

# **MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK DAN INTERAKTIF DI MASA PANDEMI COVID 19**

Ismail Setiawan

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah Surakarta

[ismail@aiska-university.ac.id](mailto:ismail@aiska-university.ac.id)

abstrak

Media pembelajaran menjadi sarana efektif dalam proses transfer pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang baik mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di Bahas dalam kelas. Media pembelajaran yang memuat gambar, suara, dan teks menjadi hal umum yang ditemukan dalam kelas. Sejak terjadi wabah covid-19 pada tahun 2019 dan dinyatakan sebagai pandemi, pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan (daring). Kebanyakan metode belajar yang digunakan selama masa pandemi adalah siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru diruang daring saja. Akibatnya siswa menjadi cepat bosan karena interaktif yang biasa dilakukan di kelas seperti bertanya, menyapa teman dan guru jarang dilakukan. Perlu media pembelajaran yang menarik dan sekaligus interaktif untuk meniasati masalah tersebut. 110 guru dari 120 guru yang mendaftar dan mengikuti kegiatan dapat menginstal aplikasi classpoint. Sebagian lainnya terkendalan dengan spesifikasi system operasi yang masih windows 7 dan Microsoft office yang masih versi 2007.

kata kunci : media pembelajaran, interaktif, menarik, classpoint

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran menjadi sarana efektif dalam proses transfer pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar (Dewi et al., 2018). Media pembelajaran yang baik mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di Bahas dalam kelas. Media pembelajaran yang memuat gambar, suara, dan teks menjadi hal umum yang ditemukan dalam kelas. Sejak terjadi wabah covid-19 pada tahun 2019 dan dinyatakan sebagai pandemi, pembelajaran dilakukan secara dalam jaringan (daring). Dengan dilakukannya

pembelajaran daring tentu interaktif siswa dengan guru dikelas akan berkurang. Akibatnya daya paham siswa terhadap materi yang dibahas menurun. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menyelesaikan masalah tersebut (Lu et al., 2020).

Media pembelajaran yang menarik telah di buat oleh oleh pendidik sebagai bentuk upaya peningkatan dan penyesuaian gaya belajar di masa pandemi (Onyema et al., 2019). Kebanyakan metode belajar yang digunakan selama masa pandemi adalah siswa

mendengarkan materi yang disampaikan guru diruang daring saja. Akibatnya siswa menjadi cepat bosan karena interaktif yang biasa dilakukan di kelas seperti bertanya, menyapa teman dan guru jarang dilakukan (Quadir et al., 2019). Perlu media pembelajaran yang menarik dan sekaligus interaktif untuk menyasati masalah tersebut (Wahyuni et al., 2020).

### **MASALAH, TARGET DAN LUARAN**

Pandemi covid-19 menjadikan kegiatan belajar mengajar di kelas terganggu dan kurang berkesan bagi siswa. Target dilakukannya kegiatan ini adalah guru dan siswa sehingga dengan belajar di masa pandemi covid-19 sekalipun tetap menarik dan interaktif. Luaran dari kegiatan ini adalah sebuah metode pembelajaran menarik dan interaktif yang mudah di buat, digunakan dan di sebarakan menggunakan teknologi digital.

### **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan peningkatan kapasistas guru dalam melaksanakan pembelajaran menarik dan interaktif di era pandemi covid-19 dilakukan dengan mengundang guru-guru melalui media sosial. Guru yang mendaftar akan di berikan link untuk mengikuti kegiatan peningkatan kapasitas selama 32 jam pelajaran (jp). Simulasi terkati materi pembelajaran tertentu dan ice breaking akan disisipkan dalam kegiatan peningkatan kapasitas guru. Guru yang telah bergabung dalam ruang daring diberikan akun sebagai siswa dalam kegiatan tersebut. Guru mengikuti semua materi

dan melakukan interaksi sesuai dengan scenario pembelajaran yang dibuat oleh pemateri.

### **HASIL PEMBAHASAN**

Kegiatan peningkatan kapasitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui media daring telah selesai dilakukan (Juanita et al., 2019). Aplikasi yang digunakan dalam kegiatan tersebut adalah classpoint. Ada beberapa persyaratan untuk bisa menggunakan classpoint. Seperti yang tertulis dalam situr resminya <https://www.classpoint.io/> bawa untuk bisa menginstal aplikasi tersebut ada persyaratan minimal yang harus dimiliki seperti pada gambar 1 berikut.

#### **Interactive Classroom Quiz in PowerPoint**

Go interactive today with your PowerPoint and become a superhero.  
Designed for every teacher.

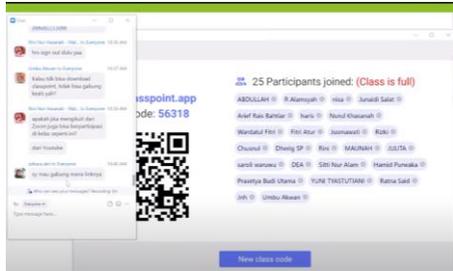
FREE DOWNLOAD

Compatible with Windows 10/11 & Office 2013/2016/2019/2021/365

Gambar 1. Persyaratan minimal untuk menggunakan classpoint

110 guru dari 120 guru yang mendaftar dan mengikuti kegiatan dapat menginstal aplikasi classpoint. Sebagian lainnya terkendala dengan spesifikasi system operasi yang masih windows 7 dan Microsoft office yang masih versi 2007. Namun kegiatan tetap berjalan lancar dan dapat diselesaikan sesuai dengan jadwal. Untuk bisa mengikuti kelas interaktif, siswa harus memiliki kode kelas. Kode kelas akan dishare oleh guru kepada siswa melalui jaringann whatsapp atau yang lainnya. Dan proses kedatangan siswa

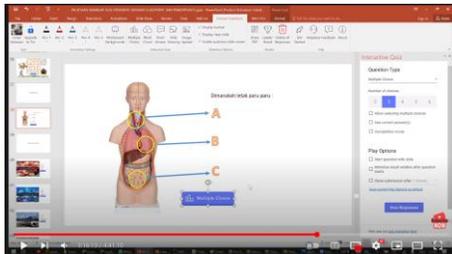
kedalam kelas online akan terlihat secara realtime. Sehingga guru bisa mengabsen siswanya secara langsung seperti gambar 2.



Gambar 2. Proses masuk kedalam kelas online

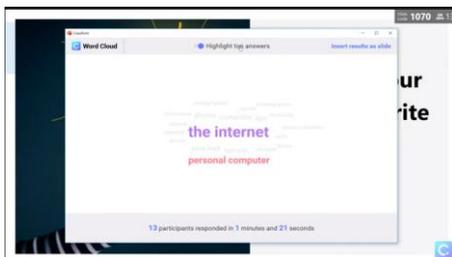
Ada beberapa scenario yang menuntut interaktif peserta dalam pembelajaran seperti:

1. Pilihan Ganda (Multiple Choice)



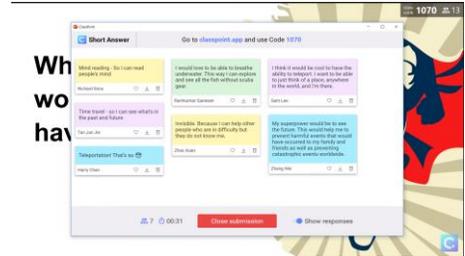
Gambar 3. Scenario pilihan ganda

2. Jawaban Terbanyak (Word Cloud)



Gambar 4. Scenario jawaban terbanyak

3. Jawaban Singkat (Short Answer)



Gambar 5. Scenario jawaban singkat

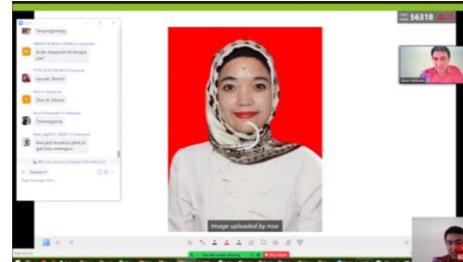
4. Menggambar Di Papan (Slide Drawing)



Gambar 6. Scenario menggambar

dipapan

5. Upload Gambar (Image Upload)



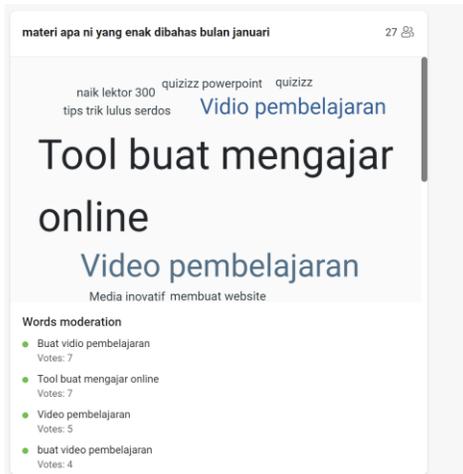
Gambar 7. Scenario menggambar di papan

**KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Secara umum proses pembelajaran dengan media inteaktif yang didesain secara menarik mampu meningkatkan semangat belajar para peserta. Hal ini dibuktikan dengan kuisioner yang diisi diakhir pembelajaran. Rata – rata peserta meminta untuk dilakukan kegiatan

seperti ini dengan materi tool pembelajaran yang menarik dan interaktif.



Gambar 8. Hasil respon peserta

#### B. Saran

Untuk kegiatan peningkatan kapasitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat melihat karakteristik daerah dari mana guru tersebut berasal. Ada Sebagian guru dari daerah terpencil yang kesulitan sinyal dan belum memiliki spesifikasi laptop atau komputer yang mumpuni. Ini bisa diasumsikan bahwa siswa dari guru tersebut tentu lebih memiliki keterbatasan dalam hal perangkat dan jaringan internet. Sehingga perlu pendekatan lain dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif di era pandemi covid-19 ini.

#### REFERENSI

Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R.

(2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95–104.

Juanita, S., Hayati, P., & Sakti, D. V. S. Y. (2019). Peningkatan Keterampilan Menyajikan Presentasi Menarik Dan Interaktif Bagi Guru Pkbn Negeri 27 Petukangan Dengan Pelatihan Microsoft Power Point. *Sebatik*, 23(2), 528–533.

Lu, Q., Karanikolas, G., Shen, Y., & Giannakis, G. B. (2020). Ensemble Gaussian processes with spectral features for online interactive learning with scalability. *International Conference on Artificial Intelligence and Statistics*, 1910–1920.

Onyema, E. M., Deborah, E. C., Alsayed, A. O., Noorulhasan, Q., & Sanober, S. (2019). Online discussion forum as a tool for interactive learning and communication. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 4852–4859.

Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami berikan kepada Universitas ‘Aisyiyah Surakarta atas pendanaan

yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan lancar sebagaimana mestinya.