



Workshop Desain Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah

Juhaeni¹, *Safaruddin² Jauharoti Alfin³

^{1,4} Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Indonesia

^{2,3} IAIM Sinjai, Sinjai, Indonesia



DOI: <https://doi.org/10.53621/jippmas.v2i1.135>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 15 Mei 2022

Revisi Akhir: 03 Juni 2022

Disetujui: July 07 Juni 2022

Terbit: 29 Juni 2022

Kata Kunci:

Desain Media Pembelajaran,
Media Pembelajaran Inovatif,
Pembelajaran Inovatif.



ABSTRAK

Workshop inovasi media pembelajaran bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada pendidik dalam mendesain media dan evaluasi pembelajaran melalui platform quizizz. Kegiatan ini dilakukan secara online melalui *zoom meeting* yang diikuti oleh 12 guru Madrasah Ibtidaiyah se Kabupaten Sinjai. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan tahapan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi yakni mengecek persiapan peserta selanjutnya melaksanakan workshop dengan menyapaikan materi serta praktik step by step dalam mendesain media dan evaluasi pembelajaran menggunakan *platform quizizz* hingga semua peserta berhasil mendesain 1 media dan evaluasi yang siap digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui tanggapan peserta terkait: 1) kemampuan pemateri dalam dalam menyampaikan materi workshop yakni 83% (Sangat baik) dan 17% (Baik); 2). Relevansi materi dengan pembelajaran masa kini yakni 92% (sangat relevan) dan 8% (relevan); 3) Kebermanfaatan materi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam desain media pembelajaran yakni 92% (sangat bermanfaat) dan 8% (Bermanfaat).

PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai penyampai informasi/materi pembelajaran sangat memiliki peran yang penting dalam sebuah proses pembelajaran (Pito, 2018; Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020; Juhaeni et al., 2020; Safaruddin et al., 2020) karena penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurrita, 2018) hasil analisis dari berbagai artikel ilmiah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 91% (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020), meningkatkan minat belajar (Magdalena et al., 2021) prestasi belajar (Wahid, 2018) serta peserta didik dapat memiliki pengalaman yang berbeda dalam proses belajar mengajar. Desain media pembelajara inovatif bisa dilakukan oleh setiap pendidik (Juhaeni et al., 2021; Isnaini et al., 2021).

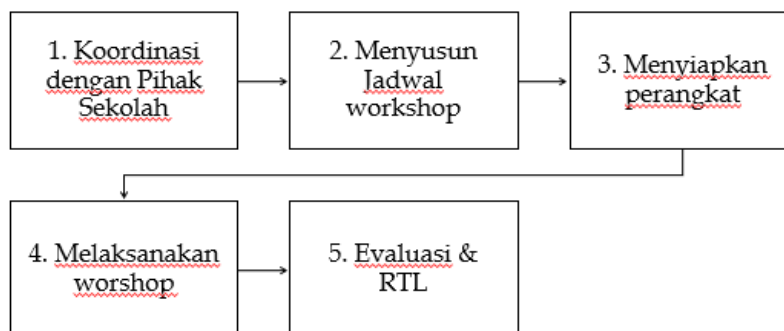
Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang wajib dilakukan oleh pendidik (Putrawangsa & Hasanah, 2018), sementara masih banyak pendidik yang belum mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Daud et al., 2019) sebagaimana hasil survey yang dilakukan oleh Amelia et al., (2021) pada guru sekolah dasar di Jawa Timur yang mengemukakan bahwa 53,95% kesulitan dalam mengoperasikan platform pembelajaran online serta 64,47% guru pada jenjang sekolah dasar hanya mengetahui *platform whatsapp* hal ini juga didukung dengan hasil penelitian pada pada sebuah Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru mengandalkan buku cetak sebagai media serta mengandalkan metode ceramah dalam penyampaianya sehingga proses belajar mengajar menjadi monoton (Mohammad Roni et al., 2021).

Data Statstik EMIS Kementerian Agama menunjukkan bahwa jenjang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Sinjai sejumlah 30 Madrasah Ibtidaiyah yang tersebar

pada delapan Kecamatan yang terdiri dari 4 Madrasah Ibtidaiyah Negeri dan 26 MI Swasta dengan tenaga pendidik sekitar 350 orang (EMIS, 2022). Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan guru memiliki peranan penting dalam mendesain perencanaan pembelajaran termasuk pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan (Lestari, 2018; Rohman & Susilo, 2019; Maemunawati & Alif, 2021). Platform untuk mendesain medi pembelajaran sangat beragam, salah satu platform yang bisa digunakan dalam pembelajaran serta bisa diakses secara gratis yakni quizizz selain bisa digunakan untuk presentasi juga bisa didesain untuk bermain games/kuis (Aini, 2019; Haddar & Juliano, 2021) Quizizz bukan hanya bisa dimanfaatkan sebagai media inovatif paja jenjang MI/SD tetapi bisa untuk untuk semua jenjang pendidikan karena sangat mudah dioperasikan baik oleh guru maupun oleh peserta didik (Salsabila et al., 2020; Citra & Rosy, 2020; Solikah, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Workshop Desain Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting dengan metode sosialisasi dan praktik desain media pembelajaran inovatif yang diikuti oleh 12 orang guru kelas MI se Kabupaten Sinjai. Dengan prosedur sebagai berikut :



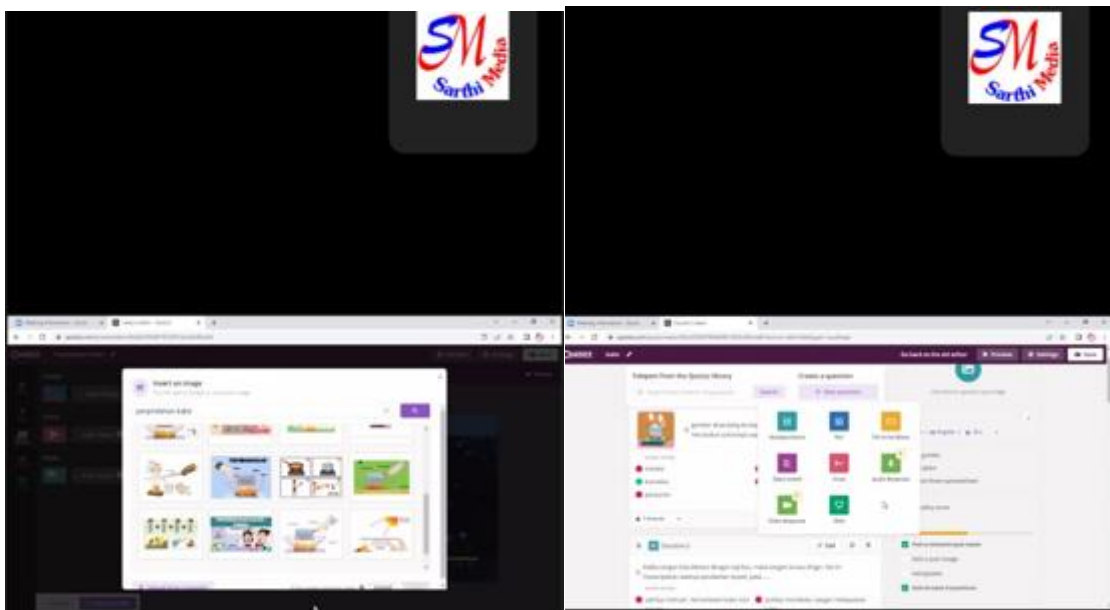
Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Workshop Desain Media Pembelajaran Inovatif

Evaluasi workshop dilakukan dengan menggunakan angket yang disebar melalui *google form*. Dengan tujuan, mengetahui respon peserta terhadap kemampuan narasumber dalam menyampaikan materi, respon terhadap isi materi, respon terhadap kebermanfaatan kegiatan serta saran/tindak lanjut kegiatan.

PELAKSANAAN

Peserta terlebih dahulu mempersiapkan perangkat berupa; 1) Laptop/Personal Computer (PC); 2) gmail; 3) Smartphone yang telah terinstall zoom meeting. Laptop/PC dan gmail digunakan untuk mendesain media pembelajaran berbantuan quizizz sedangkan smartphone digunakan untuk mengikuti proses worrshop online melalui zoom meeting.

Peserta workshop bergabung ke zoom meeting untuk mengikuti acara pembukaan kemudian dilanjutkan dengan kagiatan inti yakni desain media pembelajaran inovatif berbantuan quizizz yang dipandu langsung oleh narasumber. Setelah acara selesai, peserta diminta memberikan respon terkait kemampuan narasumber memberikan materi, respon terhadap materi yang disampaikan serta kebermanfaatan kagiatan disertai saran/tindak lanjut kegiatan.



Gambar 2. Dokumentasi Penyampaian materi desain media pembelajaran inovatif

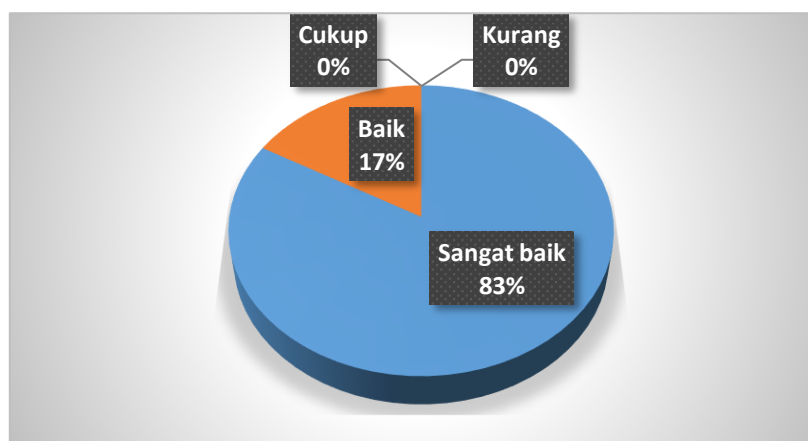
Penyampaian materi dibagi menjadi 2 sesi. Sesi 1 terkait Teknik pembuatan media presentasi melalui platform quizizz yakni pengenalan template, cara mengedit teks, cara memasukkan gambar, audio serta video dalam ke dalam media presentasi; sesi 2 dilanjutkan dengan teknik membuat kuis serta cara memainkannya baik secara online maupun secara online.

HASIL DAN DISKUSI

Worshop Desain Inovasi Media Pembelajaran Inovatif yang dilaksanakan secara *online* melalui *zoom meeting* berlangsung pada tanggal 21 April 2022 yang diikuti oleh 12 peserta berlangsung dengan lancar meskipun disela-sela kegiatan signal terkadang terputus namun akhirnya bisa join kembali untuk melanjutkan dan menyelesaikan setiap tahapan workshop, meskipun pelaksanaan workshop dilakukan secara online para peserta tetap bersemangat mengikuti kegiatan hingga usai.

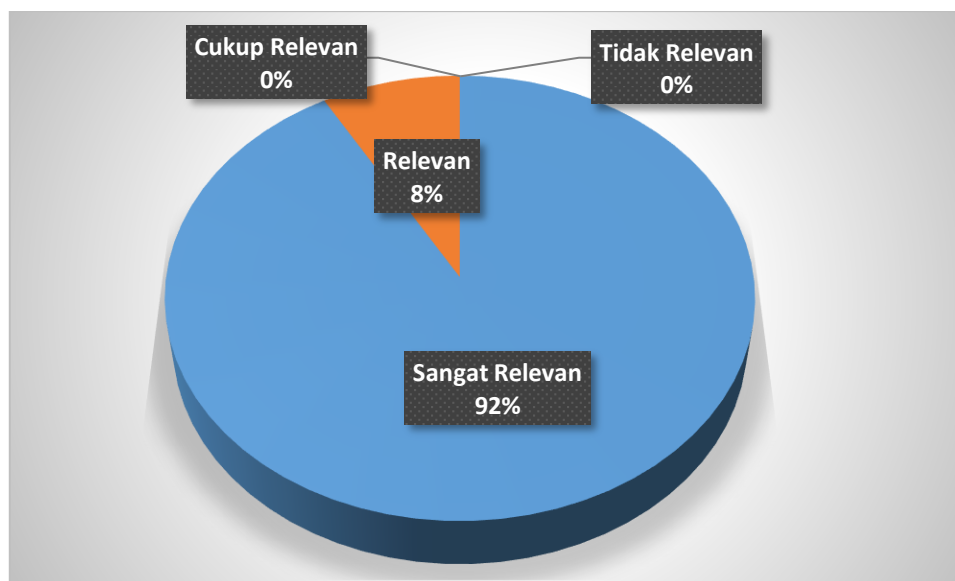
Tim pengabdian yang telah diberikan tugas melaksanakan tugasnya dengan baik, mulai dari persiapan, pelaksanaan, evaluasi hingga selesainya kegiatan. Pada tahap persiapan tim melakukan koordinasi dan mengecek persiapan peserta terutama perangkat yang akan digunakan beserta, persiapan daftar hadir serta link zoom yang akan digunakan pada saat kegiatan berlangsung. Selanjutnya, moderator memimpin jalannya pelaksanaan workshop dan mempersilahkan pemateri untuk menyampaikan materinya mulai dari pengenalan *platform quizizz*, desain media presentasi serta teknik evaluasinya. Pemateri memandu peserta step by step dalam mendesain media dan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz*. Setelah materi selesai peserta diminta untuk menunjukkan hasil karyanya dan salah satu peserta diminta untuk praktik penggunaan media dan evaluasi yang telah dibuat.

Kegiatan pengabdian diakhiri dengan evaluasi yakni memberikan kuis *online* kepada peserta terkait tanggapan peserta terhadap kemampuan pemateri dalam menyapaikan materi, relevansi materi dengan pembelajaran masa kini, kebermanfaatn kegiatan beserta saran untuk kegiatan selanjutnya. Berikut tanggapa peserta terkait kemampuan pemateri dalam menyampaikan materi workshop.



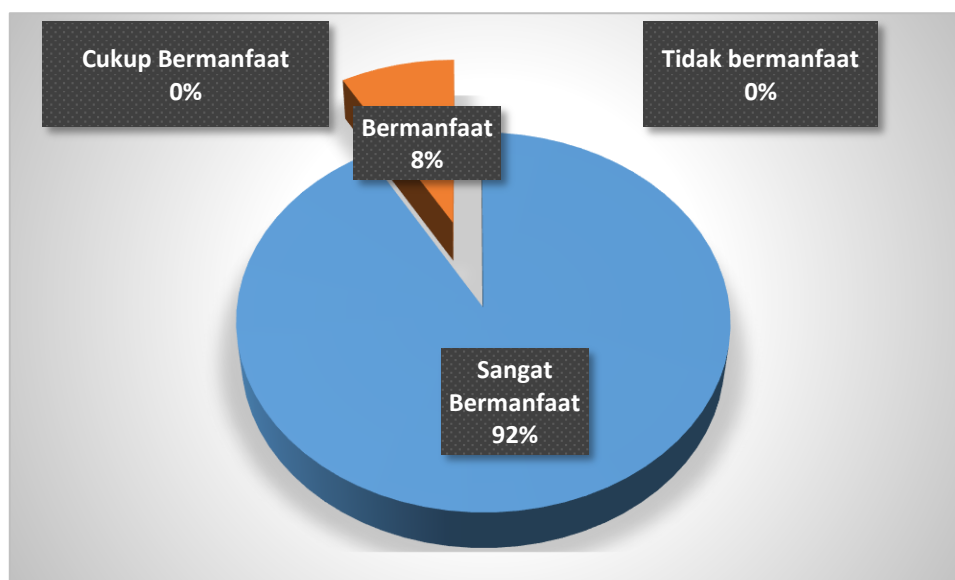
Gambar 3. Tanggapan peserta terkait kemampuan pemateri dalam menyampaikan materi workshop

Tanggapan peserta terkait kemampuan pemateri dalam menyampaikan materi workshop inovasi medi pembelajaran 83% peserta mengatakan bahwa pemateri sangat baik atau sangat menguasai materi yang disampaikan serta 17% peserta mengatakan bahwa pemateri baik atau menguasai materi yang disampaikan sehingga peserta dengan mudah langsung mempraktikkan materi yang disampaikan



Gambar 4. Tanggapan peserta terkait relevansi materi workshop dengan pembelajaran masa kini

Jika dilihat dari perspektif relevansi materi workshop dengan pembelajaran masa kini tanggapan peserta menunjukkan angka 92% mengatakan sangat relevan dan 8% mengatakan relevan selebihnya tidak ada peserta (0%) yang mengatakan bahwa materi cukup relevan/tidak relevan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi kedalam pembelajaran menjadi hal yang sangat penting.



Gambar 5. Tanggapan peserta manfaat materi workshop dalam meningkatkan kompetensi guru mendesain media pembelajaran

Selanjutnya, tanggapan peserta terkait kebermanfaatan materi workshop dalam meningkatkan kompetensi guru mendesain media pembelajaran. Sejumlah 92% peserta mengatakan bahwa kegiatan tersebut sangat bermanfaat, 8% mengatakan bermanfaat dan tidak ada peserta (0%) yang mengatakan bahwa kegiatan tersebut cukup bermanfaat/tidak bermanfaat.

Beragam tanggapan terkait pelaksanaan workshop inovasi media pembelajaran dari peserta, tapi secara umum peserta memberikan tanggapan yang positif serta mengharapkan kegiatan selanjutnya agar durasi waktunya lebih lama serta materinya beragam bukan hanya platform *quizizz* tapi juga berbagai *platform* yang bisa dioperasikan dengan mudah (*user friendly*) khususnya bagi pemula (yang baru belajar mengoperasikan *computer/platform online*).

KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dalam bentuk workshop inovasi media pembelajaran inovatif berlangsung lancar dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam mendesain media dan evaluasi pembelajaran melalui *platform quizizz*. Semua peserta menghasilkan 1 desain media dan evaluasi pembelajaran yang siap digunakan dalam pembelajaran namun pengabdian ini dibatasi oleh waktu yang cukup singkat sehingga materinya terbatas hanya pada platform saja yakni *quizizz* semoga pengabdian selanjutnya bisa berbagi ilmu dengan peserta yang lebih banyak dan juga lingkup materi yang lebih luas guna meningkatkan motivasi pendidik untuk terus berinovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Amelia, R., Priatmoko, S., & Sugiri, W. A. (2021). Kesulitan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 5(1), 198–209.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas

- X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Daud, A., Aulia, A. F., & Ramayanti, N. (2019). Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Upaya untuk beradaptasi dengan tantangan era digital dan revolusi industri 4.0. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 1, 449–455. <https://doi.org/10.31258/unricsce.1.449-455>
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- EMIS. (2022). *Data Statistik Madrasah*. Kementerian Agama.
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Isnaini, M., Sabaryati, J., Zulkarnain, Z., & ... (2021). Pelatihan Pembuatan Media Permainan Edukatif (MPE) Dalam Pembelajaran Pada Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yakin Nw Sabe Lendang. *SELAPARANG Jurnal ...*, 3, 241–243.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159. <https://doi.org/10.24252/AULADUNA.V8I2A3.2021>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisolak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2021). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid 19*. 3M Media Karya Serang.
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Mohammad Roni, Melvy Karenia Putri, Juhaeni, J., Ninik Mahyuni, & Safaruddin, S. (2021). Implementasi Media Visual Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV MI Nahdatul Ulama' Ngingas Waru Sidoarjo. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(3), 130–135. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i3.73>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 6(2), 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integerasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus di TK Muslimat NI Maslakuk Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173.

- <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>
- Safaruddin, S., Ibrahim, N., Juhaeni, J., Harmilawati, H., & Qadrianti, L. (2020). The Effect of Project-Based Learning Assisted by Electronic Media on Learning Motivation and Science Process Skills. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v1i1.5>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ |*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Juhaeni, M.Pd.I

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
Jl. Ahmad Yani 117, Surabaya, East Java, 60237, Indonesia
Email: thinasafar@gmail.com

***Dr. Safaruddin, M.Pd.I (Corresponding Author)**

IAIM Sinjai, Indonesia
Jl. Sultan Hasanudin No.20, Balangnipa, Kec. Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Indonesia
Email: sarhi339@gmail.com

Prof. Dr. Jauharoti Alfin, M.Si.

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
Jl. Ahmad Yani 117, Surabaya, East Java, 60237, Indonesia
Email: alfin@uinsby.ac.id
