

PEMANFAATAN KOMPUTER SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN GURU SDN PENGUMBULANADI II

Anisa Ulfah¹, Putri Arum Sari², Ala Imroatana³

^{1,2,3}Universitas Islam Darul Ulum. Email: anisaulfah@unisda.ac.id

ABSTRACT

The implementation of distance learning (PJJ) due to the Covid-19 pandemic has encountered several obstacles. This was found in SDN Pengumbulanadi II, where most of the teachers were not proficient in operating and using computers. Even though schools have received educational facilities in the form of computers as an effort to improve the quality of learning during the pandemic through the Lamongan District Education Office. This causes the students to consider PJJ which has been implemented so far to be monotonous and boring. To overcome this problem, through the Kuliah Kerja Nyata (KKN) Thematic Covid-19 Unisda 2020 carried out socialization and training activities aimed at optimizing the learning facilities that have been provided so as to increase the creativity of teachers in presenting learning. The method used is to provide understanding and experience in operating computers to assist teachers in planning and developing creative and fun learning media for students. The results of these activities indicate that the socialization and training activities carried out can improve the skills and creativity of teachers in planning and developing learning media through the use of computers. This increase can be seen from the results of interviews and questionnaires that were filled out by the teacher before and after the activity ended.

Keywords: *teacher creativity, learning media, distance learning, educational facilities, learning media*

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagai dampak yang disebabkan adanya pandemi Covid-19 telah menemui beberapa kendala. Hal tersebut ditemukan di SDN Pengumbulanadi II yang sebagian besar gurunya belum mahir mengoperasikan dan memanfaatkan komputer. Padahal sekolah telah mendapatkan bantuan sarana pendidikan berupa komputer sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran selama pandemi melalui Dinas Pendidikan Kabupaten Lamongan. Hal tersebut menyebabkan PJJ yang dilakukan selama ini dinilai monoton dan membosankan oleh siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Covid-19 Unisda 2020 dilakukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang bertujuan untuk mengoptimalkan bantuan sarana pembelajaran yang telah diberikan sehingga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran. Metode yang dilakukan ialah dengan memberikan pemahaman dan pengalaman dalam mengoperasikan komputer untuk dapat membantu guru dalam merencanakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam merencanakan dan mengembangkan media pembelajaran melalui penggunaan komputer. Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan wawancara dan angket yang diisi oleh guru yang diberikan sebelum dan setelah kegiatan berakhir.

Kata Kunci: *kreativitas guru, media pembelajaran, pembelajaran jarak jauh, sarana pendidikan, media pembelajaran*

PENDAHULUAN

Adanya pandemi Covid-19 telah memberikan dampak terhadap berbagai aspek. Hal tersebut melahirkan berbagai kebijakan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan kebijakan bahwa pendidikan dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk sementara waktu. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk mencegah penularan virus yang semakin masif. Kegiatan PJJ dilakukan dengan harapan dapat melindungi anak-anak usia sekolah karena terbatasnya interaksi yang dilakukan siswa selama PJJ. Kegiatan interaksi siswa dengan guru atau siswa lain menjadi lebih terbatas sehingga diharapkan dapat meredakan arus penularan Covid-19.

Istilah PJJ sebenarnya bukanlah istilah yang baru karena dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 telah disebutkan. Dalam dokumen tersebut dijelaskan bahwa PJJ adalah pendidikan yang siswanya terpisah dari guru dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan media lainnya. Dengan demikian, pelaksanaan PJJ tidak dapat terlepas dari pemanfaatan bidang teknologi dan informasi serta jaringan internet. Teknologi dimanfaatkan dalam pendidikan untuk mencapai hasil yang diinginkan (Lestari, 2018). Namun, hal tersebut kemudian menimbulkan kendala baru bagi sekolah-sekolah yang terletak di pelosok desa, termasuk SDN Pengumbulanadi II di Kabupaten Lamongan. Guru-guru di sekolah tersebut belum banyak yang mampu mengoperasikan komputer sebagai sarana pendidikan. Sebelum pandemi Covid-19, pembelajaran dilakukan secara klasikal seperti pada umumnya sehingga tidak banyak kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer. Hal tersebut kemudian menjadi kendala dalam pelaksanaan PJJ di sekolah tersebut.

Di sisi lain, perkembangan teknologi dan informasi saat ini membawa banyak manfaat di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Teknologi dan informasi berperan meningkatkan sumber daya manusia di lingkungan pendidikan. Tujuan utama pemanfaatan teknologi pembelajaran adalah untuk memberikan jalan keluar atas kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran, memfasilitasi pembelajaran, serta meningkatkan kinerja (Ismail, 2020). Hal tersebut dapat ditemukan selama pelaksanaan PJJ bila guru-guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi tersebut dengan baik. Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan berfungsi sebagai sumber ilmu pengetahuan, alat bantu dan fasilitas pembelajaran, serta sebagai bahan dan alat bantu pembelajaran (Riyana, 2015). Guru dapat mengembangkan bahan-bahan materi, media pembelajaran, serta strategi pembelajaran yang menarik melalui kecanggihan teknologi dan informasi. Namun, hal tersebut belum dapat dimanfaatkan dengan baik oleh SDN Pengumbulanadi sehingga saat pelaksanaan PJJ selama pandemi, pembelajaran dinilai monoton dan membosankan oleh siswa.

Pemerintah daerah Kabupaten Lamongan melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kemudian memberikan bantuan sarana pembelajaran berupa komputer untuk sekolah sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran selama pandemi Covid-19. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lamongan menaungi lebih dari 600 lembaga sekolah dasar negeri dan swasta yang tersebar di 27 kecamatan (Kemendikbud, 2020). Seluruh lembaga tersebut telah menerima bantuan komputer server sejak Juni 2020. Bantuan tersebut ditujukan kepada seluruh sekolah dasar se-Kabupaten Lamongan. Bantuan komputer diserahkan melalui koordinator wilayah bidang pendidikan kecamatan kemudian didistribusikan kepada lembaga sekolah dasar. Pemerintah daerah berharap bantuan tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh setiap lembaga sekolah dasar sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran selama pandemi. Namun, bantuan tersebut belum dioptimalkan dengan baik oleh SDN Pengumbulanadi II sehingga komputer-komputer bantuan tersebut belum dimanfaatkan sebagai sarana pelaksanaan PJJ.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim penulis melalui kegiatan program kerja KKN Tematik Covid-19 Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan 2020 bidang pendidikan berupaya memberikan kontribusi melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan untuk dapat mengoptimalkan sarana pembelajaran yang ada. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merencanakan dan mengembangkan materi dan media pembelajaran. Apalagi selama penerapan PJJ, seyogyanya guru mampu menyajikan pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat fokus mengikuti pembelajaran dan materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Oleh sebab itu, materi dan media pembelajaran yang merupakan komponen utama pembelajaran harus disiapkan dan direncanakan guru dengan baik dan kreatif (Ulfah, 2020).

Materi pembelajaran merupakan bahan ajar yang disampaikan guru selama pembelajaran. Materi pembelajaran dapat berupa konsep, contoh, kaidah, prinsip, dan bahan-bahan yang terkait dengan topik pembelajaran (Ulfah, Zumaisaroh, Fitriyah, & Jesica, 2022). Guru dapat menyiapkan materi dan menyajikannya dengan menarik menggunakan komputer dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang dapat diinstal di komputer. Hal tersebut diharapkan dapat menambah minat siswa selama belajar melalui PJJ. Selain itu, guru juga dapat menyusun media pembelajaran sehingga materi tidak hanya disampaikan secara verbal. Salah satu manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran ialah pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar (Ulfah, 2017). Dengan demikian, tujuan kegiatan ini ialah untuk meningkatkan pengalaman dan kreativitas guru dalam merencanakan dan mengembangkan pembelajaran menggunakan teknologi dan aplikasi komputer.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program kerja optimalisasi pemanfaatan bantuan sarana pembelajaran berupa komputer di SDN Pengumbulanadi II dalam kegiatan KKN Tematik Covid-19 Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan dalam bidang pendidikan dilaksanakan selama enam hari, mulai tanggal 3—8 Agustus 2020. Metode yang dilakukan ialah kualitatif deskriptif. Program kerja tersebut dilaksanakan melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang diikuti oleh guru-guru di sekolah. Sebelum kegiatan sosialisasi dan pelatihan dilaksanakan, terlebih dulu dilakukan pengumpulan data melalui kegiatan observasi, wawancara, dan pengisian angket. Observasi merupakan salah satu kegiatan ilmiah untuk mendapatkan informasi dan data berdasarkan fakta-fakta melalui pengamatan di lapangan (Hasanah, 2016). Adapun angket diberikan kepada guru di sekolah untuk mendapatkan data terkait pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengoperasikan komputer untuk mendukung pelaksanaan PJJ. Melalui dua kegiatan tersebut, tim kemudian dapat menentukan metode pelaksanaan yang sesuai dengan kebutuhan guru untuk dapat memiliki pengalaman dalam mengoperasikan komputer. Berdasarkan angket tersebut, tim melaksanakan kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tahap Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan

No.	Jenis Kegiatan	Keterangan
1	Sosialisasi	<ul style="list-style-type: none">• menyiapkan rak, PC, sistem perkabelan, router, Net Lab dan switch• memasang perangkat komputer sesuai dengan buku panduan yang ada• menginstal aplikasi dasar, seperti Microsoft dan Web, membuat user, antivirus, dan melakukan pembersihan server secara berkala• memberikan kesempatan kepada guru untuk mengenal dan mencoba menggunakan komputer dengan pendampingan tim
2	Pelatihan	<ul style="list-style-type: none">• mengenalkan guru kepada aplikasi PPT dan fitur-fitur yang ada di dalamnya untuk menyusun materi dan media pembelajaran• mencontohkan penyusunan media pembelajaran sederhana dengan beberapa fitur yang dapat digunakan• melakukan pendampingan kepada guru dalam menyusun materi dan media pembelajaran• mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pengisian angket oleh guru-guru di SDN Pengumbulanadi II, didapatkan data bahwa para guru rata-rata belum menguasai fitur-fitur aplikasi yang dapat digunakan untuk menyusun materi dan

media pembelajaran karena selama ini pembelajaran dilakukan secara verbal dan klasikal melalui kegiatan interaksi antara guru dan siswa. Oleh sebab itu, selama proses pelaksanaan PJJ guru mengeluh kesulitan untuk menyajikan pembelajaran sehingga selama ini rata-rata guru melakukan pembelajaran melalui video kemudian menjelaskan materi pembelajaran secara verbal. Kegiatan tersebut kemudian dinilai membosankan oleh siswa sehingga banyak siswa tidak memperhatikan materi yang dijelaskan guru. Selain itu, guru biasanya juga memberikan tugas-tugas yang ada di buku untuk memberikan variasi pembelajaran selama PJJ. Guru juga menyampaikan rata-rata guru di sekolah tersebut belum menyusun materi dan media pembelajaran berbasis teknologi.

Permasalahan tersebut kemudian menjadi latar belakang dilaksanakannya kegiatan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan sarana pembelajaran berupa komputer yang ada di SDN Pengumbulanadi sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran guru selama masa pandemi Covid-19.

Sosialisasi Pemanfaatan Komputer sebagai Sarana Pembelajaran

Komputer merupakan salah satu wujud perkembangan teknologi dan informasi. Pemanfaatan komputer di sekolah menjadi salah satu indikator perkembangan teknologi dan informasi di dunia pendidikan. Melalui komputer, seorang guru mampu menyiapkan, menyusun, dan menyajikan pembelajaran dengan interaktif sesuai strategi yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran, komputer dapat berfungsi sebagai komposer multimedia, perangkat presentasi, serta sumber pengambilan dan pengolahan materi dan informasi (Jamil, 2019). Dengan demikian, apabila guru mampu menggunakan komputer dalam menyiapkan pembelajaran, maka kreativitas serta produktivitas guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis teknologi akan meningkat pula.

Komputer terdiri atas rangkaian berbagai komponen yang saling berhubungan. Komputer memiliki tiga komponen, yaitu (1) perangkat keras yang terdiri atas prosesor, RAM, Hardisk, CPU, (2) perangkat lunak yang terdiri atas sistem operasi dan aplikasi yang dimasukkan dalam perangkat keras, serta (3) pengguna komputer atau orang yang menggunakan komputer (Syafrizal, 2005). Dengan demikian, komputer tidak dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran bila tidak dimanfaatkan dengan baik oleh seseorang. Untuk dapat memanfaatkannya dengan baik dalam pembelajaran, seorang guru perlu menguasai berbagai fitur yang dapat diinstal dapat sebuah komputer. Kemampuan seseorang dalam menggunakan komputer dapat meningkat sejalan dengan banyaknya pengalaman seseorang dalam memanfaatkan komputer. Oleh sebab itu, dalam kegiatan sosialisasi tersebut, para guru diberikan kesempatan untuk benar-benar mengenal perangkat serta fitur-fitur yang dapat dioptimalkan dalam menyusun materi dan media pembelajaran.

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan untuk mengoptimalkan komputer sebagai sarana pembelajaran di SDN Pengumbulanadi II. Kegiatan dilakukan

dengan tahap membangun sebuah server pribadi melalui tahap-tahap sebagai berikut (Harmayani, 2019).

a. Menyiapkan Alat

Alat membangun server, meliputi rak server, PC, *router*, *Net Lab* dan *switch*.

b. Membuat Standar Operasional Prosedur (SOP)

Membuat prosedur standar untuk memperbaiki bila terdapat kendala pada *hardware*, *software*, jaringan, simcard, operator, atau modem berdasarkan manual *hardware/software/jaringan/operator* yang dimiliki.

c. Menyusun Denah Sistem

Membuat skema yang menggambarkan kondisi jaringan sekolah, membuat alokasi IP, blok IP untuk router, blok IP untuk server, blok IP untuk PC lain, serta blok IP untuk laptop. Kemudian disarankan untuk menggunakan blok IP DHCP komputer lain.

d. Suplai Listrik yang Tepat

Untuk memasang komputer server perhitungan daya listrik harus diperhatikan agar tidak terjadi kebakaran akibat arus listrik. Perhitungan konsumsi daya maksimal untuk setiap perangkat listrik, komputer, monitor CRT, monitor LCD, modem GSM, *charger handphone*, *speaker sound system*, harus cermat agar tidak menemui kendala. Penggunaan *power outlet* juga harus sesuai untuk konsumsi daya yang diperlukan. Penggunaan *power outlet* 5A untuk kebutuhan daya 2000 watt juga tidak diperbolehkan.

e. Pengecekan Sistem Perkabelan

Untuk sistem perkabelan yang digunakan adalah kabel UTP dengan sistem *crossover* dan *straight*. Hal tersebut harus diperhatikan karena dalam proses pembangunan server, kabel sangat dibutuhkan lebih banyak kabel untuk menghubungkan *server* dengan *clientnya*.

f. Pemasangan Server

Pada rak *server*, bagian yang pertama dipasang di urutan paling atas adalah *Router*. *Router* dipasang pada bagian atas kemudian di bawahnya dipasang *Net Lab* dengan memberi jarak aman antara *Router* dengan *Net lab*. Kemudian pemasangan *Switch* dengan jarak aman. Setelah semuanya terpasang bagian selanjutnya adalah pemasangan kabel *Straight* dari *Switch* ke *Net lab* untuk membagi jaringan dan dari *Net lab* ke *Switch* untuk menghubungkan komputer server ke komputer lain.

g. Membuat *User*

Membuat user dengan *group Users (Limited user di Windows XP)* login untuk pekerjaan harian. User Administrator digunakan untuk keperluan *maintenance* saja, misalnya *install/uninstall software*, *install/uninstall driver*, dan *back-up*.

h. Install Antivirus

Intall antivirus pada komputer server diperlukan untuk mencegah, mendeteksi, dan menghapus *malware*.

i. Membersihkan *Server* secara Berkala

Membersihkan server dengan cara membersihkan folder *temporary* dan *cache*, defragmentasi hardisk, atau *incremental database back-up*. Untuk pembersihan yang memerlukan *reboot*, server perlu dijadwalkan sejak beberapa hari sebelumnya, misalnya *update service pack*, optimasi *registry*, dan lainnya. Untuk *full database back-up* dapat dilakukan pada malam hari karena membutuhkan *downtime* yang lama.

Setelah *server* terpasang dan dapat digunakan langkah selanjutnya adalah menyiapkan salah satu guru untuk menjadi tenaga administrator server. Pemilihan tenaga administrator server adalah guru yang mampu mengoperasikan komputer dengan baik karena guru tersebut bertanggung jawab mengoperasikan komputer *server*. Setelah itu, setiap guru diberikan kesempatan untuk lebih mengenal perangkat komputer serta fungsi fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran serta kegiatan administrasi lainnya. Selain sebagai sarana untuk menyusun dan mengembangkan materi serta media pembelajaran oleh guru, sekolah juga dapat memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk melatih peserta didik dalam mengerjakan latihan soal menggunakan komputer, laptop, atau *smartphone* dengan alamat dan kode *log in* yang telah dibuat oleh sistem server.

Setiap guru diinstruksikan untuk membuat soal penilaian harian, kunci jawaban, dan penskoran. Setelah draf soal telah dibuat, guru dapat memberikan *file* tersebut kepada administrator *server* untuk diunggah di jaringan komputer sehingga peserta didik dapat mengakses soal tersebut. Peserta didik yang berhasil *log-in* dan mengerjakan soal dapat langsung mengetahui skor yang diperoleh, sedangkan guru langsung mendapat rincian nilai hasil kerja peserta didik tanpa harus mengoreksi secara manual.

Berdasarkan kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan, guru mengungkapkan bahwa mereka merasa terbantu dengan pemanfaatan komputer sebagai sarana pembelajaran. Guru di SDN Pengumbulanadi II mulai menggunakan perangkat komputer untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehari-hari. Kegiatan sosialisasi pemanfaatan komputer sebagai sarana pembelajaran dinilai dapat memberikan manfaat yang signifikan. Selain itu, guru juga tetap bisa bertanya dan meminta bantuan kepada tim pelaksana kegiatan KKN apabila guru menemui kendala dalam penggunaan komputer untuk menyusun materi dan media pembelajaran. Berikut ini merupakan perbandingan pencapaian kegiatan setelah dilaksanakannya sosialisasi dan pelatihan di SDN Pengumbulanadi II oleh tim KKN.

**Tabel 2. Perbandingan Kegiatan Guru
Sebelum dan Sesudah Dilaksanakan Sosialisasi dan Pelatihan**

No	Kegiatan	Sebelum Sosialisasi	Sesudah Sosialisasi
1.	Administrasi Kelas	Menyusun administrasi kelas dengan tulis tangan kemudian dibawa ke rental untuk dirapikan.	Menyusun administrasi kelas secara mandiri menggunakan perangkat komputer yang tersedia.
2.	Pengumpulan Laporan Kinerja Guru	Mengumpulkan laporan dengan cara diantar langsung ke UPT setempat	Dapat mengirim laporan melalui email.
3.	Materi/Bahan Pembelajaran	Menggunakan buku paket atau LKS yang ada	Memanfaatkan komputer untuk menambah materi/bahan yang telah ada.
4.	Media Pembelajaran	Memanfaatkan media konvensional yang ada di lingkungan sekolah	Menyusun media menggunakan power point sehingga lebih menarik minat peserta didik untuk belajar.
5.	Evaluasi Pembelajaran	Menyusun soal dan koreksi jawaban secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama.	Menyusun soal penilaian dengan komputer sehingga peserta didik dapat mengaksesnya langsung dengan smartphone dan langsung muncul nilai secara otomatis.

Berdasarkan Tabel 2 tersebut, beberapa kegiatan dan aktivitas guru terbantu dengan penggunaan komputer. Data tersebut dikumpulkan menggunakan angket dan wawancara yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan sosialisasi dan pelatihan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dan informasi dapat dioptimalkan dengan disiapkannya sumber daya manusia untuk dapat memanfaatkan fasilitas serta sarana pembelajaran berbasis teknologi dengan baik pula.

Pelatihan Penyusunan Materi dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Setelah kegiatan sosialisasi untuk mengenalkan guru terhadap perangkat komputer, kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pelatihan. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada guru untuk meningkatkan kreativitasnya dalam menyusun dan mengembangkan materi dan media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer. Kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran dapat dilihat pada media pembelajaran yang dipilih (Oktiani, 2017). Pelatihan dimulai dengan mengenalkan beberapa aplikasi yang dapat digunakan guru dalam menyusun media pembelajaran, mulai dari *Powerpoint*, *Macromedia Flash*, serta beberapa aplikasi lainnya. Namun, dalam

pelatihan dan pembimbingan kegiatan penyusunan media pembelajaran hanya menggunakan aplikasi *Powerpoint*. Hal tersebut dipilih karena *Powerpoint* dinilai yang paling mudah untuk digunakan guru. Selain itu, fitur-fitur yang dimiliki *Powerpoint* juga dapat dikatakan lengkap.

Kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan menjelaskan berbagai fitur *Powerpoint* yang dapat dimanfaatkan oleh guru sehingga media pembelajaran yang disusun menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal tersebut diperlukan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan guru dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran ialah untuk menggugah perasaan dan motivasi siswa dalam belajar (Munadi, 2015). Oleh sebab itu, media yang dikembangkan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas (Ulfah, 2019).

Media pembelajaran yang dikembangkan guru harus mempertimbangkan pemanfaatannya sebagai sumber belajar siswa selama pelaksanaan PJJ. Oleh sebab itu, media yang dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria, di antaranya ialah memungkinkan siswa untuk bisa belajar secara mandiri (Munadi, 2015). Mengingat pengguna media adalah peserta didik usia sekolah dasar maka guru perlu lebih kreatif dalam menyusun media pembelajaran. Hal tersebut diperlukan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat memperjelas materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa secara mandiri (Sudjana & Rivai, 2010).

Untuk dapat menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, guru perlu mengidentifikasi materi pembelajaran serta karakteristik siswa. Hal tersebut diperlukan agar media pembelajaran yang disusun dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien meski digunakan dalam PJJ (Ulfah, 2020). Selama kegiatan pelatihan, guru dibantu oleh tim untuk mengidentifikasi materi-materi yang dapat dikembangkan mediana. Kemudian guru diminta untuk mengembangkan indikator pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dipilih. Hal tersebut diperlukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.

Selanjutnya setiap guru diminta untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powerpoint*. Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan, guru-guru sebenarnya memiliki ide-ide baru dan dapat dikatakan kreatif dalam menyusun media. Namun, karena belum banyak guru yang menguasai fitur-fitur yang ada, tim kemudian membantu guru untuk memberikan masukan serta menunjukkan fitur-fitur yang dapat digunakan guru. Penggunaan fitur-fitur yang ada dapat menambah kemenarikan media sehingga tidak terkesan sebagai media presentasi yang hanya digunakan guru. Guru dapat menambahkan materi, contoh, dan latihan-latihan soal yang dikemas dalam media yang dikembangkan. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat menggunakannya untuk belajar secara mandiri selama PJJ.

Kegiatan berikutnya ialah evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan evaluasi diperlukan untuk dapat mengetahui bagian kekurangan dan kelebihan kegiatan yang telah dilakukan (Ulfah, 2020). Kegiatan evaluasi dilakukan secara interaktif bersama guru dan tim penulis. Tim memberikan pertanyaan terkait kendala yang dihadapi guru dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran. Kemudian atas jawaban guru tersebut, tim kemudian mengamati dan menilai media yang telah dikembangkan. Tim memberikan masukan untuk bagian-bagian media yang masih dapat dioptimalkan lagi. Dalam memperbaiki media tersebut, guru tetap didampingi oleh tim sehingga guru tidak merasa kesulitan. Berikut ini merupakan beberapa dokumentasi yang diambil dalam kegiatan sosialisasi dan pelatihan.



Gambar 1. Pendampingan mahasiswa KKN dalam kegiatan pelatihan penyusunan materi dan media pembelajaran menggunakan aplikasi powerpoint di SDN Pengumbulanadi II.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan pelatihan di SDN Pengumbulanadi II, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan komputer sebagai sarana pembelajaran dapat membantu aktivitas guru dalam menyelesaikan kegiatan serta merencanakan pembelajaran dengan menyusun materi dan media pembelajaran yang menarik. Guru juga dapat memvariasikan kegiatan pembelajaran selama PJJ melalui pemanfaatan media pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya dilakukan secara verbal. Dengan media pembelajaran yang dibuat secara interaktif, peserta didik dapat menggunakannya secara mandiri setelah mendapat penjelasan dari guru. Dengan demikian, proses belajar siswa tidak hanya berlangsung saat jam pelajaran bersama guru. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, guru juga dapat mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya dalam merencanakan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada panitia program KKN Tematik Covid-19 Tahun 2020 Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah SDN Pengumbulanadi II beserta segenap dewan guru yang telah antusias mengikuti kegiatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Harmayani. (2019). *Aplikasi Komputer*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi: Sebuah Alternatif Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial. *Jurnal At-Taqaddum*, 8(1).
- Ismail, I. M. (2020). *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher.
- Jamil, F. (2019). Peranan Komputer dalam Dunia Pendidikan. Retrieved from <https://osf.io/preprints/inarxiv/t4jdg/>
- Kemendikbud. (2020). Data Pokok Pendidikan: Proses Sinkronisasi SD. Retrieved February 16, 2021, from <https://dapo.kemdikbud.go.id/progres-sd/2/050700>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Munadi, Y. (2015). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: Referensi.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Riyana, C. (2015). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 3(1).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesinso.
- Syafrizal, M. (2005). *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jibs.v4i1.1946>
- Ulfah, A. (2019). Teaching Material Development of Bahasa Indonesia Course as a Way to Develop the Lecturers’ Professional Development. *KnE Social Sciences*, 3(10), 532. <https://doi.org/https://doi.org/10.18502/kss.v3i10.3942>
- Ulfah, A. (2020). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra ...*, (4), 410–423. Retrieved from <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/view/3703/3666>
- Ulfah, A., Zumaisaroh, N., Fitriyah, L., & Jesica, E. (2022). Model Pembelajaran

Literacy Circle sebagai Inovasi Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Special Ed*, 216–229. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7588>