

Menimbang kegagalan tersebut, kemudian dibuat kesepakatan untuk kegiatan lanjutan. Setelah melalui diskusi dengan mempertimbangkan keuangan waktu peserta, keterjangkauan lokasi dan koneksi jaringan, diputuskan pelatihan akan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 November 2020. Lokasi sekolah yang dipilih sebagai tempat pelatihan adalah SMPN 47 Seluma.

- b. Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran  
Kegiatan lokakarya dilaksanakan di SMP Negeri 47 Seluma, yang berlokasi di Desa Air Kemuning, Kec. Sukaraja, Kab. Seluma.



Gambar 4. Peserta lokakarya pengembangan media pembelajaran daring

Lokakarya dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 November 2020 dari pukul 09.00 WIB s.d. 15.00 WIB. Lokakarya ini dihadiri oleh 15 orang guru. Setelah rangkaian acara pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan paparan pengantar oleh Dr. Gumono.



Gambar 5. Paparan pengantar materi pengembangan media pembelajaran prezi

Setelah Tim PkM Unib menyampaikan pengantar kegiatan, selanjutnya dibantu oleh fasilitator, peserta melakukan instalasi program pada komputer masing-masing. Untuk mencegah kegagalan instalasi seperti yang terjadi pada pertemuan pertama secara daring, Tim PkM dibantu fasilitator mempersiapkan program dimaksud dalam flash disk sehingga kegiatan bisa dipersingkat dengan salin tempel ke komputer peserta langsung dilanjutkan dengan pemasangan/instalasi program.



Gambar 6. Instalasi program pada komputer peserta

Setelah semua peserta memasang program aplikasi Prezi, langkah berikutnya adalah mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran Prezi dilaksanakan oleh peserta didampingi oleh fasilitator. Guru antusias melaksanakan kegiatan karena mendapat pengetahuan baru cara mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Kegiatan pengembangan media pembelajaran Prezi dilaksanakan sampai dengan waktu istirahat sholat dan makan (ishoma) sekira pukul 12.00 WIB. Detail bahan pelatihan pengembangan Prezi terlampir.

Setelah istirahat sholat dan makan, kegiatan lokakarya pengembangan media pembelajaran dilanjutkan dengan tutorial pengembangan media pembelajaran Video Scribe. Media pembelajaran Video Scribe lebih menarik bagi guru, karena menampilkan video dengan bahan-bahan (materi) dari lingkungan belajar. Harapannya, siswa juga akan tertarik karena variasi tampilan ini. Pengembangan VideoScribe diawali dengan paparan dan modeling media oleh Tim PkM.



Gambar 7. Pengantar materi VideoScribe

Selepas penyampaian materi pengantar, kegiatan dilanjutkan dengan tutorial dan pendampingan pengembangan media pembelajaran videoScribe. Peserta mengembangkan dengan memanfaatkan sumber daya yang mereka miliki. Kegiatan menjadi menarik karena peserta umumnya memanfaatkan foto dan video yang tersimpan dalam gawai mereka masing-masing.

Sebenarnya, esensi dari pelatihan pengembangan media pembelajaran videoscribe ini memang pemanfaatan sumberdaya yang dimiliki dan sedang digemari guru, untuk digunakan sebagai media pembelajaran secara menarik.



Saat ini, umumnya guru (dan siswa) telah memiliki dan memanfaatkan gawai telepon genggam dalam kehidupan sehari-hari, dimana pada gawai tersebut tersemat kamera yang mumpuni untuk mengabadikan momentum menjadi foto atau video. Guru dan siswa umumnya juga gemar mengambil foto dan video menggunakan kamera gawai mereka, dan kemudian mengolahnya dengan aplikasi sehingga menjadi menarik, misalnya aplikasi Tiktok, Likee, Smule dan sebagainya. Pertimbangan inilah yang melatarbelakangi pelaksanaan kegiatan PkM ini.



Gambar 8. Peserta mengembangkan media VideoScribe secara berkelompok

Hasil dari kegiatan ini adalah media pembelajaran Prezi dan VideoScribe yang dikembangkan oleh peserta. Peserta dalam kelompok kecil 2-3 orang menghasilkan minimal masing-masing satu karya media Prezi dan VideoScribe. Beberapa contoh media pembelajaran yang dikembangkan peserta dapat ditinjau pada tautan berikut: [https://drive.google.com/drive/folders/1fLo-0a4bpXolQuxoWLGn03\\_5tsGfwlbl?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1fLo-0a4bpXolQuxoWLGn03_5tsGfwlbl?usp=sharing).

Peserta umumnya merasa belum puas dengan karya media yang mereka kembangkan, namun senang dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan. Sebagai tindak lanjut, peserta berkenan minta nomor dan alamat kontak yang bisa dihubungi untuk pengembangan diri lebih lanjut.

### 3.3. Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan merespon kondisi pandemik akibat wabah Covid19 dimana semua sektor kehidupan terpengaruh karenanya, termasuk pendidikan. Pendidikan dilaksanakan secara daring, karena tidak mungkin menyelenggarakan sekolah secara luring/tatap muka. PkM dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring. Tujuannya, diharapkan pembelajaran daring yang sudah berjalan hampir satu tahun tetap menarik dan merangsang siswa untuk tetap belajar.

Pelatihan semula direncanakan berlangsung secara daring. Pelatihan daring dilaksanakan pada tanggal 19 November 2020. Namun, pelatihan terhambat oleh koneksi internet yang dimiliki guru peserta. Hampir semua peserta menyampaikan gagal unduh dan pasang aplikasi Prezi dan VideoScribe di komputer masing-masing. Master program dua aplikasi tersebut cukup besar, Prezi= 491,071MB sedangkan VideoScribe=60,045MB. Menimbang kegagalan pelaksanaan kegiatan secara daring, Tim PkM merencanakan ulang pertemuan dengan moda luring/tatap muka yang dilaksanakan pada hari Kamis 26 November 2020 bertempat di SMPN 47 Seluma.

Pertemuan tatap muka untuk pelatihan pengembangan media pembelajaran daring dilaksanakan pada hari Kamis 26 November 2020 dimulai pukul 09.00 WIB sampai pukul 15.00 WIB. Pada lokakarya tersebut Tim PkM Unib didampingi fasilitator memberikan pelatihan/ tutorial dan pendampingan pengembangan media belajar Prezi dan VideoScribe. Peserta antusias mengikuti kegiatan dan menghasilkan media pembelajaran sesuai tujuan. Proses pelatihan dapat dilihat pada kanal YouTube <https://youtu.be/sSqOXdEqIxQ>.

Pelaksanaan PkM ini juga mencatat sejumlah catatan. Ditinjau dari khalayak sasaran, terlihat bahwa sebagian guru sangat bersemangat dan memiliki keinginan mengembangkan diri yang besar. Hal tersebut tampak dari antusias dan keaktifan mereka selama proses, mulai dari saat koordinasi, pertemuan daring dan pelatihan tatap muka yang dilangsungkan di SMPN 47 Seluma pada hari Kamis 26 November 2020. Namun, di luar itu lebih banyak lagi guru yang kurang bersemangat dan cenderung apatis melaksanakan/mensukseskan pembelajaran yang dilakukannya. Hal ini, menjadi tantangan bagi pengampu kebijakan untuk membuat rencana pembelajaran/ kurikulum yang adaptif dengan kondisi pandemic seperti yang sedang berlangsung.

Problematis guru dalam pengembangan diri, khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis TIK, dapat diidentifikasi sebagai berikut: Problem pertama adalah jaringan data internet yang tidak merata. Permasalahan koneksi ini menjadi problem yang disepakati oleh semua peserta kegiatan. Kuota data yang disediakan pemerintah disebut sebarannya tidak merata, ada guru (dan siswa) yang tidak mendapat penyaluran kuota belajar dimaksud. Beberapa guru yang mendapatkan kuota belajar, menyatakan bahwa yang bersangkutan juga tidak dapat memanfaatkannya secara maksimal. Problem koneksi ini pula yang menyebabkan gagalnya pertemuan daring pertama pelaksanaan PkM pengembangan media pembelajaran ini.

Problem kedua yang menghambat guru peserta kegiatan adalah perangkat komputer yang digunakan kurang ideal. Kapasitas memori dan kecepatan prosesor komputer yang digunakan kurang mumpuni. Beberapa guru memanfaatkan net book, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk memproses aplikasi Prezi dan VideoScribe. Bahkan, beberapa komputer peserta berhenti operasi (*hang*) saat digunakan.

Problem ketiga yang dikemukakan peserta adalah aksesibilitas mereka ke pusat-pusat belajar atau sumber pengetahuan. Peserta menyampaikan bahwa kegiatan pengembangan diri dengan inovasi pembelajaran seperti yg sedang dilaksanakan sangat diharapkan oleh banyak guru, namun peserta menyebut kesempatan semacam ini tidak banyak didapatkan. Terutama penyegaran pengetahuan terkait integrasi teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pembelajaran. Guru peserta berharap ada banyak kesempatan pelatihan pengembangan diri di masa mendatang.

Guru peserta juga berharap pengembangan perangkat dan/ atau media pembelajaran direkognisi dan dihargai sebagai bentuk kinerja guru. Jadi, media pembelajaran selain dimanfaatkan sebagai alat bantu guru menyajikan pengetahuan kepada peserta didik juga dihargai sebagai karya inovatif. Lebih jauh guru berharap ada ajang lomba inovasi pembelajaran sehingga ada pemacu semangat untuk melakukan inovasi pembelajaran.

## 4. Kesimpulan

---

### 4.1. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan guru melaksanakan kinerja profesionalnya, mengajar di kelas. Media pembelajaran daring sangat dibutuhkan untuk merangsang semangat belajar siswa, dan memudahkan siswa menangkap pengetahuan yang disajikan guru. Pembelajaran daring keberhasilannya akan sangat tergantung pada keberhasilan guru menarik perhatian siswa, karena dalam pembelajaran daring guru tidak akan melakukan pengelolaan kelas.

Pengabdian kepada masyarakat oleh Tim Universitas Bengkulu berhasil memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran daring yaitu menggunakan aplikasi Prezi dan videoScribe. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 26 November 2020 bertempat di SMPN 47 Seluma. Pada akhir kegiatan, guru peserta menghasilkan dua media pembelajaran masing-masing satu karya media pembelajaran Prezi dan VideoScribe yang siap untuk diterapkan untuk mengajar mata pelajaran yang diampu masing-masing.

Peserta kegiatan berharap pada masa mendatang ada kegiatan pengembangan diri serupa yang diselenggarakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Seluma. Peserta berharap kegiatan dilaksanakan secara berkelanjutan, sehingga mereka mendapat penyegaran pengetahuan dan keterampilan seiring perkembangan keilmuan dan kebijakan pendidikan nasional.

### 4.2. Saran

Menimbang keberhasilan dan ketidak berhasilan rencana kegiatan dan harapan yang disampaikan peserta PkM ini, ada beberapa saran untuk bisa ditindak-lanjuti pengampu kebijakan, diantaranya:

- a. Pengabdian kepada Masyarakat dari Universitas Bengkulu dilaksanakan secara berkelanjutan, sehingga pelaksana pendidikan dasar dan menengah di daerah mendapatkan pembaruan teknologi pendidikan dan kebijakan pendidikan terbaru.
- b. Dinas Pendidikan memiliki kebijakan yang jelas terkait pengembangan keprofesian guru berkelanjutan serta memberikan apresiasi memadai pada inovasi guru.
- c. Fasilitasi jaringan untuk guru melaksanakan pembelajaran dalam jaringan perlu ditingkatkan mutu dan kuantitasnya.

## Acknowledgement

---

Terima kasih dan apresiasi kepada FKIP Universitas Bengkulu karena kegiatan ini terlaksana dibiayai dari RBA FKIP Universitas Bengkulu dengan nomor kontrak: 9727/UN30.7/HK/2020 tanggal 28 Agustus 2020.

## Daftar Pustaka

---

Agustin, D. (2020). *UNESCO: Virus Corona Akibatkan 300 Juta Siswa Libur Sekolah* | *Republika Online*. <https://republika.co.id/berita/q6qu71320/unesco-virus->

corona-akibatkan-300-juta-siswa-libur-sekolah

- Bovee, C. L., & Thill, J. V. (2018). *Business Communication Today* (Fourteen E). Pearson Educatin Inc.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Belknap Press of Harvard University Press.
- Janoska, L. (2017). *What Really Is The Cone Of Experience? - eLearning Industry*. <https://elearningindustry.com/cone-of-experience-what-really-is>
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Jendral No. 15 Tahun 2020. 09*, 1–12.
- Organisation for Economic Co-Operation and Development. (2005). *Information and Communications Technologies OECD Information Technology Outlook*. [www.SourceOECD.org](http://www.SourceOECD.org),
- Putri, G. S. (2020). *WHO Resmi Sebut Virus Corona Covid-19 sebagai Pandemi Global*. Kompas. <https://www.kompas.com/sains/read/2020/03/12/083129823/who-resmi-sebut-virus-corona-covid-19-sebagai-pandemi-global>
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun Course E - Learning Berbasis Moodle* (Kedua). UNY Press.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License

---