

Guidance and Counseling on Learning Media Innovations For Middle School Teachers at the Telukjambe Karawang Commissariat

Bimbingan dan Penyuluhan Inovasi Media Pembelajaran Untuk Guru-Guru SMP Se-Komisariat Telukjambe Karawang

Sutirna^{1*}, Suntoko², Beben Zuber Effendi³, Umar Mukhtar⁴, Yayah Nurashiah⁵

^{1,2,4}Universitas Singaperbangsa Karawang, Jalan HS Ronggowaluyo, Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat-Indonesia

³SMP Negeri 6 Karawang Barat, Jalan Jakarta Karawang

⁵Politeknik Negeri Media Kreatif, Jalan Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan

Email: sutirna@staff.unsika.ac.id¹, suntoko@fkip.unsika.ac.id², bebenz1977@gmail.com³, umar.mukhtar@fai.unsika.ac.id⁴, yayah.nurashiah@polimedia.ac.id⁵

Abstract

Because technological developments are increasing on a daily, the purpose of this service is to inform about the importance of innovating in information technology-based learning and evaluation. The service method uses a workshop for teachers of public and private middle schools throughout the Telukjambe Karawang Commissariat Area, which is framed in a guidance and counseling activity on learning media. A perception questionnaire about the teacher's interest in developing internet-based learning media is used as the instrument. The results of this dedication found that teachers were so very high to innovate in the learning process and evaluation of learning. but, on average, convey the same perception constraints, Namely, there is a lack of facilities and infrastructure for conducting internet-based learning and evaluation, the internet network has not been evenly distributed to school locations in the regions, and school principals is support and low motivation of providing internet facilities.

Keywords: Learning, Evaluation, Information Technology, Learning Media, Innovative

Abstrak

Tujuan pengabdian ini ingin menginformasikan tentang pentingnya berinovasi dalam pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi informasi, hal ini dikarenakan perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat keberadaannya. Metode pengabdian menggunakan workshop yang dibingkai dalam sebuah kegiatan bimbingan dan penyuluhan media pembelajaran bagi guru-guru SMP Negeri dan Swasta se Wilayah Komisariat Telukjambe Karawang. Instrumen yang digunakan berupa angket persepsi tentang minat guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis internet. Hasil dari pengabdian ini ditemukan bahwa antusias para guru sangat tinggi untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, namun rata-rata menyampaikan kendala yang sama dalam persepsinya, yaitu kurangnya sarana dan prasarana untuk melakukan pembelajaran dan evaluasi berbasis internet, jaringan internet belum merata sampai pada lokasi sekolah di daerah, dan masih rendahnya motivasi dan dukungan kepala sekolah dalam memberikan fasilitas internet.

Kata kunci: Pembelajaran, Evaluasi, Teknologi Informasi, Media Pembelajaran, Inovatif

1. PENDAHULUAN

Siswa bosan atau tidak bersemangat belajar bukan fenomena langka dalam dunia pendidikan. Menurut Dale Carnegie, otak adalah organ tubuh yang tidak mengalami lelah, karena otak berbeda dengan organ tubuh lainnya yang mengalami lelah apabila melakukan pekerjaan. Jadi walaupun otak digunakan belajar semalam suntuk tidak akan mengalami kelelahan. Yang membuat otak merasa lelah adalah dari rasa bosan dan penat yang dialami seseorang sehingga ingin cepat menghentikan pekerjaan yang dilakukan untuk beristirahat. (Ayu 2014)

Guru, Sarana dan Prasarana, dan Pimpinan Sekolah bisa menjadi factor kemungkinan pembelajaran menjadi bosan dan jenuh bagi peserta didik. Misalnya guru yang tingkat

kreativitasnya rendah, maka akan apa adanya dalam memberikan pelajaran, kemudian sarana dan prasarana tidak memberikan dukungan dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dan pimpinan sekolah yang acuh dalam pola kepemimpinannya. Hal itu semua akan sangat berdampak terhadap kejenuhan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. (E.T. Russefendi 1982)

Nursito, menyampaikan penyebab dari bosannya siswa belajar bervariasi, namun ada beberapa faktor yang menjadi penyebab utama matinya semangat belajar yaitu pelajaran itu tidak perlu, kepenafan sistem yang diterapkan guru, pengaruh sifat pengajar, fasilitas yang kurang memadai, dan kelelahan siswa dengan banyaknya pelajaran. (Nursito 2001). Jika hal ini terus berlangsung dan tidak ada perubahan guru dalam memberikan sistem pembelajaran yang menyenangkan, apa jadinya kualitas hasil Pendidikan yang akan datang. Dengan demikian, mau tidak mau kita selaku pendidik harus melakukan Gerakan perubahan bagaimana cara mengajar yang tidak membosankan bagi anak didik di kelas.

Dari keterangan di atas, jelas sekali merupakan permasalahan yang sampai saat ini belum terpecahkan secara optimal. Oleh karena itu diperlukan guru yang memiliki kreativitas tinggi dalam mengantisipasi kejenuhan atau kebosanan baik untuk siswa atau guru itu sendiri dengan berbagai inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Namun kondisi guru berinovasi sampai saat ini nampaknya masih cenderung melaksanakan proses pembelajaran seperti apa adanya atau sekedar menggugurkan kewajiban saja tanpa ada ide, gagasan atau niat untuk melakukan inovasi. (Sutirna 2018)

Mohamad Surya menyatakan bahwa guru di era abad ke 21 harus menguasai IT (informasi teknologi). Dengan demikian untuk mendorong motivasi kepada siswa dalam pembelajaran guru harus mampu memanfaatkan penggunaan internet sebagai media dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat tersebut di atas ditambah dengan maraknya siswa dan guru dalam penggunaan internet. (Surya 2014), (Surya 2004), (Barnett Berry 2011). Apalagi di era informasi teknologi, internet banyak memberikan inspirasi untuk menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan, oleh karena itu diperlukan motivasi kepada guru-guru untuk berinovasi dalam pembelajaran berbasis internet atau teknologi informasi.

Dalam proses pembelajaran guru harus dapat memberikan dorongan kepada siswa agar dapat mengeksplorasi kemampuannya untuk membangun gagasan. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa guru berperan dalam menciptakan situasi yang dapat menimbulkan motivasi, tanggung jawab serta berbagai prakarsa dalam diri siswa sehingga terjadi proses pembelajaran yang bermakna. Untuk itulah maka guru perlu berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. (Yanzi 2011), (Sutirna 2018)

Berdasarkan fenomena pembelajaran yang membosankan dan factor penyebabnya serta kurang giatnya guru melakukan inovasi dalam pembelajaran sehingga muncul persepsi membosankan dan menjenuhkan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, tujuan pengabdian ini ingin memberikan motivasi kepada guru-guru SMP Negeri dan Swasta Se Wilayah Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang dalam sebuah kegiatan Bimbingan dan Penyuluhan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Kahoot.

2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan Workshop melalui bimbingan dan penyuluhan inovasi pembelajaran bagi guru-guru SMP Se Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang. Pelaksanaan pengabdian dibagi menjadi lokasi kegiatan, yaitu di SMP Negeri 1 Klari, SMP Negeri 1 Telukjambe Timur, dan SMP Negeri 2 Pangkalan Karawang. Instrumen pengabdian menggunakan inovasi pembelajaran berbasis internet melalui aplikasi program Kahoot.com. Instrumen ini berupa inovasi dalam melakukan pembelajaran dan evaluasi. Pengumpulan data menggunakan angket tentang motivasi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis internet dan selanjutnya data angket diolah dengan menggunakan tingkat persentase berinovasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kegiatan Workshop di SMP Negeri 1 Klari Karawang

Pelaksanaan kegiatan hari pertama bertempat di SMP Negeri 1 Klari yang dihadiri oleh Pengawas SMP Komisariat Telukjambe, H. Kuswanda mewakili Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Karawang, H. Suryono selaku Ketua MKKS Komisariat Telukjambe, Para Kepala Sekolah, dan Guru-guru sebagai peserta workshop. Jumlah peserta workshop sebanyak 30 orang.



Gambar 1. Pembukaan Workshop Bimbingan dan Penyuluhan Model Pembelajaran Berbasis Internet bertempat di SMP Negeri 1 Klari Karawang

b. Kegiatan Workshop di SMP Negeri 1 Telukjambe Timur Karawang

Pelaksanaan kegiatan hari kedua bertempat di SMP Negeri 1 Telukjambe Timur yang dihadiri oleh Pengawas SMP Komisariat Telukjambe, H. Mulyadi mewakili Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Karawang, H. Suryono selaku Ketua MKKS Komisariat Telukjambe, Para Kepala Sekolah, dan Guru-guru sebagai peserta workshop. Jumlah peserta workshop sebanyak 30 orang.



Gambar 2. Pembukaan Workshop Bimbingan dan Penyuluhan Model Pembelajaran Berbasis Internet bertempat di SMP Negeri 1 Telukjambe Timur Karawang

c. Kegiatan Workshop di SMP Negeri 2 Pangkalan

Pelaksanaan kegiatan hari kedua bertempat di SMP Negeri 2 Pangkalan yang dihadiri oleh Pengawas SMP Komisariat Telukjambe, H. Cucu Cuaca dan H. Kuswanda mewakili Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Karawang, H. Suryono selaku Ketua MKKS Komisariat Telukjambe, Para Kepala Sekolah, dan Guru-guru sebagai peserta workshop. Jumlah peserta workshop sebanyak 20 orang.



Gambar 3. Pembukaan Workshop Bimbingan dan Penyuluhan Model Pembelajaran Berbasis Internet bertempat di SMP Negeri 2 Pangkalan Karawang

d. Hasil Kuisioner/Angket Motivasi Guru dalam Berinovasi

Kuisioner atau angket diberikan kepada peserta workshop setelah selesai pelaksanaan bimbingan dan penyuluhan untuk mengetahui gambaran motivasi para peserta dalam berinovasi berbasis internet. Hasilnya dapat diperhatikan tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Kuisioner Minat Melakukan Inovasi Pembelajaran Berbasis Internet

| No | Pernyataan | S. M | M | K. M | T. M |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----|------|------|
| 1 | Apakah Bapak/Ibu guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran? | 7 | 42 | 11 | 3 |
| 2 | Apakah Bapak/Ibu guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran? | 62 | 1 | 0 | 0 |
| 3 | Menurut Bapak/Ibu bagaimana pemahaman materi atau daya serap materi pelajaran ketika seorang guru melakukan inovasi media pembelajaran dalam Program Belajar Mengajar? | 35 | 28 | 0 | 0 |
| 4 | Apakah Bapak/Ibu guru dalam melaksanakan Program Belajar Mengajar berinovasi berbasis Informasi Teknologi (Pemanfaatan Media Internet)? | 6 | 35 | 9 | 13 |
| 5 | Bagaimana fasilitas sarana dan prasarana di sekolah Bapak/Ibu untuk melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi? | 3 | 12 | 28 | 20 |
| 6 | Bagaimana dukungan dari pimpinan jika Bapak/Ibu akan melakukan inovasi media pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi? | 44 | 16 | 2 | 1 |
| 7 | Apakah pimpinan Bapak/Ibu menganjurkan untuk melakukan inovasi Program Belajar Mengajar? | 30 | 12 | 18 | 3 |
| 8 | Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu mengoperasikan computer atau laptop? | 11 | 38 | 13 | 1 |
| 9 | Bagaimana pendapat Bapak/Ibu dengan media pembelajaran program Kahoot? | 46 | 16 | 1 | 0 |
| 10 | Apakah Bapak/Ibu setelah mengetahui pentingnya inovasi media pembelajaran (baik konvensional atau Berbasis Informasi Teknologi) memiliki hasrat atau niat untuk melakukan inovasi? | 42 | 20 | 0 | 1 |

Keterangan: S.M (Sangat Merespon), M (Merespon), K.M (Kurang Merespon), dan T.M (Tidak Merespon)

Memperhatikan tingkat antusias peserta berdasarkan absen kehadiran dapat dikategorikan sangat baik sekali, artinya setiap sekolah yang berada di wilayah rayon pelaksanaan seluruhnya hadir sebagai perwakilan yang ditugaskan oleh kepala sekolah. Hal ini semua didukung oleh Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Karawang yang telah memberikan surat rekomendasi kepada seluruh kepala sekolah untuk mengirimkan guru dalam rangka mengikuti workshop. Surat rekomendasi tersebut tertanggal 14 Januari 2018 dengan Nomor 420/071/Sekrt dan Surat Rekomendasi dari Ketua MKKS Komisariat Telukjambe Karawang.

Berdasarkan hasil dari kuisioner ditemukan bahwa rata-rata guru sangat ingin melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar *Berbasis Informasi Teknologi*, yakni 42 orang atau 66,67% dari 63 orang yang menjadi sumber data. Indikator guru yang ingin melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar *Berbasis Informasi Teknologi* berjumlah 20 orang atau 31,75% dari 63 orang. Indikator guru sangat tidak ingin melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar *Berbasis Informasi Teknologi* berjumlah 1 orang atau 1,59% dari 63 orang. Sedangkan Indikator guru yang tidak ingin melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar *Berbasis Informasi Teknologi* adalah tidak ada atau 0%.

Namun keinginan untuk berinovasi menggunakan media pembelajaran berbasis internet ditemukan berbagai hambatan-hambatan seperti jaringan internet yang belum terjangkau oleh sekolah yang berada di daerah jauh dari pemancar atau tower telkomsel, sarana dan prasarana sekolah yang belum optimal, dan dukungan pimpinan sekolah yang belum optimal dalam rangkai membangkitkan semangat guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam kegiatan pengabdian diberikan motivasi untuk terus berkarya dengan memberikan stimulus berupa sebuah buku inovasi dan teknologi pembelajaran dan landasan kependidikan.



Gambar 4. Pemberian Reward Buku pada Peserta Workshop

Penggunaan internet disegala aktivitas manusia menjadi terdepan, apalagi dengan situasi pandemi covid-19 selama tahun 2020 sampai dengan 2023 seluruh kegiatan Pendidikan dilakukan secara daring. Kendala selama penggunaan internet bukan saja datang dari gurunya, tetapi datang juga dari peserta didik dengan latar belakang keluarga, ekonomi dan letak geografisnya. Oleh karena itu, dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif dalam menyikapi keberadaan tersebut.

Khumaedi Yahya dalam artikelnya menuliskan ada 10 jurus menjadi guru inovatif, salah satunya adalah melek teknologi. Pentingnya melek teknologi di abad 21 bagi dunia pendidikan yang berfungsi untuk menambah informasi, meningkatkan kemampuan belajar, membuat materi belajar yang lebih menarik sehingga minat belajar siswa semakin meningkat. Bagi seorang guru, kemampuan mengoperasikan aplikasi baik melalui android maupun laptop perlu dimaksimalkan dengan tujuan untuk membuat desain atau model-model pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan menyenangkan. Siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran yang dtayangkan melalui LCD proyektor atau media yang sudah diupload ke kanal *youtube* ataupun *link drive*.

Masa pandemi covid-19 saat ini menuntut guru inovatif dan melek terhadap teknologi agar pembelajaran jarak jauh bisa dilakukan dengan interaktif dan sebaik mungkin. Guru menjadi faktor yang sangat penting dalam penyediaan pembelajaran yang berkualitas. Mereka diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan etika dalam pembelajaran secara online. (Yahya 2022), (Amalia 2021)

Apalagi dengan pendekatan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*) masih menjadi paradigma dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas sehingga mengakibatkan rasa bosan, rasa jenuh, dan rasa ketakutan muncul dalam diri psikologi peserta didik. Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi menyampaikan dalam sambutan Hari Guru Nasional Tahun 2019 menyampaikan harus ada perubahan dari *teacher center* ke *student center*, ajak anak-anak untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan pilot proyek social yang melibatkan seluruh siswa. (Makarim 2017)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kepada hasil kegiatan pengabdian melalui workshop bimbingan dan penyuluhan media pembelajaran berbasis internet dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru-guru di lingkungan Komisariat Telukjambe Kabupaten Karawang memiliki kemauan untuk berinovasi dalam pembelajaran berbasis internet, hal ini ditunjukkan oleh hasil kuisisioner. Namun masih ditemukan kendala atau hambatan seperti kurang dukungan dari pimpinan sekolah dalam memfasilitasi kebutuhan internet dan jaringan internet di daerah belum optimal. Temuan selanjutnya direkomendasikan bagi Dinas Pendidikan, Pimpinan Sekolah, dan Komite Sekolah sebagai wakil dari masyarakat untuk memberikan perhatian terhadap minat guru dalam mengembangkan media pembelajaran melalui internet.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Karawang yang telah memberikan izin untuk melakukan pengabdian di lingkungan Komisariat Telukjambe Karawang, Ketua MKKS Komisariat Telukjambe Karawang yang telah membantu memberikan tempat untuk pelaksanaan workshop bimbingan dan penyuluhan bagi guru-guru SMP Negeri dan Swasta se Komisariat Telukjambe Karawang, serta seluruh peserta workshop yang telah hadir dalam acara bimbingan dan penyuluhan inovasi media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Prita. 2021. "Adaptasi Kuliah Di Masa Pandemi." 1.
- Ayu, Dwi Putri. 2014. "Tanamkan Belajar Itu Menyenangkan." <https://Dwiputriayu21.Blogspot.Com/> 1. Retrieved (otak adalah organ tubuh yang tidak mengalami lelah, karena otak berbeda dengan organ tubuh lainnya yang mengalami lelah apabila melakukan pekerjaan. Jadi walaupun otak digunakan belajar semalam suntuk tidak akan mengalami kelelahan. Yang membuat otak mera).
- Barnett Berry, At. a. 2011. *Teaching 2030 (What We Do for Our Students and Our Public Schools)*. 1st ed. Amerika Serikat: Teachers College Columbia University.
- E.T. Russefendi. 1982. "Dasar Matematika Modern Untuk Guru."
- Makarim, Nadiem. 2017. *Naskah Pidato Nadiem Makarim Dalam Menyambut Hari Guru Nasional*. Jakarta.
- Nursito, A. 2001. "Plus Minus Program Akselerasi." *Majalah Gerbang*, 1.
- Surya, Moch. 2004. *Psikologi Pengajaran Dan Pembelajaran*. 1st ed. Bandung: Bani Qurais.
- Surya, Mohamad. 2014. *Psikologi Guru (Konsep Dan Aplikasi) Dari Guru, Untuk Guru*. 1st ed. edited by A. H. D. Nurjamal. Bandung: Alfabeta.
- Sutirna. 2018. *Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish (CV. Budi Utama).
- Yahya, Khumaedi. 2022. "10 Jurusan Menjadi Guru Inovatif." <https://Guruinovatif.Id/@kakyahya/10-Jurus-Menjadi-Guru-Inovatif>, July 30, 1.
- Yanzi, Hermi. 2011. "Guru Harus Berinovasi." <http://Staff.Unila.Ac.Id/Hermiyanzi/2011/08/10/Guru-Harus-Berinovasi/>, 1.