

PERSEPSI GURU SEJARAH WILAYAH SUMATRA UTARA TERHADAP PENDAMPINGAN PROGRAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Ricu Sidiq^{1*}, Najuah², Pebri Hastuti³

Universitas Negeri Medan

ricusidiq@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru sejarah wilayah Sumatra utara terhadap pendampingan program pengembangan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan metode desain deskriptif kuantitatif yang bersifat eksploratif dengan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 guru dengan populasi semua guru sejarah di wilayah Sumatra utara. Pengambilan sampel dilakukan secara *proportionate stratified random sampling*, dimana dari keseluruhan populasi diambil sebanyak 10% untuk dijadikan sampel penelitian. Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan Metode Survey Dengan Pendekatan Kuantitatif dan instrument penelitian berupa angket. Pengujian angket dilakukan dengan uji validitas yang menggunakan kontribusi *product moment* dan uji reliabilitas dengan menggunakan *alpha cronbach*. Data-data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Penelitian ini menggambarkan bagaimana tingkat kepuasan guru sejarah wilayah Sumatra utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru sejarah dalam kategori rendah sebesar 19%, kategori sedang memperoleh persentase sebesar 67% dan yang berada dalam kategori tinggi sebesar 14%. Berdasarkan persentase tersebut dapat dikemukakan bahwa persepsi guru sejarah terhadap program pendampingan sudah cukup baik. Dari hasil penelitian juga di peroleh bahwa persepsi guru sejarah pada masing-masing indikator berada dalam kategori sedang dengan persentase tertinggi terdapat pada tugas *video scrap* yakni sebesar 88% dan tugas *auto play* sebesar 60%.

Kata kunci: *Deskriptif Kuantitatif; Guru Sejarah; Media Pembelajaran Interaktif*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan harus dapat menjawab tantangan kemajuan teknologi sebagai dampak dari arus globalisasi khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Dimana kemajuan teknologi komputer dan internet serta berbagai variasi perangkat lunak dan keras yang tersedia harus dapat dijadikan sebagai peluang bagi dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Penguasaan terhadap Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di bidang pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk dimiliki dalam upaya menjawab tantangan persaingan global di era disrupsi ini. Perguruan tinggi sebagai pelaksana amanah pendidikan tinggi harus lebih sensitif terhadap segala perubahan yang terjadi di masyarakat. Dimana para dosen, mahasiswa bahkan orang tua dan lulusan yang dicetak perguruan tinggi dituntut untuk dapat beradaptasi dalam menghadapi segala bentuk perubahan.

Oleh karena itu Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan mendorong dosen untuk melakukan inovasi pembelajaran sebagai wujud peningkatan kualitas

sumber daya manusia Indonesia. Berdasarkan survey, bahwa dalam dunia pendidikan di kampus masih menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran. Bahan ajar berupa buku cetak masihlah memiliki keterbatasan dalam penyajian materi. Selain itu, meskipun mahasiswa memiliki buku cetak, akan tetapi mereka tetap saja sering lupa untuk membawanya. Dan jika keadaan tersebut tentu tak akan baik bagi pembelajaran. Buku cetak memiliki beberapa kelemahan dalam proses pembuatannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama, selain itu bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat mahasiswa untuk membacanya, apabila jilidan dan kertasnya jelek, serta bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

Salah satu alternatif pemecahan masalah diatas yaitu dengan mengembangkan bahan ajar yang dapat melatih kemandirian mahasiswa dalam belajar, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dengan apa yang dilihat berupa, teks, gambar, audio, video, dan lain sebagainya yang bersifat elektronik dan interaktif. Dalam mengatasi masalah ini yang digunakan oleh dosen dengan memanfaatkan E-Modul Interaktif.

Masyarakat sangat cepat dalam merespon

kemajuan teknologi khususnya dalam perkembangan media massa, seperti Facebook, twitter, whatsapp, dan line dan berbagai media sosial lainnya bahkan tanpa pelatihan khusus masyarakat dari berbagai kalangan dapat berkomunikasi dengan media sosial tersebut. Berdasarkan hasil survey APJII (2019), ditahun 2017, sudah lebih dari 50% populasi masyarakat Indonesia yang terhubung ke jaringan internet. Dalam hasil kajian Adiarsi dan Silaban (2015), dipaparkan bahwa pada umumnya mahasiswa mengakses internet lebih dari 5 jam per hari untuk menggunakan media sosial dan pesan instan (*instant messenger*) melalui *smartphone*.

Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Menristek Dikti) dalam sambutannya pada puncak peringatan hari pendidikan nasional tahun 2018 menyatakan bahwa pendidikan tinggi ke depan akan menawarkan banyak pilihan model pembelajaran, mulai dari face to face, online learning, hingga blended learning. Melihat kebutuhan mahasiswa dan tuntutan perkembangan zaman, strategi pembelajaran yang baik ialah dengan menggabungkan ciri terbaik pembelajaran di dalam kelas (*face to face*) dan *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pemilihan penggunaan E-Modul Interaktif berbasis *Android* dirasa tepat dalam mewujudkan strategi pembelajaran tersebut. Dimana *Android* merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berorientasi objek dan dapat dijalankan pada segala jenis sistem operasi. Sebagai bahasa pemrograman untuk aplikasi internet dan terdistribusi, *Android* memiliki beberapa mekanisme keamanan untuk menjaga aplikasi, tidak digunakan untuk merusak sistem komputer yang menjalankan aplikasi tersebut. Selain itu juga, dapat dijalankan di beberapa sistem operasi komputer, contohnya untuk HP yang ada *Platform Java, Android, Windows*, dan *Linux*.

Berdasarkan pengetahuan ini kemudian penulis tertarik untuk melakukan kajian tentang Pemanfaatan E-Modul Interaktif berbasis *Android* dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif.

2. BAHAN DAN METODE

Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan Metode Survey Dengan Pendekatan Kuantitatif dan instrument penelitian berupa angket. Pengujian angket dilakukan dengan uji validitas yang menggunakan kontribusi product moment dan uji reliabilitas dengan menggunakan alpha cronbach. Data-data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Penelitian ini menggambarkan bagaimana tingkat kepuasan guru sejarah wilayah Sumatera utara.

Berdasarkan kondisi saat ini yang sedang mngalami peristiwa pandemi Covid 19 yang masih belum diketahui jangka waktu berakhirnya, maka kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM)

direalisasikan sesuai dengan ketentuan standar WHO terhadap penularan infeksi *Corona Viru Disease (COVID 19)*. Oleh karena itu proses pelaksanaannya dilakukan secara daring (*online*) melalui aplikasi *Zoom Meeting*.

Metode yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah. Secara garis besar, pelaksanaan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mitra yakni: 1) Tahap persiapan terkait kebutuhan dan pelaksanaan kegiatan, 2) Tahap pengenalan dan pemberian pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran sejarah, 3) Tahap pembinaan program pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *powerpoint* dan *appgeyser*, 4) Evaluasi.

Adapun metode pendekatan pada program ini meliputi:

- 1) Pendekatan melalui proses analisis ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pengembangan media pembelajaran interaktif, seperti ketersediaan laptop/komputer, *powerpoint* dan jaringan internet.
- 2) Pendekatan melalui proses koordinasi antara tim pelaksana kegiatan bersama mitra untuk merancang model pelaksanaan kegiatan.
- 3) Pendekatan melalui pelaksanaan kegiatan pelatihan/*workshop* kepada mitra dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *video scrap* dan *auto play*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru sejarah dalam kategori rendah sebesar 19%, kategori sedang memperoleh persentase sebesar 67% dan yang berada dalam kategori tinggi sebesar 14%. Berdasarkan persentase tersebut dapat dikemukakan bahwa persepsi guru sejarah terhadap program pendampingan sudah cukup baik. Dari hasil penelitian juga di peroleh bahwa persepsi guru sejarah pada masing-masing indikator berada dalam kategori sedang dengan persentase tertinggi terdapat pada tugas video scrap yakni sebesar 88% dan tugas auto play sebesar 60%.

Pengabdian Pendampingan Program Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sejarah Wilayah Sumatera Utara ini telah dilaksanakan sejak Bulan Juni 2020. Adapaun kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan adalah 1. Sosialisasi akan diadakannya kegiatan pengabdian pada mitra oleh tim pengabdian, 2. Melakukan rapat koordinasi antara tim pengabdian dengan mitra yang diikuti oleh ketua AGSI Sumut berkaitan rangkaian rencana kegiatan pendampingan program pengembangan media interaktif berbasis teknologi informasi bagi guru sejarah wilayah sumatera utara yang berada dalam keanggotaan AGSI, 3. Melaksanakan kegiatan

webinar I dengan tema Pengabdian Pendampingan Program Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sejarah Wilayah Sumatera Utara. Pada tanggal 21 Agustus 2020. Kegiatan ini dihadiri oleh banyak peserta dengan narasumber utama Ketua Tim Pengembang. Kegiatan ini dihadiri juga oleh tim monev pengabdian dan diliput dalam surat kabar.

Dalam kegiatan ini narasumber sekaligus tim pengembang memberikan pengetahuan kepada peserta tentang berbagai media interaktif berbasis teknologi informasi yang dapat dikembangkan oleh para guru-guru sejarah. kemudian disosialisasikan bentuk kegiatan lanjutan dari webinar tersebut sebagai program pendampingan, 4. Serah terima barang kegiatan dari tim pengembang kepada mitra yang diwakilkan oleh ketua AGSI Sumut, 5. Melaksanakan webinar II dengan tema Fase Pendampingan Media Interaktif yang diikuti oleh tim pengabdian dan kelompok mitra. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2020. Untuk dokumentasi kegiatan terdapat dalam lampiran, 6. Melaksanakan MoU dengan mitra yang berbadan hukum, 7. Melaksanakan Pameran Virtual Produk Media Pembelajaran Sejarah. sebagai output dari Hasil Kegiatan Pengabdian Pendampingan Program Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sejarah Wilayah Sumatera Utara. Dalam kegiatan ini para peserta kelompok mitra menampilkan produk produk yang telah selesai dikembangkan.

4. KESIMPULAN

Pengabdian Pendampingan Program Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sejarah Wilayah Sumatera Utara telah dapat dilaksanakan dengan baik dan tanpa halangan yang berarti. Hal ini dikarenakan sejak awal tim pengabdian telah membuat perencanaan yang matang dengan berkoordinasi dengan mitra.

Dengan kerjasama tim pengabdian yang baik dan peran serta aktif dari tim mitra dalam kegiatan pengabdian ini maka semuanya telah berjalan sesuai yang diharapkan dan harapannya dapat memberikan manfaat bagi mitra pengabdian. Antusias anggota mitra dalam kegiatan yang diselenggarakan tim pengabdian sangat tinggi.

Berdasarkan hasil pengabdian tersebut maka saran yang dapat tim pengabdian tuliskan adalah agar dilakukan pendampingan lanjutan kepada Mitra tersebut dengan jangkauan yang lebih luas, misalnya menyentuh semua guru-guru sejarah se-umatera dan se-Indonesia.

Setelah kegiatan kegiatan Pendampingan Program Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sejarah Wilayah Sumatera Utara dilakukan, rencana

tahapan berikutnya adalah pamantauan kepada mitra oleh tim pengembang mengenai hal-hal berikut :

1. Apakah mitra pengabdian menjadi lebih bersemangat dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi .
2. Apakah alat yang diberikan dapat dimanfaatkan oleh mitra untuk meningkatkan kemampuan anggota mitra dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.
3. Apakah praktek pengembangan program pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi bagi guru sejarah wilayah Sumatera Utara dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaraj interaktif berbasis teknologi informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, serta shalawat dan salam dipersembahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, sebagai ungkapan rasa syukur dan terima kasih penulis atas terwujudnya penyelesaian laporan Pengabdian ini dengan Judul “Pendampingan Program Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Sejarah Wilayah Sumatera Utara”. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang banyak membantu di dalam proses penyelesaian pkm ini, terutama kepada:

1. Dr. Syamsul Gultom, M.Kes Selaku Rektor Universitas Negeri Medan, 2. Prof. Dr. Baharuddin, S.T., M.Pd Selaku Ketua LPPM Universitas Negeri Medan, 3. Drs. Nurmala Berutu, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, 4. Yopi Rachmadi, S.Pd., M.Si, Selaku Ketua AGSI Sumut, 5. Bapak dan Ibu guru Sejarah di wilayah Sumatera Utara, 6. Teman sejawat sesama TIM dalam pengabdian ini, 7. Civitas Akademika Universitas Negeri Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dellyardianzah. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Dalam Jurnal Universitas Tanjung Pura: Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 6. No. 10. Hal. 1-10.
- Dimyanti & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang guru.

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.*

Prensky, Marc. 2001. *Digital Natives, Digital Immigrant. Dalam On the horizon* MCB University Press. Vol. 9 No. 5 Hal. 1-6

Munawar, Ainun. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe.* Dalam *Jurnal Indonesian Journal of History Education.* ISSN:2549-0354. Hal.174-184.

Sumargono, dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan Inspiring Suite untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Sukarta.* Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia. Vol. 2, No. 1. Hal.82-98

Surbakti, Y.K. 2010. Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme, Jurnal SPPS, Vo.

24, No.1. Hal 180-195.

Suryani, Nunuk., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovasi dan Pengembangannya.* Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

