

**PENGEMBANGAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU SD MELALUI
PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
DI ERA PANDEMI COVID-19**

***Dwi Septiana Sari¹⁾, Destia Wahyu Hidayati²⁾, Arie Wahyuni³⁾, Rina Sri Lestari⁴⁾, Nada
Afidatul Awaliyah⁵⁾
1,2,3,4,5, Universitas Ivet
[*saridwiseptiana@gmail.com](mailto:saridwiseptiana@gmail.com)**

DOI: <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i2.1750>

Info Articles

Sejarah Artikel:
Disubmit : Mei 2021
Direvisi : Juni
2021
Disetujui : Juli 2021

Keywords:
Pedagogic competence;
Training;
Interactive learning
media

Abstrak

Salah satu aspek dalam kompetensi pedagogik guru yaitu mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, misalnya mengembangkan media pembelajaran interaktif. Namun, kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis TIK masih rendah. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini yaitu meningkatkan kompetensi pedagogik guru SD dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi pemaparan materi, praktik, penugasan, pendampingan dan evaluasi oleh Tim PPM. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta pelatihan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Persentase nilai rata-rata sebelum mengikuti kegiatan yaitu 51%, dan setelah mengikuti pelatihan yaitu 79%. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan mampu mendukung pengembangan kompetensi pedagogik guru dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Abstract

One aspect of the teacher's pedagogic competence is being able to utilize technology in learning, for example developing interactive learning media. However, teacher's ability to create ICT-based learning media is still low. The purpose of this community service is to improve the pedagogic competence of elementary school teachers in developing interactive learning media. The training activities are divided into the material presentation, practice, assignments, mentoring, and evaluation by the PPM Team. The results of the activity showed that there was an increase in the understanding and ability of the trainees in making interactive learning media. The percentage of the average score before participating in the activity is 51%, and after participating in the training is 79%. Therefore, it can be concluded that training activities can support the development of teachers' pedagogic competencies in making interactive learning media.

✉Alamat Korespondensi:
E-mail: saridwiseptiana@gmail.com

p-ISSN : 2715-5757
e-ISSN

PENDAHULUAN

Pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017, disebutkan bahwa guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Hal ini menunjukkan guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kompetensi pedagogik merupakan salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki seorang guru selain kompetensi kepribadian, sosial, dan profesional. Kompetensi ini berkaitan dengan kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran, memahami karakteristik siswa, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar (Andini & Supardi, 2018). Penguasaan kompetensi pedagogik menjadi hal sangat penting bagi seorang guru agar mampu mengoptimalkan proses pembelajaran yang dilakukan.

Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 diharapkan dapat dilaksanakan secara fleksibel (Huang et al., 2020). Guru diharapkan dapat melakukan inovasi agar pembelajaran menjadi lebih optimal, sebagai salah satu perwujudan dari kompetensi pedagogik guru. Guru harus merancang pembelajaran yang bervariasi agar menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran daring (Mailizar et al., 2020), misalnya melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu contoh media yang dapat digunakan guru untuk pembelajaran online di masa pandemi ini. Media tersebut akan memperjelas materi serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pada sehingga akan memudahkan siswa dalam menerima informasi yang disampaikan (Ossai-ugbah et al., 2012). Oleh karena itu, guru harus memiliki kompetensi untuk mengembangkan media interaktif secara mandiri dalam kaitannya dengan pemanfaatan teknologi.

Faktanya, guru SD di Kecamatan Gunungpati Semarang mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Hal ini disebabkan kurang berkembangnya kemampuan guru dalam bidang TIK. Persentase guru-guru yang mampu mendesain media pembelajaran secara mandiri masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang anggota KKG Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, sebagian besar guru biasanya hanya memberikan materi dalam bentuk .jpeg atau .pdf kepada siswa. Selain itu, terkadang guru menggunakan video yang

didownload dari YouTube. Namun, video yang tersedia kurang dapat memfasilitasi siswa dengan maksimal. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Supandi et al. (2020) yang menunjukkan bahwa tingkat penguasaan TIK guru dalam pembelajaran masih rendah, yaitu hanya 16,67%. Senada dengan hal tersebut, penelitian lain yang dilakukan Hartono et al. (2018) yang menyebutkan bahwa masih minimnya guru yang mampu menyusun media pembelajaran berbasis komputer.

Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan kompetensi pedagogik guru terkait mendesain pembelajaran yang efektif, yaitu berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru SD Kecamatan Gunungpati Semarang. Melalui pelatihan ini diharapkan akan berdampak positif terhadap optimalisasi pembelajaran di era pandemi Covid-19. Dari identifikasi di atas, rumusan masalah dalam pengabdian ini yaitu bagaimana meningkatkan kompetensi pedagogik guru SD Kecamatan Gunungpati Semarang dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

METODE

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif ini direncanakan sekitar bulan Maret 2021. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara daring. Sasaran kegiatan pengabdian ini yaitu guru-guru SD yang tergabung pada KKG gugus Drupadi Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang baik dari SD negeri maupun swasta. Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan salah satu wujud kerjasama Tridharma Perguruan Tinggi antara KKG Gugus Drupadi, Program Studi Pendidikan Matematika, dan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Ivet.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif ini dilaksanakan dengan metode ceramah, praktik/demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Melakukan wawancara kepada pengurus KKG dan beberapa orang guru mengenai permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru SD pada KKG Gugus Drupadi; 2) Melakukan rapat anggota tim pengabdian untuk merancang solusi penyelesaian; 3) Melakukan koordinasi dengan pengurus KKG Gugus Drupadi mengenai rencana program yang akan dilakukan terkait waktu pelaksanaan dan peserta kegiatan; 4) Mempersiapkan materi mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif, dan prasarana pendukung untuk kegiatan pelatihan; serta 5)

Memberikan pelatihan dan pendampingan kepada peserta pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Kegiatan pelatihan dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu: a) Pemaparan materi mengenai media pembelajaran; b) Pemaparan materi mengenai tips mendesain video pembelajaran; c) Pemaparan materi dan praktik membuat video pembelajaran dengan *software Camtasia*; d) Pemaparan materi dan praktik membuat video pembelajaran dengan *software Kinemaster*; e) Pemaparan materi dan praktik membuat video pembelajaran dengan *software Microsoft PowerPoint*; f) Pemaparan materi dan praktik mengunggah video pembelajaran pada *Channel YouTube*; g) Diskusi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan; h) Penugasan kepada peserta pelatihan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif; serta i) Pendampingan dan evaluasi oleh Tim PPM.

Target pada kegiatan pengabdian yaitu minimal 30 orang guru perwakilan anggota KKG Gugus Drupadi yang mengikuti kegiatan pelatihan. Luaran kegiatan ini yaitu meningkatnya kompetensi guru-guru SD Kecamatan Gunungpati Semarang dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran selama pandemi Covid-19. Indikator ketercapaian luaran yaitu minimal 75% guru yang mengikuti kegiatan pelatihan dapat memahami materi pelatihan, serta dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

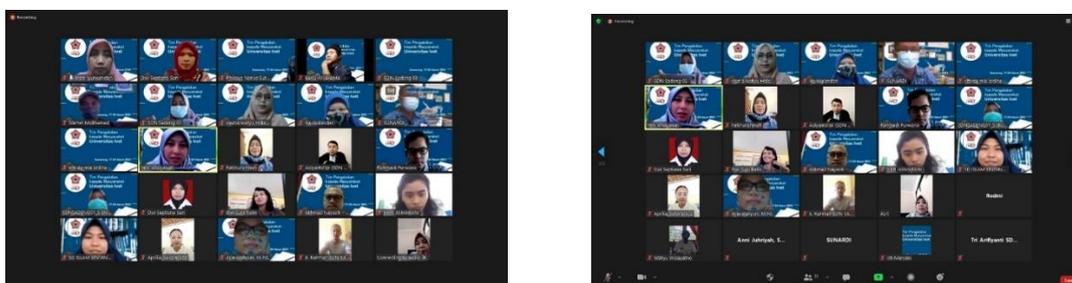
Evaluasi dilaksanakan pada akhir kegiatan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan program sehingga tujuan yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini dilakukan dengan cara memberikan angket evaluasi dan observasi. Butir-butir pertanyaan yang terdapat angket terkait dengan absensi kehadiran dan evaluasi tingkat pemahaman materi. Keberhasilan dapat dilihat dari jumlah guru yang mengikuti pelatihan sesuai target yang diharapkan, tingginya persentase rata-rata tingkat pemahaman peserta, serta tingginya tingkat partisipasi peserta selama kegiatan. Selain itu, juga diberikan penugasan kepada peserta pelatihan untuk membuat video pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat dilakukan evaluasi terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam hal menyusun media pembelajaran interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif kepada guru SD KKG Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang, terdiri dari beberapa tahapan yaitu studi pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan kegiatan, dan tahap evaluasi. Studi pendahuluan dilakukan melalui wawancara kepada Pengurus KKG dan beberapa orang guru SD di Kecamatan Gunungpati Semarang. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh fakta bahwa kemampuan dan pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan selama masa pandemi Covid-19 masih sangat minim. Sebagian besar guru, hanya memberikan materi dalam format .jpeg atau .pdf kepada siswa, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan kurang maksimal. Terkadang guru juga menggunakan video materi yang didownload melalui *platform YouTube*. Akan tetapi, terkadang materi yang disajikan pada video kurang mengakomodasi siswa dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif secara mandiri, salah satunya melalui kegiatan pelatihan.

Pelatihan pembuatan media interaktif di Masa Pandemi Covid-19 bagi guru-guru SD ini dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2021 dan 24 Maret 2021. Kegiatan ini dihadiri 36 orang guru yang berasal dari 10 SD di Kecamatan Gunungpati Semarang. Dokumentasi peserta pelatihan disajikan pada Gambar 1. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi/praktiki dan penugasan mengenai media pembelajaran interaktif dan proses pengembangannya. Narasumber pelatihan ini berasal dari dosen program studi Pendidikan IPA Universitas Ivet yaitu Dwi Septiana Sari, M.Pd, serta dosen program studi Pendidikan Matematika Universitas Ivet yaitu Destia Wahyu Hidayati, M.Pd dan Arie Wahyuni, M.Pd.



Gambar 1. Foto bersama Tim PPM dan Peserta Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Interaktif di Masa Pandemi Covid-19

Pelatihan ini dilaksanakan secara daring melalui *platform Zoom Meeting*. Adapun tahapan kegiatannya yaitu 1) pemaparan materi dan demonstrasi, serta 2) penugasan dan pendampingan. Tahapan pemaparan materi dan demonstrasi dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu awal, inti dan penutup. Kegiatan awal berupa persiapan dan pembukaan acara, yaitu sambutan dari ketua tim PPM. Kegiatan inti terdiri dari pemaparan materi dan tanya jawab. Materi yang disajikan pada hari I yaitu a) media pembelajaran dan tips mendesain video pembelajaran; b) mendesain video pembelajaran dengan *software Camtasia*, *Kinemaster* dan *Microsoft PowerPoint*; dan d) pemberian tugas kepada peserta untuk mendesain video pembelajaran menggunakan salah satu *software* tersebut; serta e) pendampingan Tim PPM melalui grup *WhatsApp*. Dokumentasi pemaparan materi disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Pemaparan Materi “Tips Mendesain Video Pembelajaran”



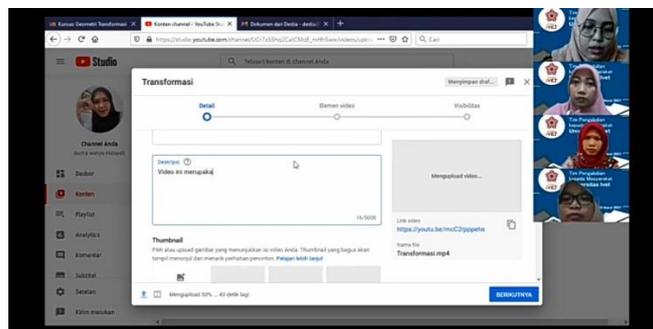
Gambar 3. Pemaparan Materi “Mendesain Video Pembelajaran dengan *Software Camtasia*”

Pada hari II disajikan materi dan praktik mengunggah video pembelajaran pada *Channel YouTube*. Dokumentasi pemaparan materi disajikan pada Gambar 4. Selanjutnya, dilakukan evaluasi kegiatan yaitu dengan menggunakan lembar observasi kegiatan dan pemberian angket kepada peserta pelatihan. Berdasarkan hasil observasi, seluruh tahapan sudah terlaksana sesuai rancangan kegiatan. Angket yang diberikan

kepada peserta pelatihan berupa angket pretes dan postes. Pretes diberikan sebelum pemaparan materi hari I, dan postes diberikan di akhir kegiatan pada hari II. Pertanyaan pada pretes dan postes terdiri dari absensi kehadiran dan evaluasi terkait pemahaman peserta berjumlah 11 butir soal mengenai media pembelajaran interaktif, yang dapat dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu media pembelajaran, tahapan mendesain video pembelajaran, dan pengembangan video pembelajaran. Angket diberikan secara daring melalui *platform Google Form*. Poin-poin yang ditanyakan pada angket dapat dilihat pada Tabel 1.

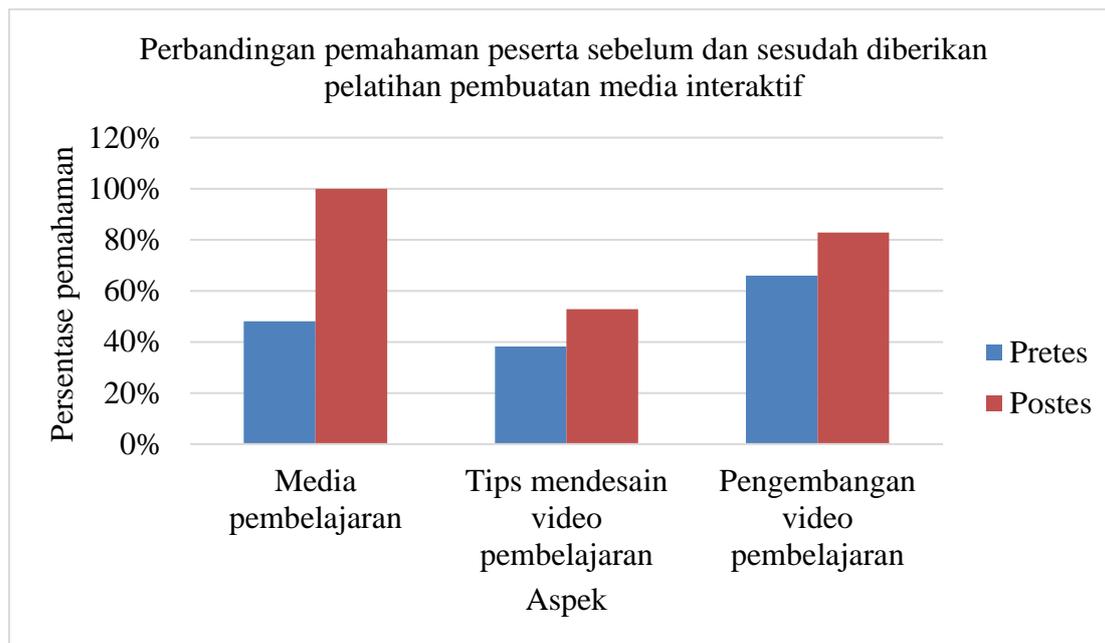
Tabel 1. Aspek, Pertanyaan pada Angket Pretes dan Postes

Aspek	Pertanyaan	Penyebaran soal
Media pembelajaran	Fungsi media pembelajaran	1,2,3
Tahapan mendesain video pembelajaran	Kriteria memilih media	4
	Langkah mendesain video pembelajaran	5,6,7
Pengembangan video pembelajaran	Fungsi <i>software</i> editing video	8,9,10,11



Gambar 4. Pemaparan materi “Tahapan mengunggah video pembelajaran pada Channel YouTube”

Berdasarkan data hasil pengisian angket, persentase nilai rata-rata postes yaitu 79% sedangkan persentase nilai rata-rata pretesnya sebesar 51%. Hal ini menunjukkan pemahaman peserta pelatihan mengenai media pembelajaran interaktif dan pengembangannya meningkat. Perbandingan persentase rata-rata yang diperoleh pada setiap aspek disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Perbandingan persentase rata-rata pemahaman materi peserta pelatihan pada setiap aspek

Pada Gambar 5, terlihat bahwa persentase pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan lebih tinggi daripada sebelum mengikuti pelatihan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif mampu memahami materi yang disampaikan Tim PPM dengan baik.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, diberikan penugasan kepada peserta pelatihan untuk mendesain media menggunakan salah satu dari software *software Camtasia*, *Kinemaster* atau *Microsoft PowerPoint*. Berdasarkan hasil penugasan, sebagian besar guru mampu mengaplikasikan materi yang diberikan pada pelatihan untuk membuat video pembelajaran dengan *Microsoft PowerPoint*. Sedangkan Sebagian kecil ada yang menggunakan *software Camtasia* atau *Kinemaster*.

PEMBAHASAN

Pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi pedagogik guru SD di Kecamatan Gunungpati Semarang dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pada pembelajaran daring, sangat diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam belajar mandiri di rumah (Sari & Apriyantika, 2020), mendemonstrasikan konsep, serta memberikan gambaran atau penjabaran materi secara lebih rinci.

Pelatihan ini diberikan dengan tujuan meningkatkan kompetensi pedagogik guru SD di Kecamatan Gunungpati Semarang dalam hal menyusun media pembelajaran interaktif. Pada kegiatan, dilakukan pemampran materi untuk meningkatkan pemahaman guru peserta pelatihan mengenai media pembelajaran dan proses pengembangannya, yaitu definisi media, tips mengembangkan video pembelajaran, dan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Camtasia, Kinemaster* dan *Microsoft PowerPoint*. Berdasarkan hasil kegiatan, terlihat adanya peningkatan persentase pemahaman materi pada peserta sebesar 28% antara sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Pada sesi tanya jawab, terlihat bahwa sebagian besar peserta bertanya kepada narasumber mengenai materi yang disampaikan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif yang diselenggarakan Tim PPM Universitas Ivet mampu meningkatkan kemampuan guru-guru SD di Kecamatan Gunungpati Semarang pada aspek pengembangan media pembelajaran sehingga diharapkan dapat berimbas pada optimalisasi pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini. Hal ini tentunya juga berdampak positif pada kompetensi pedagogik guru. Oleh karena itu, penting diadakan kegiatan sejenis dengan melibatkan lebih banyak pihak sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran daring di masa sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, D. M., & Supardi, E. (2018). Kompetensi pedagogik guru terhadap efektivitas pembelajaran dengan variabel control latar belakang pendidikan guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9450>
- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Transformasi*, 14(2), 139–147.
- Huang, R. H., Liu, D. J., Tlili, A., Yang, J. F., & Wang, H. H. (2020). The Chinese experience in maintaining undisrupted learning in COVID-19 outbreak. In *Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption*. Smart Learning Institute of Beijing Normal University. <https://www.researchgate.net/publication/339939064>
- Mailizar, M., Almanthari, A., Maulina, S., & Bruce, S. (2020). *Secondary school mathematics teachers' views on e-learning implementation barriers during the COVID-19 pandemic: The case of Indonesia*. 16(7).
- Ossai-ugbah, N. B., Ogunrombi, S. A., & Ameh, I. O. (2012). Motivating use of audio – visuals in a Nigerian Technological University library. *Journal of Educational and Social Research*, 2(January), 217–224. <https://doi.org/10.5901/jesr.2012.02.01.217>
- Sari, D. S., & Apriyantika, M. (2020). Multimedia berbasis STEM untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah pada materi mitigasi bencana. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 4(2), 132–147. <https://doi.org/10.31331/jipva.v4i2.1291>
- Supandi, A., Sahrazad, S., Wibowo, A. N., & Widiyanto, S. (2020). Analisis kompetensi guru: pembelajaran revolusi industri 4.0. *Prosiding Samasta*, 1–6.