

Pengembangan *Nature School* melalui Pelatihan Media Pembelajaran Digital di YAKASE Jombang

Rahmania Sri Untari^{1*}, Fitria Nur Hasanah^{2**}, Mochamad Rizal Yulianto^{3**},
Rakhmat Auliya' Hidayat^{4**}, Muhammad Irfan Jazuli^{5**}

*Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah

**Program Studi Manajemen, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat Artikel: Diterima: 13-12-2021 Disetujui: 14-02-2022	Abstract: Covid 19 pandemic makes anxiety for the world of education, especially for school and society. It can be seen that the phenomenon of unready school and society condition to face the variety changes in learning habits. Yakase nature school is built for the unrest of the souls due to the shackles of the world system. Learning media has an important role to increase students' interest in learning, especially in lower grades. It can be proved that lower grade students are not able to think abstractly, so the material taught by nature school assistants needs to be visualized in a more real/concrete form. Digital learning media training activities aim to increase and develop the ability of companions in using computers. By making interesting animations, the students are not bored and also have special skills in the field of technology. The results of this training activity are expected to help stimulate companion technology skills in creating digital learning media.
Kata kunci: Pelatihan Media Pembelajaran Sekolah Alam Pendamping	Abstrak: Dampak dari pandemic covid-19 menimbulkan kecemasan bagi dunia pendidikan, terutama kondisi masyarakat dan sekolah yang belum siap menghadapi kejutan perubahan kebiasaan pembelajaran. Sekolah alam YAKASE didirikan karena keresahan jiwa-jiwa akibat belenggu sistem dunia. Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh pendamping sekolah alam perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit. Kegiatan pelatihan media pembelajaran digital bertujuan untuk menambah dan mengasah kemampuan pendamping dalam menggunakan komputer, yaitu membuat animasi yang menarik, sehingga siswa-siswi tidak bosan dan juga memiliki keterampilan khusus di bidang teknologi. Hasil pelatihan ini diharapkan dapat membantu stimulasi keterampilan teknologi pendamping dalam membuat media digital.
Alamat Korespondensi: Rahmania Sri Untari, Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl. Mojopahit No. 666 B, Sidowayah, Celep, Kecamatan Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia E-mail: rahmania.sriuntari@umsida.ac.id	

PENDAHULUAN

Masa berakhir pandemi Covid-19 yang belum jelas menimbulkan kecemasan bagi dunia pendidikan, terutama jika melihat fenomena kondisi masyarakat dan sekolah yang belum benar-benar siap menghadapi kejutan perubahan kebiasaan pembelajaran (Astutik dkk, 2021). Jika keterkejutan ini terjadi terlalu lama tanpa solusi, maka akan melahirkan masalah baru bagi pendidikan anak-anak. Dampak yang terjadi karena Covid-19 menyebabkan banyak siswa yang mengalami putus sekolah, sehingga YAKASE memiliki sebuah inisiasi mendirikan sekolah alam gratis (bebas tanpa biaya) terutama bagi siswa yang terdampak Covid-19. Sekolah alam yang menjadi inisiasi ini akan memberikan gambaran dan dapat dijadikan tolak ukur penyelenggaraan pendidikan ke depan, khususnya selama Covid-19.

Dalam menyampaikan pesan atau informasi, khususnya dalam proses pembelajaran diperlukan adanya media dan alat bantu pembelajaran yang akan mengefektifkan tercapainya tujuan pembelajaran (Ardiansyah dkk, 2020). Dalam pendidikan, media berfungsi sebagai sarana fisik penyampaian materi, dan pembawa pesan (Afrida dkk, 2018). Oleh karena media pembelajaran yang dapat digunakan sangat beragam, maka pendamping perlu menguasai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah alam YAKASE. Pembelajaran dengan media interaktif mengacu pada sebuah produk dan layanan sistem digital berbasis komputer yang menanggapi tindakan interaksi pengguna dengan menghadirkan konten berupa teks, suara, gambar, animasi, atau video (Untari dkk, 2020).

Kegiatan pelatihan media pembelajaran digital bertujuan untuk menambah dan mengasah kemampuan pendamping dalam menggunakan komputer, yaitu membuat animasi yang menarik, sehingga siswa-siswi tidak bosan dan juga memiliki keterampilan khusus di bidang teknologi (Zikra Syah dkk, 2018). Hasil kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat membantu stimulasi keterampilan teknologi pendamping dalam membuat media pembelajaran digital. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Soepriyanto dkk, 2017).

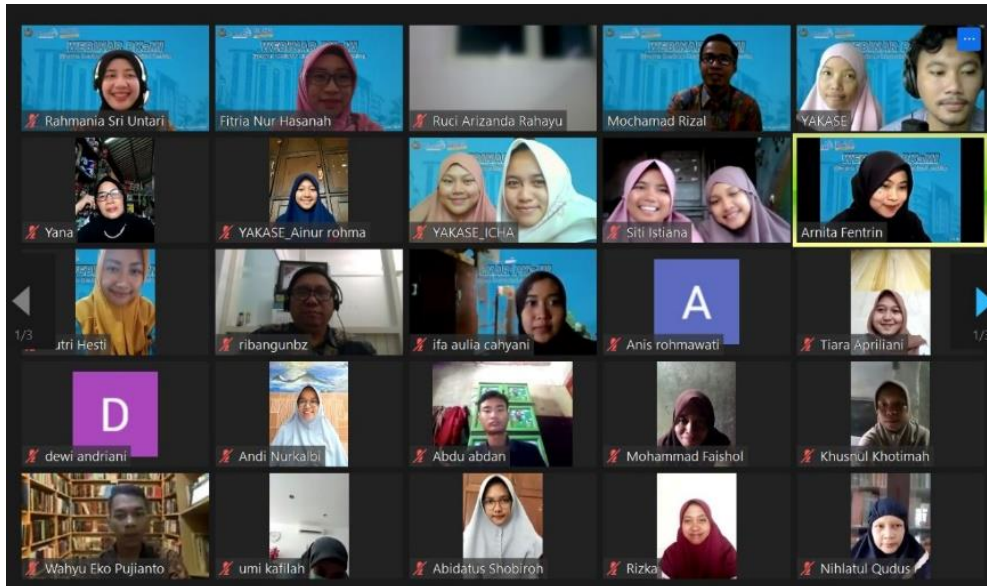
METODE

Metode pengabdian yang digunakan berbentuk pelatihan. Metode ini digunakan dengan serangkaian kegiatan yang nantinya menuntut peserta untuk menghasilkan produk tertentu sebagai hasil dari pelatihan (Hartono, 2018). Sasaran pengabdian ini adalah perwakilan pendamping sekolah alam YAKASE yang ditentukan secara random dari 10 perwakilan kelas, yaitu berjumlah 20 pendamping. Pertemuan dilaksanakan tatap muka dengan metode demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktek untuk menstimulasi dan memberikan pemahaman keterampilan media pembelajaran dengan menggunakan modul. Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara IN ON IN, yaitu IN (tatap muka) yang dilaksanakan pada hari Minggu, 13 Maret 2022 pada pukul 08.30-14.00 WIB. Selanjutnya kegiatan pelatihan dilakukan secara daring (zoom dan whatsapp) secara berkala selama 2 minggu. Dalam pelaksanaan program ini tim akan selalu mengevaluasi dan melaporkan hasil dari kegiatan yang telah dilaksanakan sampai semua tujuan terealisasi.

HASIL

Webinar Pengembangan *Branding Awarness* Sekolah Alam

Webinar pengembangan *branding awarness* sekolah alam merupakan tahap pertama dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat Institusi (PKaMI) UMSIDA. Webinar ini lahir dengan berlatar belakang pentingnya pengembangan *branding awarness* dan pengembangan media pembelajaran digital bagi sekolah alam YAKASE. Branding yang ditawarkan, yaitu melalui *website* yang dibuat oleh tim abdimas UMSIDA selama kurang lebih 2 bulan. Webinar PKaMI (Program Kemitraan Masyarakat Institusi) ini dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Maret 2022 pukul 09.00-13.00 WIB. Webinar ini dihadiri oleh kurang lebih 80 peserta, yaitu pendamping dan siswa dari sekolah alam YAKASE, dosen UMSIDA, mahasiswa UMSIDA, dan umum. Tujuan dari kegiatan webinar pada tahap ini adalah memberikan pemahaman dasar tentang teknologi multimedia dan pembelajaran animasi sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Webinar Pengembangan *Branding Awareness* Sekolah Alam

Pelatihan Media Pembelajaran Digital

Pelatihan media pembelajaran digital merupakan tahap kedua dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat Institusi (PKaMI). Kegiatan pelatihan dilakukan mulai bulan Maret 2022. Setelah melakukan koordinasi awal terkait *workplan* yang telah disusun, selanjutnya dilaksanakan pelatihan dasar pembuatan media pembelajaran digital sebagai pembekalan pertama untuk memberikan pengetahuan tentang teknik sederhana membuat media pembelajaran animasi.

Pada tahap ini dijelaskan aplikasi apa yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran animasi. Untuk memudahkan koordinasi aplikasi yang dipilih sejenis, yaitu Macromedia Flash yang dilanjutkan dengan menginstall pada perangkat masing-masing pendamping. Narasumber menjelaskan beragam fitur yang terdapat dalam aplikasi melalui modul yang sudah disiapkan, yaitu mulai dari animasi dasar, animasi teks, animasi image dan audio, serta animasi slideshow dan presentasi. Tujuan dari kegiatan pada tahap ini adalah memberikan pemahaman dasar tentang pembuatan media pembelajaran animasi sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran Digital

Praktik dan Pendampingan

Memasuki tahap akhir ini, terlebih dahulu tim abdimas menyiapkan tema apa yang akan disampaikan dalam membuat media pembelajaran animasi. Kegiatan ini membutuhkan perangkat yang lengkap agar menghasilkan produk yang berkualitas. Dalam tahap ini, narasumber sekaligus memberikan pemahaman langsung tentang teknik membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Narasumber memberikan sebuah contoh media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran biologi, yaitu sistem pencernaan manusia. Selain itu peserta juga diberikan kesempatan maju ke depan untuk mendemonstrasikan hasil pekerjaannya. Berikut kegiatan praktik dan pendampingan yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Praktik dan pendampingan

PEMBAHASAN

Kemampuan peserta dalam kegiatan pelatihan ini sangat baik, karena sebagian besar pendamping sudah membiasakan dalam mengoperasikan beberapa *software* komputer. Tetapi yang menjadi hambatan adalah perangkat komputer/laptop yang tersedia belum mencukupi sejumlah pendamping yang mengikuti pelatihan, sehingga 2 pendamping menggunakan 1 laptop. Pelatihan media pembelajaran berbasis digital ini merupakan salah satu sarana sederhana dalam membangun keterampilan literasi siswa untuk bermain di alam teknologi. Oleh karena itu, dengan adanya pelatihan dapat menstimulasi keterampilan pendamping dan siswa dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi. Dengan demikian, secara garis besar kegiatan pelatihan media pembelajaran digital dapat menstimulasi keterampilan literasi awal pendamping sekolah alam YAKASE.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan media pembelajaran digital untuk menstimulasi keterampilan dalam berteknologi pendamping sekolah alam YAKASE. Ketercapaian tujuan pelatihan dan pendampingan ini secara umum sudah sangat baik, hal ini terlihat dari hasil latihan dalam memaparkan dan mendemonstrasikan hasil animasi yang sudah dibuat oleh masing masing peserta. Harapannya produk dari PKaMI ini dapat menjadi media untuk pembelajaran para pendamping sekolah alam. Webinar, pelatihan dasar, lanjutan dan pelatihan akhir telah dilaksanakan dengan menghasilkan produk animasi dan peningkatan pengetahuan pendamping dalam bidang Teknologi Informasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15–22. <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>.

- Amalia, M., Ulfa, S., & Soepriyanto, Y. (2020). Multimedia Tutorial Berbasis Android untuk Memudahkan Siswa Memahami Materi Mengenal Notasi Balok Kelas X Seni Musik. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 59–67. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p059>.
- Ardiansyah, A., & Asfiyak, K. (2020). Pelatihan Merancang dan Mengembangkan Multimedia Pembelajaran untuk Guru di SD Negeri Bajangan Kabupaten Pasuruan. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 1(2), 125–137. <https://doi.org/10.37680/amalee.v1i2.368>
- Astutik, Anita Puji., Untari, Rahmania. Sri., Putri, Angelica Maylani. (2021). Penggunaan Media Animasi “Muroja’ah for Kids” untuk Meningkatkan Hafalan Anak. *Community Empowerment*, 682-687.
- Bayu. (2014). Rizky. Pengembangan trainer instalasi penerangan sebagai media pembelajaran instalasi listrik program keterampilan elektronika di MAN Kendal. *Edu ElektriKa Journal*, 3(2), 1-8.
- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *TRANSFORMASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 139–147. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v14i2.587>.
- Latuheru, J.D. (1993). *Media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar kini*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang.
- Masruri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al Quran Siswa Kelas VIII Pada SMPIT An Nawawi Al Batani Gunung Sindur Bogor. *Andragogi*, 445.
- Riskiawan, H. Y., Setyohadi, D. P. S., & Arifianto, A. S. (2016). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas guru sma. *JDinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 5.
- Soepriyanto, Y., Wedi, A., & Slamet, T. I. (2017). Peningkatan Kemampuan Tenaga Pengajar Teknik Informatika Dalam Mengembangkan Sumber Belajar Berbasis Riset Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, 6.
- Sutopo, A. H. (2002). *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash*. Jakarta: Salemba Infote.
- Untari, Rahmania. Sri., Kamdi, W., Dardiri, A., Hadi, S., & Nurhadi, D. (2020). The Development and Application of Interactive multimedia in project-based learning to enhance students' achievement for 2D animation making. *International Journal on Emerging Technologies (IJET)*, 17-25.
- Untari, Rahmania. Sri., Liansari, V., & Su'udiah, F. (2020). Open Problem-Based Learning (OPBL) Scenario on 2D Text Animation Using Polya Approach. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 22-28.
- Untari, Rahmania. Sri., Wiguna, Akbar., Andhiarini, Rugaya Meis., dan Pratama, Arnita Fentrin. (2021). Android-Based Educational Games for Online Learning at Kindergarten. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 81-85.
- Zikra Syah, A., Rizaldi, R., Siagian, Y., Sitohang, N., & Muhazir, A. (2018). Pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia bagi guru-guru sman 02 tanjungbalai. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v1i1.380>.