



SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN RENDERFOREST DI SMP IT BINA ADZKIA KOTA DEPOK

Nasmal Hamda¹, Fanni Erda Tasia², Heri Indra Gunawan³

^{1,2,3} Universitas Pamulang
Dosen02178@unpam.ac.id

Kata kunci:	Abstrak
Pelatihan, media pembelajaran <i>Renderforest</i> , media interaktif.	Teknologi yang terus berkembang harus dimanfaatkan dengan baik oleh guru, terutama karena dapat mendukung dan membantu proses pembelajaran. Guru juga diharuskan untuk memahami perkembangan teknologi yang ada sehingga mereka dapat menggunakannya untuk membantu proses pembelajaran. Salah satu contoh pengaruh teknologi pada pendidikan adalah alat pembelajaran interaktif yang dibuat oleh guru. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk menentukan tingkat pemahaman guru tentang media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa serta untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran <i>Renderforest</i> sehingga siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Guru yang bertugas di sekolah tersebut adalah peserta dalam pengabdian masyarakat ini. Akibatnya, di SMP IT Bina Adzkia Kota Depok, tim dosen pendidikan ekonomi mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran <i>Renderforest</i> . Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini selesai, diharapkan guru di sekolah tersebut memiliki pemahaman yang lebih baik tentang media pembelajaran interaktif dan manfaatnya. Diharapkan juga mereka dapat menggunakan dan menerapkan media ini dalam proses pembelajaran di kelas.

Pendahuluan

Semua orang harus berpartisipasi dan menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang. Perkembangan teknologi akan berdampak pada banyak bidang, termasuk pendidikan. Dunia pendidikan dipaksa untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dengan memasukkan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran. Karena kemajuan teknologi, guru harus menjadi kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran tetap relevan dengan zaman.

Untuk memberikan informasi kepada siswa mereka di sekolah menengah, guru harus memiliki akses ke media pembelajaran (UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003). Pembelajaran adalah proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Guru merancang pembelajaran ini untuk menumbuhkan kreativitas siswa dan meningkatkan penguasaan pelajaran mereka. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran juga merupakan bagian dari sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar (Arsyad, 2011).

Saat ini, kemajuan teknologi informasi telah memasuki semua aspek kehidupan masyarakat. Smartphone saat ini adalah jenis aplikasi teknologi informasi yang sangat diminati oleh masyarakat. Smartphone adalah perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi yang mirip dengan komputer, dan mereka dapat menjalankan berbagai bentuk multimedia. Satu-satunya keunggulan smartphone adalah mereka lebih mudah dibawa dan bekerja lebih efisien daripada komputer.

Teknologi yang terus berkembang harus dimanfaatkan dengan baik oleh guru, terutama karena dapat mendukung dan membantu proses pembelajaran. Guru juga diharuskan untuk memahami perkembangan teknologi yang ada sehingga mereka dapat menggunakannya untuk membantu proses pembelajaran. Salah satu contoh pengaruh teknologi pada pendidikan adalah alat pembelajaran interaktif yang dibuat oleh guru.

Guru di SMP IT BINA ADZKIA sangat ingin belajar, terutama tentang sosialisasi tentang media pembelajaran interaktif yang akan membantu meningkatkan proses pembelajaran. Kepala sekolah mengatakan bahwa informasi yang diperoleh tentang media pembelajaran di sekolah tersebut hanyalah sedikit dan tidak memiliki nilai baru. Selain itu, temuan dari wawancara dengan salah satu guru di sekolah menguatkan gagasan bahwa, karena media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar di kelas belum banyak digunakan, guru menghadapi kesulitan untuk menggunakan dan merancang berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan topik yang diajarkan. Akibatnya, penulis terinspirasi untuk mensosialisasikan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di SMP IT BINA ADZKIA. Dengan pengabdian ini, diharapkan guru di SMP IT BINA ADZKIA akan memiliki panduan yang tepat tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Akibatnya, penulis terinspirasi untuk mensosialisasikan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di SMP IT BINA ADZKIA. Dengan pengabdian ini, diharapkan guru di SMP IT BINA ADZKIA akan memiliki panduan yang tepat tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Metode

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini, metode berikut digunakan:

- a. Observasi. Tanzeh (2009) menyatakan bahwa pengamatan adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat gejala yang diselidiki secara sistematis. Menurut Yehodaq et al., pengamatan akan menjadi alat pengumpulan data yang efektif jika tujuan penelitian diprioritaskan. Kedua, direncanakan dengan cermat. Ketiga, disebutkan dan dikaitkan dengan proposisi umum. Keempat, validitas, reliabilitas, dan ketelitiannya dapat dicek dan diuji.
- b. Wawancara: Moleong (2010) menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua orang: pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban. Seperti yang dinyatakan oleh Lincoln dan Guba, tujuan dari wawancara adalah untuk: (a) menciptakan kembali kebulatan-kebulatan seperti yang terjadi di masa lalu; (b) menggambarkan orang, peristiwa, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, dan lain-lain. (c) memperkirakan bagaimana kebulatan-kebulatan akan terjadi di masa depan; (d) memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain, baik manusia maupun bukan manusia; dan (e) memverifikasi, mengubah, dan memperluas konstruksi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai pengujian anggota. Pada pengabdian ini, wawancara dengan kepala sekolah dan salah satu guru yang ada di SMP IT BINA ADZKIA mendukung hasil observasi pengabdian di lapangan.
- c. Catatan Lapangan: Menurut Moleong (2010), catatan lapangan hanya berfungsi sebagai alat perantara antara apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan diraba dengan catatan lapangan sebenarnya. Proses ini dilakukan setiap kali selesai pengamatan atau wawancara. Tidak boleh dilupakan karena akan tercampur dengan informasi lain, dan

ingatan seseorang sangat terbatas. Catatan lapangan dalam pengabdian ini digunakan oleh tim pengabdian untuk mencatat hal-hal penting yang mereka temui selama wawancara dan observasi di lokasi pengabdian.

- d. Dokumentasi: Tanzeh (2009) menyatakan bahwa dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan melihat atau mencatat laporan yang sudah tersedia. Metode ini digunakan dengan memeriksa dokumen resmi seperti monografi, catatan, dan buku peraturan yang ada. Setiap pernyataan tertulis yang ditulis oleh seseorang untuk keperluan pengujian suatu peristiwa disebut dokumen sebagai metode pengumpulan data. Dokumentasi pengabdian ini dilakukan untuk mengetahui dan menggambarkan keadaan lokasi dan proses pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran, serta untuk mencatat pengabdian yang akan dilaksanakan di masa mendatang.

Untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat, ada beberapa tahapan pelaksanaan yang harus diikuti:

- a. Tahap Persiapan: Melakukan observasi adalah langkah pertama dalam tahap persiapan. Observasi adalah tindakan yang dilakukan terhadap suatu proses atau objek dengan tujuan untuk merasakan dan kemudian memahami pengetahuan tentang fenomena tersebut menggunakan pengetahuan dan konsep yang sudah diketahui sebelumnya untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk melanjutkan penelitian. Menurut Kartono (1980:142), observasi adalah "studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan." Sebelum PKM ini dilaksanakan, kelompok kami telah melakukan kegiatan observasi. Observasi awal dilakukan untuk melihat, melihat, dan mengetahui seberapa memahami guru media pembelajaran interaktif dan seberapa baik mereka menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- b. Tahapan Pelaksanaan: Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini akan berlangsung dari Kamis hingga Sabtu, Tanggal 2 Maret hingga 4 Maret 2023. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yang bertemakan mensosialisasikan penggunaan media pembelajaran interaktif, dimulai di sekolah langsung pada pukul 08.00–12.00 WIB, dan diikuti oleh perwakilan guru dari sekolah.
- c. Tahap Evaluasi: Evaluasi adalah proses mengukur dan menilai apakah kegiatan atau program telah dilakukan sesuai perencanaan dan mencapai tujuan. Ini dilakukan dengan membandingkan hasil akhir dengan apa yang seharusnya dicapai. Mengumpulkan informasi tentang kinerja manusia, sistem, atau alat adalah bagian dari evaluasi juga. Informasi ini kemudian digunakan untuk membuat keputusan terbaik. Salah satu kegiatan evaluasi yang dilakukan terkait dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melihat bagaimana guru memahami penggunaan media pembelajaran interaktif ini setelah sosialisasi dilakukan. Sebelum sosialisasi, telah diketahui bahwa guru tidak memahami dan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan baik. Oleh karena itu, di akhir sesi, dilakukan tanya jawab tentang media pembelajaran interaktif untuk memastikan bahwa guru memahaminya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mencakup beberapa hal berikut:

1. Ketercapaian tujuan sosialisasi yang diberikan terkait dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di kelas.
2. Keberhasilan guru dalam memahami materi melalui media pembelajaran interaktif.
3. Ketercapaian jumlah peserta sesuai dengan target awal tim pengabdian masyarakat.

Pemahaman peserta tentang materi yang disampaikan menunjukkan bahwa tujuan sosialisasi yang diberikan dan pemahaman tentang sosialisasi penggunaan media

pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran telah tercapai dengan baik. Sebelum kegiatan sosialisasi dimulai, narasumber mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui seberapa banyak para guru memahami. Fokus pertanyaan adalah apakah guru memahami konsep media pembelajaran interaktif dan apakah mereka sudah menggunakan atau menggunakannya di kelas. Sebagian besar guru menjawab bahwa mereka belum menggunakan atau menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas, jadi mereka tidak tahu bagaimana menggunakannya.

Praktek penggunaan media pembelajaran interaktif diberikan di akhir materi. Ini menunjukkan bahwa guru telah memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara menggunakan media pembelajaran interaktif. Pada saat praktek, mereka sudah mulai menggunakannya, dan dalam sesi tanya jawab, guru dengan antusias mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif. Ini menunjukkan bahwa guru telah memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang media pembelajaran interaktif dan semakin tertarik untuk mempelajarinya. Dari sini sudah jelas bagaimana hasil pengabdian kepada masyarakat yang kedua berkaitan dengan aspek keberhasilan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas secara umum telah meningkatkan pemahaman peserta tentang materi sosialisasi.

Kesimpulan

Tim dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pamulang (UNPAM) melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) selama semester Genap Tahun Ajaran 2023. Kegiatan tersebut diadakan di SMP IT Adzkie Kota Depok, dan para pesertanya adalah guru yang bekerja di sekolah tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Renderforest Dalam Proses Pembelajaran ini berjalan dengan baik dan lancar. Terdapat tiga faktor yang dapat menilai keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Yang pertama adalah pencapaian tujuan sosialisasi, yang dapat disimpulkan karena para peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang media pembelajaran interaktif. Aspek kedua adalah pencapaian jumlah peserta yang ditargetkan, dan yang ketiga adalah pencapaian jumlah peserta yang ditargetkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema sosialisasi penggunaan media pembelajaran Renderforest selama proses pembelajaran telah berjalan dengan lancar dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep media pembelajaran Renderforest dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menggunakan media pembelajaran interaktif.

Daftar Pustaka

- Arif S. Sadiman, dkk. 2014. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Tanzeh, 2009. *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta : Teras
- Abu achmadi dan Cholid Narbuko. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Lexy.J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya), hal.186.
- Hamda, Nasmal, dkk. 2021. *Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Sebagai Penunjang Belajar Bagi Guru Selama Pandemic Covid 19 Di SMK YPUI Parung*. *Jurnal Pekodimas* Volume 1 Nomor 1.
- Hamda, Nasmal, dkk. 2020. *Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Vedeo Pembelajaran Berbasis Android Selama Pandemi Covid 19 Di*

MAS Tadibul Ummah Parung Panjang Kabupaten Bogor. Jurnal Abdimas. Volume 3
Nomor 1.
Sugiyono. (2012). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung : ALFABETA.