

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Webly* kepada Guru SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang

Theresia Pinaka Ratna Ning Hapsari¹, Agnira Rekha²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Tidar

e-mail: theresiapinaka@untidar.ac.id

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan yang sangat pesat di dalam kehidupan manusia, tidak terkecuali di dalam dunia pendidikan. Begitu pula dengan seorang guru yang harus mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dengan maksimal. Tujuan program ini memberikan pelatihan terhadap guru terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *webly* untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Metode kegiatan yang dilaksanakan adalah pendekatan sosial kemasyarakatan yang dilakukan dengan tiga tahap, yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan pelatihan. Kegiatan ini terdiri dari 4 pertemuan di Gedung Aula SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang. Peserta merupakan seluruh guru yang mengajar di SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang berjumlah 15 orang. Produk luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *webly*. Melalui kegiatan ini guru mengalami peningkatan pemahaman dari yang semula tidak tahu media *webly* menjadi tahu dan mengaplikasikan media *webly* sebagai media pembelajaran interaktif pada siswa.

Kata Kunci: *Interaktif, Media Pembelajaran, Webly*

Abstract

The development of science and technology has brought very rapid changes in human life, including in the world of education. Likewise, a teacher must be able to develop technology-based learning media to support the maximum achievement of learning objectives. The purpose of this program is to provide training to teachers regarding the use of interactive *webly*-based learning media to support the achievement of learning objectives effectively. The method of activities carried out is a social community approach which is carried out in three stages, namely observation, planning, implementation, and training. This activity consisted of 4 meetings in the Auditorium of SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang. Participants are all 15 teachers. The output product resulting from this activity is a web-based interactive learning media. Through this activity, teachers experienced an increase in understanding from those who initially did not know *webly* media to know and apply *webly* media as interactive learning media for students.

Kata Kunci: *Interactive, Learning Media, Webly*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan yang sangat pesat di dalam kehidupan manusia, tidak terkecuali di dalam dunia pendidikan. Dengan perkembangan teknologi, dunia pendidikan diharuskan turut berkembang guna meningkatkan kualitas yang lebih baik. Tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, salah satu prinsip yang digunakan adalah pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Prinsip pembelajaran tersebut secara tidak langsung mengharuskan seorang pendidikan untuk menggunakan teknologi dan sarana komunikasi yang sesuai untuk mengakses, mengelola, memadukan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi agar berfungsi dalam sebuah pembelajaran. Teknologi digital menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan efektivitas pembelajaran, terlebih diterapkannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di masa pandemi Covid-19 ini.

Teknologi yang berkembang pesat, mendorong seorang guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, seorang guru dapat mengikuti dan mengimbangi daya pikir peserta didik yang juga ikut berkembang seiring perkembangan teknologi. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Pengembangan media sangat perlu dilakukan untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sayangnya beberapa guru belum mampu mengembangkan kreasi dalam pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Padahal jika materi disampaikan dengan monoton atau hanya menggunakan media yang tidak inovatif akan membuat siswa bosan dan cenderung tidak bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran.

Pembelajaran di era pandemi covid-19 secara tidak langsung membawa beberapa perubahan, misalnya saja dalam proses pembelajarannya. Selama pandemi, proses pembelajaran berlangsung secara daring/*online*, maka beberapa sekolah perlahan-lahan harus beradaptasi dengan situasi pembelajaran yang baru, termasuk penggunaan media yang mendukung pembelajaran secara *online*. Seiring dengan berkembangnya penanganan virus covid-19, pemerintah Indonesia mulai berdamai dengan keadaan dan secara bertahap dilakukan uji coba serta pertemuan tatap muka terbatas. Hal ini menjadikan sekolah kembali berpikir keras dalam menerapkan pembelajaran yang berbeda lagi.

Berawal dari pembelajaran jarak jauh, dunia pendidikan dipaksa untuk menggunakan teknologi sebagai perantara penyampaian materi antara siswa, guru, dan sekolah. Era revolusi industri 4.0 terasa nyata dengan digunakannya teknologi pada sendi pendidikan. Bagi sekolah yang tidak menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran akan tertinggal jauh dengan sekolah yang menggunakan teknologi. Hal inipun akan berakibat pada kualitas peserta didik. Maka penggunaan teknologi dan internet menjadi sangat penting pada era ini.

Beberapa media yang menjadi alternatif dalam proses pembelajaran jarak jauh adalah media berbasis internet seperti: *google class room, zoom cloud meeting, google meet, youtube, Instagram, dll.*

Bagi sekolah yang memiliki sarana prasarana mendukung pembelajaran jarak jauh, maka proses pembelajaran akan tetap berlangsung dengan baik. Sarana atau dukungan pembelajaran itu meliputi, tersedianya jaringan internet yang baik, tersedianya ponsel pintar atau laptop, tersedianya dukungan adaptasi teknologi baik dari sekolah sebagai penyedia layanan, guru dan siswa sebagai pengguna layanan. Hal ini justru mendukung pemanfaatan teknologi dan sesuai dengan program yang digaungkan dunia yakni mengenai revolusi industri 4.0. Teknologi sudah seharusnya membantu kelangsungan hidup, dan bisa dimanfaatkan dengan baik untuk membantu sebanyak-banyaknya pelaksanaan tugas manusia. Dengan begitu manusia hanya menjalankan tugasnya sebagai kreator ataupun pemikir terciptanya teknologi.

Jika teknologi dimanfaatkan dengan baik, maka hal ini akan mempermudah pelaksanaan tugas dan tanggung jawab manusia, sehingga manusia tidak direpotkan lagi dengan adanya jarak, beban berat, dan waktu yang berbeda. Dalam dunia pendidikan, teknologi juga bisa dimanfaatkan untuk melangsungkan pembelajaran, mengoperasikan, dan mengolah data-data penting, sehingga kemajuan teknologi memiliki dampak baik bagi dunia pendidikan. Bahkan sekolah, guru, serta siswa, menjadi bagian yang diuntungkan dengan diserapnya teknologi dan internet dalam pembelajara karena segala hal menjadi mudah dan praktis.

Teknologi dan internet yang sudah masuk dalam kehidupan manusia saat ini pun sudah menjamur. Dibuktikan dengan adanya banyak media sosial yang berkembang, *software*, dan aplikasi pendukung yang dengan mudahnya terpasang di ponsel pintar. Tidak heran banyak sekali *tagline* berbunyi “dunia dalam genggaman,” yang sebenarnya menyiratkan hanya dengan ponsel pintar atau telepon genggam, manusia bisa mengakses banyak hal secara digital. Ponsel pintar yang mampu menjangkau berbagai hal yang kita butuhkan menjadi alat vital di era revolusi industri 4.0. Hal ini disebabkan karena hanya dengan ponsel pintar, kita bisa bekerja dari manapun dan kapan saja, tidak terbatas pada ruang dan waktu yang sama.

Melalui keadaan tersebut, berbagai aplikasi pendukung pekerjaan manusia bisa dengan mudahnya diakses melalui ponsel pintar. Tak terkecuali dunia pendidikan, untuk itulah perkembangan teknologi sangat pesat yang dimaksudkan untuk mendukung segala lini kehidupan manusia. Dari penjabaran tersebut, manusia dituntut untuk dapat menguasai teknologi. Dunia pendidikan juga tidak kalah ide, untuk dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk kemajuan pendidikan Indonesia. Ada banyak hal yang ditemukan di ponsel pintar untuk mendukung majunya pendidikan di Indonesia.

Melihat perkembangan teknologi yang begitu pesatnya, hal ini dapat dimanfaatkan untuk kegiatan positif, terutama pada bidang pendidikan.

Berkembangnya teknologi bisa digunakan sebagai sarana edukasi, misalnya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Mengingat generasi saat ini adalah generasi alpha, yang sangat dekat dengan majunya zaman dan perkembangan teknologi. Generasi alpha hidup berdampingan dengan teknologi, untuk itulah penguasaan teknologi menjadi hal yang penting dalam kehidupan.

Orang tua milenial mendidik anak-anak dengan paham yang lebih terbuka dan moderat. Anak-anak generasi alpha terdidik dalam keluarga milenial yang mengutamakan gawai dan kecanggihan teknologi dalam hidupnya. Orang tua lebih memilih menyodorkan gawai pada anaknya supaya mereka diam dan tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan. Orang tua lebih nyaman jika anak-anak diam menonton kartun atau video melalui salah satu sosial media yang bisa diakses secara *online* yakni *youtube*. Anak-anak juga dibebaskan untuk memilih sendiri film atau video yang ingin mereka tonton. Semacam inilah kemudahan informasi didapatkan dan anak generasi Alpha menyenangi hal tersebut.

Kota Magelang merupakan salah satu kota di kawasan Jawa Tengah yang terbuka dengan segala sistem informasi dan teknologi yang berkembang. Pemerintahpun telah memfasilitasi perkembangan teknologi yang bisa dinikmati oleh masyarakatnya. Berbagai macam instansi pendidikan formal ada di kota Magelang, mulai dari milik pemerintah hingga swasta. Salah satu sekolah nasional yang telah mengedepankan IPTEK dalam dunia global adalah Sekolah Nasional Tiga Bahasa Bhakti Tunas Harapan. Sekolah ini berada di Jalan Jendral Sudirman 68A Magersari, Magelang Selatan, Kota Magelang.

Sesuai dengan namanya, sekolah ini mengedepankan tiga bahasa yang harus dikuasai yakni bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Mandarin. Bahasa ini merupakan kompetensi yang harus dimiliki tiap siswanya supaya dapat bersaing di dunia Internasional. Bahasa yang diajarkan merupakan bahasa yang paling banyak pemakainya di kancah Internasional. Siswa yang bersekolah dari kalangan menengah ke atas, dengan latar belakang ekonomi keluarga yang mampu, dan latar belakang sosial dengan kedua orang tua yang sibuk bekerja. Sekolah ini tetap menggunakan kurikulum yang berlaku di Indonesia yakni Kurikulum 2013 meskipun lebih memperbanyak porsi pada penguasaan bahasa Inggris dan Mandarin.

Latar belakang siswa dan keluarga yang bersekolah di tempat ini dari golongan berada, diyakini bahwa sebagian besar siswa hidup di daerah perkotaan. Hal tersebut membuat siswa menguasai teknologi dan tidak didapati masalah terkait penggunaan teknologi dan internet. Misalnya saja tinggal di perumahan elite yang kondisi teknologi di sekitarnya sudah canggih dan banyak memanfaatkan kecanggihan teknologi. Masyarakat yang hidup di perkotaan lebih banyak berkutat dengan teknologi dan sangat dekat dengan penggunaan internet, bahkan dalam kehidupan pribadinya, internet merupakan alat vital kehidupan.

SMP Bhakti Tunas Harapan Kota Magelang saat ini telah membuktikan bahwa pembelajaran yang digunakan selalu mengedepankan teknologi. Selain itu, sekolah ini memiliki tingkat penguasaan adaptasi teknologi tinggi dan dapat memanfaatkan adanya media sosial untuk mendukung proses pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dari akun media sosial *Youtube* milik SMP Bhakti Tunas Harapan dengan akun "SBTH SMP". Dalam akun *youtube* tersebut, sekolah ini termasuk produktif dalam mengunggah video yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hal ini juga merupakan pemanfaatan media sosial sebagai alat promosi sekolah tersebut. Media sosial memiliki fungsi yang penting untuk menjalin relasi, dan juga sebagai media eksistensi sekolah.

Tidak hanya memanfaatkan teknologi, SMP BTH juga telah selangkah lebih dahulu untuk melaksanakan pembelajaran *hybrid* yakni menggabungkan moda pembelajaran *offline* dan *online* untuk mengatasi adanya peraturan pemerintah yang mengharuskan sekolah melakukan pertemuan tatap muka dengan syarat pelaksanaan PTM harus dengan protokol kesehatan yang ketat. Protokol ini menyebutkan bahwa pelaksanaan PTM dengan siswa datang ke sekolah hanya diperbolehkan sebanyak 50% jumlah siswa. Dengan adanya setengah siswa yang datang di ruang kelas akan tetap bisa diterapkan jaga jarak dan tidak berkerumun.

Pelaksanaan PTMT jika tidak dilakukan dengan *hybrid* akan memakan waktu yang banyak dan tugas guru akan semakin berat. Jika guru mengajar di kelas dengan materi yang sama dan harus mengajar 2x dikatakan tidak efektif dan efisien. Maka pembelajaran *hybrid* menjadi jalan tengah atau jalan keluar dari permasalahan tersebut. Hanya saja belum semua sekolah menerapkan pembelajaran *hybrid* karena sarana dan prasarana yang belum mendukung. Untuk itulah SMP BTH mampu menerapkan pembelajaran *hybrid* dengan baik, yakni mengajar di waktu bersamaan dengan peserta di dua tempat yang berbeda, yakni siswa yang datang ke sekolah, dengan siswa yang belajar dari rumah. Hal ini terbukti dari video yang diunggah di *Youtube* SBTH SMP.

Meskipun telah menerapkan pembelajaran *hybrid*, guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran dengan maksimal. Dalam video pembelajaran yang diunggah pada media *youtube* SBTH SMP terlihat bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tersebut masih cenderung klasik, yakni hanya menggunakan media salindia. Media sosial *youtube* sudah dimanfaatkan dengan baik untuk mengunggah video pembelajaran yang berisi guru menjelaskan materi pembelajaran yang dapat disimak siswa. Namun, media *youtube* belum maksimal jika disebut sebagai media pembelajaran interaktif, karena komunikasi yang dihadirkan baru satu arah, hanya dari guru kepada siswa.

Dalam media *youtube* guru tidak membuka assesmen yang digunakan untuk melakukan penilaian pemahaman siswa dalam menerima materi dan tidak ditanggapi oleh orang lain (guru dan siswa lainnya). Hal ini menjadikan siswa hanya asal-asalan dalam menonton materi yang ada, bahkan tidak

semangat dalam melihat video tersebut karena sifat komunikasi satu arah. Jalan lain yang digunakan guru untuk melakukan assesmen adalah melalui *google class room*. Sama seperti youtube, media ini jg merupakan komunikasi satu arah dan belum multiarah. Hal ini tidak seperti suasana pembelajaran di kelas yang sesungguhnya, yang menerapkan komunikasi multiarah atau interaktif.

Dalam membangun suasana pembelajaran yang menarik, dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa dan guru tetap berkomunikasi secara aktif baik itu komunikasi dua arah maupun multiarah. Hal ini dilakukan demi terciptanya suasana belajar seperti di kelas yang memungkinkan komunikasi antarsiswa, guru dengan siswa satu dan didengar oleh siswa lainnya.

Komunikasi multiarah ini biasa digunakan untuk pemberian umpan balik dari guru terhadap siswa, dan siswa lain mendengar untuk pembelajaran baginya. Jika tugas ataupun asesmen hanya komunikasi satu arah, siswa tidak dapat belajar dari keterangan atau penjelasan guru. Dari pihak guru, akan memakan waktu yang panjang jika guru menjelaskan berulang-ulang dengan orang yang berbeda. Selain itu antarsiswa tidak dapat berkomunikasi untuk saling melengkapi ataupun menambahkan. Maka dari itu komunikasi satu arah dinilai tidak efektif dalam pembelajaran, terlebih saat melakukan proses assesmen atau penilaian baik tugas mandiri ataupun kelompok. Untuk itulah dalam permasalahan ini, solusi yang ditawarkan dengan memberikan pelatihan terhadap guru terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *weebly* untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Tujuan program ini memberikan pelatihan terhadap guru terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *weebly* untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif. Pemenuhan kompetensi pengembangan media pembelajaran menjadikan guru dapat berkreasi untuk membuat media berbasis web, contohnya *Weebly*. *Weebly* adalah sebuah sarana untuk membuat *website* gratis berbasis *widget* yang memungkinkan pengguna untuk membuat halaman dengan mengklik, menyeret, dan menjatuhkan elemen halaman yang berbeda seperti gambar, teks, atau konten interaktif, dan lainnya ke halaman dan mengisi konten. (Fathurrahman, 2014, h.3).

Banyak keunggulan menggunakan *Weebly* ini. Dapat dikatakan demikian karena *Weebly* menyediakan subdomain gratis untuk *user* tanpa batasan waktu, membuat *website* dengan *Weebly* sangat mudah walaupun *user* belum pernah membuat *website*, dan tampilan *Weebly* dapat dikembangkan dan dikreasikan dengan mudah. Media berbasis *Weebly* ini lebih fleksibel dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Media pembelajaran interaktif berbasis *Weebly* dapat menyesuaikan di berbagai *device* dan sistem operasi, yaitu tampilan serta performanya akan otomatis menyesuaikan pada perangkat tersebut.

Selain alasan tersebut, keunggulan media pembelajaran interaktif berbasis *Weebly* ini, dalam penggunaannya siswa tidak perlu *login* untuk mengases, tidak memerlukan ruang penyimpanan karena media berbasis *Weebly*

tidak perlu diunduh seperti *Google Classroom*, *Zoom meeting* atau yang lainnya, serta biaya aksesnya pun tentu jauh lebih murah daripada media lainnya.

Kemudian, guru sudah tidak perlu lagi memperbanyak teknik ceramah dalam proses pembelajaran, karena dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Weebly* sudah memuat tujuan pembelajaran, materi, latihan soal disertai kolom pengiriman karya yang langsung terhubung ke email guru dan kolom komentar sebagai tempat untuk berdiskusi. Media pembelajaran ini dapat menyediakan tempat untuk memuat karya-karya siswa yang nantinya dapat dijadikan sebagai media galeri karya siswa. Hal tersebut akan memicu siswa dalam menciptakan suatu karya, sehingga guru terbantu dalam penugasan.

METODE

Metode kegiatan yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah dengan pendekatan sosial kemasyarakatan yang dilakukan dengan tiga tahap, yaitu observasi, perencanaan, pelaksanaan, dan pelatihan. Kegiatan observasi merupakan langkah awal untuk mengetahui situasi dan kondisi mitra, dari tahap observasi dapat ditentukan permasalahan, solusi, hingga tritmen yang bisa diaplikasikan. Dari pengamatan ditemukan permasalahan yakni proses pembelajaran berlangsung monoton karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini direncanakan dilaksanakan selama satu tahun mulai dari observasi sampai dengan evaluasi. Kegiatan perencanaan meliputi penentuan jadwal, lokasi, materi, dan pemberi materi. Kegiatan ini bekerja sama dengan Guru di Sekolah Menengah Pertama Bhakti Tunas Harapan Kota Magelang sebagai peserta pelatihan.

Kegiatan ini dilaksanakan di Sekolah Nasional Tiga Bahasa Bhakti Tunas Harapan Kora Magelang yang beralamat di Jalan Jendral Sudirman 68A Magersari, Magelang Selatan. Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam jangka waktu 6 bulan dan kelompok mitra akan dibekali sebanyak 4 kali pertemuan. Metode kegiatan ini menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Kegiatan diawali dengan kontrak sosialisasi, penyampaian materi, diskusi, hingga tanya jawab. Materi yang akan disampaikan meliputi cara penggunaan *weebly* dan berbagai *tools* yang bisa digunakan untuk merancang pembelajaran interaktif antara guru dengan siswa. Hingga guru dilatih untuk menghasilkan media *weebly* pada mata pelajaran yang diampu masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini terdiri dari 4 pertemuan utama yang seluruhnya dilakukan secara luring di Gedung Aula SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang. Peserta merupakan seluruh guru yang mengajar di SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang dari semua mata pelajaran yang berjumlah 15 orang. Ada 4 pokok pembahasan yang terbagi dalam 4 pertemuan yakni gambaran produk *weebly*, pengenalan produk dan cara penggunaan *weebly*, pengoperasian dan

pemanfaatan *weibly*, serta cara assessment siswa menggunakan *weibly*. Kegiatan tersebut secara rinci tertuang dalam pembahasan berikut.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 22 Juli 2022 pk 11.00–17.00 WIB di aula Gedung SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang. Pertemuan ini dihadiri oleh 15 guru pengampu seluruh mata pelajaran di SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang. Pada awal pertemuan Tim PKM yang diketuai oleh Theresia Pinaka Ratna Ning Hapsari, M.Pd. melakukan acara pembukaan yang berisi gambaran umum program PKM, latar belakang terselenggaranya PKM, dan gambaran transfer pengetahuan yang akan diberikan tim PKM. Program ini diterima dengan baik dan disetujui oleh Kepala SMP Bhakti Tunas Harapan, Agung Darmawan, S. Psi. M.M. karena berkaitan dengan kebutuhan sekolah dan peningkatan kompetensi guru-guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Materi pertama yang dihadirkan adalah gambaran umum website *weibly* dan pengenalan keseluruhan tools yang ada. Guru sebagai peserta pelatihan mencermati dengan seksama dan mulai berselancar untuk dapat menemukan konsep materi yang akan dibuat. Peserta diminta untuk membawa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk mata pelajaran yang diampu. Tim PKM meminta peserta untuk memilih materi yang akan dilaksanakan dalam dua minggu ke depan, sehingga para guru memiliki waktu untuk merancang materi dan disajikan dalam *weibly*.

Seluruh guru terlihat antusias dalam mengikuti pelatihan, hampir semua membawa laptop yang digunakan masing-masing untuk merancang konsep media pembelajaran berbasis *weibly*. Pada pertemuan pertama, guru diminta untuk membuat konsep yang akan disajikan pada pertemuan berikutnya dari hasil observasi contoh media *weibly* yang sudah dibuat oleh Tim PKM. Berikut merupakan gambaran acara yang terdokumentasikan. Terlihat ketua PKM sedang menjelaskan salah satu hasil media pembelajaran menggunakan *weibly* yang dirancang bernama BASINDO.



Gambar 1. Ketua PKM menjelaskan Gambaran Media *Weibly*

Antusiasme peserta terlihat saat sesi tanya jawab di akhir paparan materi. Materi yang disajikan meliputi definisi *webly*, alat/*tools* menu yang terdapat pada *webly*, dan bahan yang harus disiapkan sebelum merancang pembuatan media *webly*. Banyak peserta yang bertanya seputar kegunaan *webly* dan pertanyaan teknis terkait pemakaian *webly*. Pada dasarnya *webly* merupakan media baru bagi guru yang belum pernah digunakan sebelumnya. Hampir seluruh guru menggunakan media pembelajaran berupa salindia, dan belum maksimal dalam penggunaan media teknologi informasi dalam pembelajaran. Hal yang sering ditemui, guru sebatas memberikan materi dan tugas menggunakan media *YouTube*, *google form*, *google class*, dan *Instagram*.

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 29 Juli 2022 pk 11.00–17.00 WIB. Pertemuan ini dihadiri oleh 15 orang guru pengampu mata pelajaran di SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang. Materi yang disajikan pada pertemuan ini adalah cara pengoperasian *webly*. Menyambung dari pertemuan pertama, para guru telah memahami menu-menu yang tersaji dalam *webly*, maka pertemuan ke dua para guru belajar untuk mengoperasikan menu-menu tersebut dengan bahan-bahan yang telah disiapkan. Bahan tersebut antara lain konsep tampilan, konsep menu utama yang dihadirkan, dan materi pembelajaran yang disiapkan untuk diberikan ke siswa pada pertemuan di bulan Agustus.

Dalam pelatihan hari ke dua ini guru telah praktik dalam merancang media pembelajaran *webly*, sehingga pendekatan yang digunakan dalam pelatihan lebih pada pendampingan dan *coaching clinic*. Tim PKM memberikan modul yang berisi tata cara penggunaan menu-menu *webly*, untuk menyajikan materi pada siswa. Terlihat pada dokumentasi di bawah ini, pemateri kegiatan Sdr. Miftakhur Rohmah, S.Pd. sedang memberi materi untuk menampilkan gambar dan konsep hiasan pada *webly*.



Gambar 2. Pemateri Menjelaskan Cara Menampilkan Hiasan *Webly*

Peserta pelatihan sudah baik dalam mencerna materi dan mempraktikkannya dalam materi pelajaran yang diampu masing-masing peserta. Banyak yang memperlihatkan seni estetika dalam penataan gambar dan tulisan. Kebanyakan peserta mengambil menu-menu yang masih konvensional yaitu pemaparan materi, pemaparan contoh, latihan atau tugas, dan evaluasi

akhir. Media pembelajaran *webly* dapat menyatukan media lain dalam tayangannya. Misalnya guru sering menyangkutkan pemberian materi dengan ditautkan pada salah satu konten media YouTube, atau pada menu evaluasi guru menautkannya pada google form. Keunggulan media *webly* adalah dapat ditautkan pada media lain tanpa berpindah halaman. Hal ini dinilai sangat praktis untuk menyatukan berbagai media pada satu halaman yang lengkap.

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 5 Agustus 2022 pk 11.00–17.00 WIB. Pada pertemuan ini disajikan hasil akhir praktik pembuatan media pembelajaran *webly* yang dibuat oleh guru sebagai peserta kegiatan pelatihan. Dari 15 peserta yang merupakan guru pengampu semua mata pelajaran di SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang, semuanya telah mampu merancang dan mendesain media pembelajaran berbasis *webly* pada mata pelajaran masing-masing. Berikut merupakan dokumentasi seorang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris mempresentasikan hasil karyanya.



Gambar 3. Guru Bahasa Inggris SMP BTH mempresentasikan media *Webly* yang telah selesai dirancang

Pada pertemuan ke tiga, tim PKM lebih banyak mendengarkan presentasi dan pemberian masukan pada peserta. Semua peserta mempresentasikan karya media *webly* yang telah dirancang. Banyak yang mengutamakan estetika, namun tak sedikit pula yang telah mengutamakan konten materi. Pada dasarnya seluruh peserta membuat materi pembelajaran yang menarik untuk disimak oleh siswa, sehingga siswa tidak bosan dan mampu belajar secara maksimal. Terlebih siswa diajarkan untuk mampu belajar mandiri tanpa didampingi guru. Hal ini mendukung siswa dalam pembelajaran jarak jauh, misalnya jam pelajaran yang terbatas waktu di ruang kelas. Siswa mampu meneruskan pemahamannya di mana saja. Apalagi keunggulan *webly* yang sangat mudah diakses, bahkan melalui ponsel pintar sekalipun.

Pertemuan ke empat dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 12 Agustus 2022 pk 11.00–17.00 WIB. Pada pertemuan ini, materi yang dibahas adalah cara melakukan evaluasi kinerja menggunakan *webly*. Pemanfaatan *webly* untuk memajang hasil karya siswa, sehingga menjadi media interaktif karena siswa dapat saling berkomentar atau guru memberi masukan yang membangun. Hal ini sangat penting dilakukan untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran

yang dilakukan dapat meraih tujuan pembelajaran. Berikut merupakan dokumentasi peserta yang hadir dalam pelatihan ini.



Gambar 4. Seluruh peserta pelatihan guru SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang

Dari hasil pelatihan seluruh guru memahami penggunaan *weebly* yang menunjang proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mengevaluasi hasil belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi informasi. Salah satunya adalah penggunaan *weebly* dapat secara otomatis menilai pekerjaan siswa melalui coding yang dilakukan. Hal ini memang membutuhkan persiapan yang matang, namun meringkankan pekerjaan guru di akhir pembelajaran. Siswa dapat belajar menerima masukan secara terbuka, dan saling berkomentar satu sama lain. Tidak seperti pembelajaran konvensional, saat melakukan evaluasi, siswa tidak dapat melihat hasil pekerjaan teman lain karena terbatas pada pengumpulan yang tidak dipublikasikan. Melalui hal ini motivasi siswa dapat dipupuk dan semangat berkompetisi lebih tinggi karena hasil pekerjaannya dapat diakses oleh banyak orang.

Pelatihan yang dilakukan secara tatap muka hanya berlangsung selama 4 kali pertemuan, namun terdapat tindak lanjut program dari pelatihan ini yakni tim PKM menyebarkan angket evaluasi dan keberterimaan materi untuk siswa. Melalui respon yang didapatkan, guru merasa terbantu dan dimudahkan dengan media *weebly*, sedangkan siswa juga merasa lebih semangat dalam belajar. Di akhir pelatihan, guru harus selesai membuat produk *weebly* dan siap digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan daftar tabel produk *weebly* yang dihasilkan peserta pelatihan.

Tabel 1. Daftar Produk *Webly* Peserta Pelatihan

Nama Peserta	Mata Pelajaran yang Diampu	Alamat <i>Webly</i> yang Dihasilkan
Fitriana Prihati	IPA	https://sciencesbth.weebly.com
Martinus Sudartomo, S.Pd	Bahasa Inggris	https://englishjhsbth.weebly.com/
Gian Agus Setyarini	Matematika	https://matematiksbth.weebly.com/
Dessi Permata Sari	PPKN	ppknsbth.weebly.com
Mellysa Novianty	Bahasa Mandarin	mandarinsbth.weebly.com
Hamdani Suprpto	Pendidikan	Pendidikanagamakristen.weebly.com

	Agama Kristen	
Mellysa Novianty	Bahasa Mandarin	mandarinsbth.weebly.com
Fransiskus Jossianto Simon	Bahasa Mandarin	https://smpbthchinese.weebly.com
Ripta Agata Natalia	IPS	riptakeisya92.weebly.com
Herdianti Rahajeng	Bahasa Indonesia	https://bahasaindonesiasmpbth.weebly.com
Vita Lestari	Bahasa Jawa	https://basajawi.weebly.com

Luaran kegiatan ini adalah adanya peningkatan pemahaman guru terkait penggunaan media pembelajaran berbasis *weebly*. Diketahui bahwa hasil observasi awal guru-guru di SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang belum mengetahui apa itu media *weebly*. Menurut sebagian besar guru media pembelajaran yang digunakan ketika proses pembelajaran yang berbasis teknologi selama ini menggunakan media youtube dan google class room. Setelah diadakan pelatihan seluruh guru SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang menjadi tahu dan memahami terkait media pembelajaran berbasis *weebly*.

Adanya peningkatan pemahaman guru dibuktikan dengan produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan. Produk yang dihasilkan oleh guru dari hasil pelatihan ini berupa media pembelajaran berbasis *weebly*. Guru di SMP Bhakti Tunas Harapan telah memiliki akun *weebly* dan membuat materi pada akun *weebly* di tiap mata pelajaran yang diampu. Adapun daftar nama peserta pelatihan dengan produk *weebly* yang diciptakan dapat dilihat pada tabel 1.

SIMPULAN

Kegiatan PKM berjudul “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Webly* Guna Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang” dilaksanakan dengan tujuan memberikan keterampilan bagi guru di SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang untuk menerapkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Media yang dilatihkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *weebly* yang dengan mudah dapat diakses dimanapun dan menggunakan media apapun. Kemudahan yang ditawarkan *weebly* diharapkan menjadi media pembelajaran yang praktis namun menarik minat siswa untuk belajar mandiri tanpa didampingi guru, seperti saat pembelajaran di rumah. Semangat siswa untuk menggunakan media *weebly* diharapkan menjadi pemicu tumbuhnya rasa kompetitif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa pada semua mata pelajaran yang dijalani.

Kegiatan ini berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan peserta pelatihan berjumlah 15 orang guru yang mengajar di SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang. Produk luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *weebly* yang dikelola oleh 15 orang guru pada masing-masing mata pelajaran yang diampu. Melalui kegiatan ini guru mengalami peningkatan pemahaman dari yang semula tidak tahu terkait media

weebly menjadi tahu dan paham untuk mengaplikasikan media *weebly* sebagai media pembelajaran interaktif pada siswa. Melalui kegiatan ini siswa SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang menjadi tertarik untuk menjalani proses pembelajaran menggunakan media *weebly*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle Versi 3.4*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fathurrahman. (2014). In *Membuat Website Mudah dan Praktis dengan Weebly*. Jakarta: PT Elex Media Komputinda.
- Haryanto, T. (2020). *Riset Pengguna Internet di Indonesia*. Retrieved from detik.com: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Malawat, I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS BLOG MATERI MENULIS PUISI PADA SISWA KELAS X IPS-A DI MA AL-ANWAR DIWEK JOMBANG.
- Pengguna Internet Naik 40% Saat Bekerja dan Belajar dari Rumah. (2020). Retrieved from Kominfo: <https://www.kominfo.go.id/>
- Purnomo, A. (2020). *Pendidikan Jarak Jauh di Masa pandemi Covid 19*. Retrieved from kompasiana: <https://www.kompasiana.com/>
- Qusthalani. (2018). In *Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21*. Guepedia .
- Santoso, P. s. (2016). PENGEMBANGAN WEBSITE PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK Mendukung Blended Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Banjar.
- Sinabariba, R. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.