



## Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Bagi Guru Pendidikan Jasmani Di Era Covid-19

<sup>1</sup>Dedy Putranto, <sup>2</sup>Feri Ardiansah

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

Email: [dedy.putranto@stkipmbb.ac.id](mailto:dedy.putranto@stkipmbb.ac.id)<sup>1</sup>, [feri.ardiansah@stkipmbb.ac.id](mailto:feri.ardiansah@stkipmbb.ac.id)

### Abstract

*The role of physical education teachers is very much needed to deal with all changes that occur in the school environment. Educators in schools must always be developed continuously in order to increase their abilities to suit the demands of curriculum changes. One of the ways to increase the ability and expertise of teachers is through education and training. The training, which was conducted at SD Negeri 48 Pangkalpinang, was aimed at physical education teachers to improve their skills, knowledge, and attitudes in order to improve professional performance through the use of learning media in the form of macromedia flash. The delivery of training materials technically uses the method of presentation, discussion and hands-on practice and individual assignments. The results of this service activity are, first, that all participants can produce interesting interactive learning media based on macromedia flash. Second, participants can also implement the results of the training in making learning media that they have made in their respective schools. Third, participants can further increase their creativity in making interactive learning media based on macromedia flash.*

**Keywords:** Physical Education Teacher, Interactive Multimedia, Macromedia Flash.

### Abstrak

Peran guru pendidikan jasmani sangat diperlukan untuk menangani segala perubahan yang terjadi di lingkungan sekolah. Tenaga pendidik yang ada di sekolah harus selalu dikembangkan secara kontinyu guna meningkatkan kemampuan agar sesuai dengan tuntutan perubahan kurikulum. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian guru yaitu dengan pendidikan dan pelatihan. Pelatihan yang dilakukan di SD Negeri 48 Pangkalpinang ini ditujukan kepada guru-guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan keahlian, pengetahuan, dan sikap dalam rangka meningkatkan profesionalisme kinerja melalui pemanfaatan media pembelajaran berupa macromedia flash. Teknis penyampaian materi pelatihan menggunakan metode presentasi, diskusi dan praktik secara langsung serta penugasan secara individu. Hasil pada kegiatan pengabdian ini yaitu pertama, seluruh peserta dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis macromediaflash yang menarik. Kedua, peserta juga dapat mengimplementasikan hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran yang telah mereka buat di sekolah masing-masing. Ketiga, peserta dapat lebih meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash.

**Kata Kunci :** Guru Pendidikan Jasmani, Multimedia Interaktif, Macromedia Flash.

### ANALISIS SITUASI

Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan melalui proses bimbingan, latihan, dan pengajaran yang bertujuan mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku. Pendidikan di sekolah harus bisa dilakukan sebaik mungkin agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam proses belajar peserta didik harus menggunakan seluruh kemampuan baik secara psikis maupun fisiologis sehingga terjadi keseimbangan perubahan perilaku yang optimal didalam aktivitas belajar, menyangkut perubahan kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Menurut Dwiyo (2010:205) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah “untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan dengan cara memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan”. Pembelajaran yang akan dilaksanakan harus dirancang dengan baik dan tidak boleh sembarangan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 159) “pembelajaran juga berarti meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan peserta didik.

Kemampuan-kemampuan tersebut dikembangkan bersama dengan pemerolehan pengalaman-pengalaman belajar sesuatu.”

Saat ini hampir seluruh dunia sedang dihadapkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh virus corona atau yang dikenal masyarakat dengan istilah covid-19. Kejadian ini memberikan dampak yang cukup luar biasa khususnya pada dunia pendidikan. Keputusan pemerintah yang mendadak dengan meliburkan atau memindahkan proses belajar dari sekolah menjadi di rumah menimbulkan banyak persoalan bagi guru, peserta didik itu sendiri ataupun orang tua. Ketidaksiapan sekolah melaksanakan pembelajaran daring menjadi faktor yang utama walaupun sebenarnya pemerintah memberikan alternatif solusi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Peralihan cara pembelajaran ini memaksa berbagai pihak untuk mengikuti alur yang sekiranya dapat ditempuh agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dan yang menjadi pilihan utama adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran daring. Akan tetapi proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring ini juga terhambat baik itu dari penguasaan teknologi yang rendah ataupun dengan keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan. Di era disrupsi teknologi yang semakin canggih ini, guru maupun peserta didik dituntut agar memiliki kemampuan dalam bidang teknologi pembelajaran. Penguasaan peserta didik maupun guru terhadap teknologi pembelajaran yang sangat bervariasi, menjadi tantangan tersendiri bagi mereka.

Dengan adanya kebijakan *Work From Home (WFH)*, maka mampu memaksa dan mempercepat mereka untuk menguasai teknologi pembelajaran secara digital sebagai suatu kebutuhan bagi mereka. Tuntutan kebutuhan tersebut, membuat mereka dapat mengetahui media *online* yang dapat menunjang sebagai pengganti pembelajaran di kelas secara langsung, tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran dan target pencapaian dalam pembelajaran.

Di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung khususnya di kecamatan Pangkalbalam kota pangkalpinang juga memiliki kendala yang sama dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dalam mata pelajaran ini seorang guru pendidikan jasmani dituntut agar mampu melaksanakan proses pembelajaran baik itu secara teori maupun praktik.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan khususnya Sekolah Dasar di Kecamatan pangkalbalam bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menghambat guru pendidikan jasmani. Selama ini kegiatan belajar mengajar hanya dilakukan dengan sebatas memberikan tugas pada peserta didik tanpa memberikan evaluasi terhadap apa yang sudah diberikan oleh guru tersebut. Padahal dengan memberikan evaluasi guru dapat mengontrol peserta didik sampai sejauh mana materi yang disampaikan apakah sudah dipahami dengan baik atau belum. Selain itu faktor lain yang menjadi penghambat dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya pemanfaatan teknologi itu sendiri bagi peserta didik maupun orang tua. Hal inilah yang menuntut seorang guru pendidikan jasmani agar lebih kreatif dalam menyampaikan materi.

Sadiman, dkk (2003:6) mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan, peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Smaldino (2008:7) ada lima tipe dasar media, yaitu (1) teks, yang dapat disajikan dalam berbagai format seperti buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya, (2) audio, termasuk di dalamnya segala sesuatu yang dapat didengar seperti suara manusia, musik, (suara deru mesin), suara berisik, dan sebagainya, (3) visual, termasuk diagram dalam poster, gambar di papan tulis, foto, grafik di buku, kartun, dan sebagainya, (4) Video, yaitu media yang menampilkan gerakan termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya (5) perekayasa, yaitu bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh dan dipegang oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat atau suatu perantara yang berguna untuk memudahkan kegiatan proses belajar mengajar serta mempermudah komunikasi antara guru dengan peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi peserta didik. Media pembelajaran yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Selanjutnya Rohman (2013:156) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami



secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting dilakukan oleh para guru saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang sudah disampaikan oleh guru. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar (Putra Sumberharjo, dkk 2015). Dengan memanfaatkan media pembelajaran guru dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih baik serta interaksinya bersifat banyak arah. Tujuan dari kegiatan ini adalah 1) meningkatkan pengetahuan guru pendidikan jasmani tentang *macromedia flash*, 2) meningkatkan keterampilan guru pendidikan jasmani dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*, dan 3) mengaplikasikan penggunaan *macromedia flash* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

### SOLUSI DAN TARGET

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas maka untuk memberikan solusi tersebut yaitu dengan memberikan bentuk pelatihan pembuatan media interaktif menggunakan *macromedia flash* bagi guru pendidikan jasmani sekolah dasar di kecamatan Pangkalbalam. Target pada kegiatan ini yaitu para guru pendidikan jasmani sekolah dasar se kecamatan Pangkalbalam Kota Pangkalpinang. Sedangkan hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah agar guru pendidikan jasmani sekolah dasar di kecamatan Pangkalbalam Pangkalpinang mampu merancang media pembelajaran interaktif sehingga bisa meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik.

### METODE PELAKSANAAN

Teknis penyampaian materi pelatihan menggunakan metode presentasi, diskusi dan praktik secara langsung serta penugasan secara individu. Sementara bimbingan interaktif pada saat peserta mengalami kesulitan atau memberikan pertanyaan dalam menyelesaikan materi secara teknis dibantu oleh rekan yang lainnya. Peserta menggunakan PC/Laptop individu masing-masing dan paket kuota internet yang sudah disediakan.

Pada saat salah satu anggota tim memberikan penjelasan, maka anggota lainnya mendampingi peserta untuk memberikan bimbingan atas kendala yang dihadapi selama pelatihan. Harapan tim pelaksana, agar pelatihan ini dapat menjadi motivasi dan mendorong semangat untuk mengoptimalkan kemampuan bagi guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar di kecamatan Pangkalanbalam kota Pangkalpinang.

### PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama 1 hari, pada hari Sabtu tanggal 12 September 2020 dan bekerjasama dengan KKG Sekolah Dasar wilayah Kecamatan Pangkalanbalam Kota Pangkalpinang. Kegiatan ini bertempat di SDN 48 Kecamatan Pangkalanbalam Kota Pangkalpinang yang dihadiri oleh para peserta yang berjumlah 12 orang terdiri dari guru pendidikan jasmani kecamatan Pangkalanbalam kota Pangkalpinang, dimulai pada pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 16.00 WIB yang dibagi menjadi 4 sesi (gambar 1).

Materi disampaikan menjadi dua sesi, masing-masing materi disampaikan selama 90 menit dan selanjutnya praktek pembuatan media interaktif selama 120 menit serta evaluasi selama 60 menit. Materi pertama mulai pukul 08.00 WIB yang disampaikan Prinsip dan Jenis-jenis Media Pembelajaran selanjutnya materi kedua dimulai pukul 09.30 WIB mengenai Pemanfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar selama 90 menit. (gambar 2)



Gambar 1.  
Penyampaian Materi



Gambar 2.

#### Peserta Mempraktikkan Pembuatan Media Pembelajaran

Selanjutnya praktek pembuatan media interaktif selama 120 menit dimulai pada pukul 11.00 WIB sampai dengan pukul 14.00 WIB. Peserta guru yang mengikuti pelaksanaan pelatihan mempersiapkan Laptop dan aplikasi yang dibutuhkan. Selanjutnya pemateri melakukan demonstrasi berupa praktik pembuatan media interaktif menggunakan macromediaflash 8 dan melakukan bimbingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis macromediaflash 8. Praktik tersebut berupa pengenalan tool macromediaflash dan teknik pembuatan media interaktif berdasarkan materi pembelajaran yang ada pada pelajaran pendidikan jasmani di SD. Berikutnya, yaitu evaluasi hasil pembuatan/penggunaan secara individu bagi peserta pelatihan selama 60 menit yaitu berupa presentasi hasil pembuatan media pembelajaran yang telah dipelajari. Media interaktif yang telah dibuat para peserta ditampilkan berdasarkan materi yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian hasilnya dikumpulkan melalui E-Mail Tim pelaksana.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diimplementasikan oleh beberapa dosen Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi direspon sangat baik oleh peserta kegiatan yaitu guru pendidikan jasmani di kecamatan Pangkalanbalam kota Pangkalpinang. Kurikulum yang dipakai di sekolah dasar sudah menggunakan Kurikulum 2013. Sehingga dengan penerapan kurikulum 2013 tersebut memudahkan guru-guru penjas di SD untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik di lembaganya masing-masing.

Dengan adanya pengabdian masyarakat yang dilakukan ini maka banyak manfaat yang diperoleh oleh peserta pelatihan, yaitu: pertama seluruh peserta dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis macromediaflash yang menarik. Kedua, peserta juga dapat mengimplementasikan hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran yang telah mereka buat di sekolah masing-masing. Ketiga, peserta dapat lebih meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis macromediaflash sebagai media yang dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik.





## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pembuatan media interaktif menggunakan *macromedia flash 8* yang dilakukan terhadap guru pendidikan jasmani sekolah dasar se Kecamatan Pangkalbalam Kota Pangkalpinang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 12 September 2020 dan diikuti 11 peserta dapat berjalan dengan baik. Materi pertama mulai pukul 08.00 WIB yang disampaikan yaitu tentang prinsip dan jenis-jenis media pembelajaran selanjutnya materi kedua dimulai pukul 09.30 WIB mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar selama 90 menit.

Selanjutnya praktek pembuatan media interaktif selama 120 menit dimulai pada pukul 11.00 WIB sampai dengan pukul 14.00 WIB. Peserta guru yang mengikuti pelaksanaan pelatihan mempersiapkan Laptop dan aplikasi yang dibutuhkan. Selanjutnya pemateri melakukan demonstrasi berupa praktik pembuatan media interaktif menggunakan *macromediaflash 8* dan melakukan bimbingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8*. Praktik tersebut berupa pengenalan tool *macromediaflash* dan teknik pembuatan media interaktif berdasarkan materi pembelajaran yang ada pada pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar.

Berikutnya, yaitu evaluasi hasil pembuatan/penugasan secara individu bagi peserta pelatihan selama 60 menit yaitu berupa presentasi hasil pembuatan media pembelajaran yang telah dipelajari. Media interaktif yang telah dibuat para peserta ditampilkan berdasarkan materi yang telah ditentukan sebelumnya. Secara keseluruhan hasil dari kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman guru pendidikan jasmani tentang *macromedia flash 8*, meningkatkan keterampilan guru pendidikan jasmani dalam membuat media interaktif melalui *macromedia flash 8*, serta guru pendidikan jasmani mampu mengimplementasikan penggunaan *macromedia flash 8* pada kegiatan pembelajaran.

Beberapa faktor yang menghambat kegiatan pengabdian ini adalah peserta belum mengenal program *macromedia flash 8* sehingga dibutuhkan banyak waktu untuk memperkenalkan program *macromedia flash 8* dari dasar. Sedangkan faktor yang mendukung pada kegiatan ini yaitu para peserta merasa senang karena penyampaian materi yang diberikan menggunakan metode ceramah dan dialog/diskusi serta pendampingan dan terbimbing.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *macromediaflash 8* untuk guru penjas SD di Kecamatan pangkalanbalam kota Pangkalpinang dapat dilaksanakan dan direspon dengan baik oleh seluruh peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan.
- 2) Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini sangat bermanfaat bagi guru dan institusi pelaksana karena dapat menambah pengetahuan dan penguasaan teknologi khususnya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *macromediaflash 8*

## PENGAKUAN

Pada kesempatan ini tim pengabdian mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya kita semua bisa melaksanakan kegiatan pengabdian ini tanpa ada suatu halangan apapun dan alhamdulillah berjalan dengan baik dan sesuai harapan. Ucapan rasa terimakasih juga kami sampaikan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung beserta jajarannya. Kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung juga kami ucapkan terimakasih karena sudah memberikan kami kesempatan untuk mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan pihak lain yang terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dwiyogo, W.D. (2010). *Dimensi Teknologi Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Wineka Media.

- Masykur, Rubhan. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. At-Tadris: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 8 nomor 2.
- Munir. (2013). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Sadiman, A. dkk. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekom Dikbud.
- Smaldino, E. S., dkk. (2008). *Instrucional Technology and Media For Learning*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Sumberharjo. Putra, dkk. (2015). *Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas*. Dalam Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi. Volume 7 No 3:24.