

PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PERSIAPAN HYBRID LEARNING DENGAN TEKNOLOGI ADAPTIF

Aminatus Sa'diyah¹, Aura DZ Imanda¹, Moh Fatkur Rohman² & Farichur Rakhma Fathirny³

^{1,2}Teknik Permesinan Kapal, Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya, Surabaya

²Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta

³Ekonomi Islam, Universitas Airlangga, Surabaya

E-mail: am.sadiyah@ppns.ac.id

ABSTRACT

Hybrid learning is a combination of presence and online learning methods, both synchronous and asynchronous. This training aims to prepare scholars for the dual learning process through hybrid learning to support independent learning on independent campuses initiated by the Ministry of Education and Culture. Materials presented in the training are introductions to using interactive media LMS, Google Classroom, OBS, Canva, Quizziz, and how to adapt Mozilla Hub and Virtual Lab PHET. Training activities will be conducted synchronously via the Zoom platform, followed by participation by academic practitioners and students with partners from the Ngelesin-Astra Foundation. Asynchronous activities, on the other hand, are conducted by providing feedback to increase the level of knowledge and understanding of the trainee's use. Adaptive media decides. 75% of participants were able to use his LMS, Google Classroom, Canva, Quizziz and other adaptive media platforms, and 40n used Mozilla Hub and Virtual Lab PHET. From these results, it can be concluded that interactive learning media in hybrid learning with adaptive techniques are ready to be applied to support independent campus programs.

ABSTRAK

Hybrid learning merupakan metode pembelajaran gabungan antara tatap muka dan daring baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Pelatihan dilaksanakan bertujuan untuk menyiapkan para akademisi untuk menghadapi proses pembelajaran dual system melalui hybrid learning untuk mendukung merdeka belajar dalam kampus merdeka yang digagas oleh Kemdikbud. Materi yang disampaikan dalam pelatihan adalah penggunaan media interaktif dan adaptif LMS, Google Classroom, OBS, Canva, dan Quizziz. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara *synchronous* melalui platform Zoom diikuti oleh praktisi akademik dan mahasiswa dengan mitra dari Ngelesin-Astra Foundation, sedangkan kegiatan *asynchronous* dilaksanakan dengan pemberian umpan balik untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta pelatihan dalam menggunakan media adaptif. Sebesar 75% dari jumlah peserta telah bisa menggunakan platform media adaptif berupa LMS, Google Classroom, Canva dan Quizziz, dan 40% peserta bisa menyelesaikan umpan balik dengan hasil yang benar dan waktu yang tepat. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada Hybrid learning dengan Teknologi Adaptif siap untuk diterapkan untuk mendukung program kampus merdeka.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Hybrid learning; synchronous; asynchronous; teknologi adaptif

Diterima: 2021-12-13, Ditelaah: 2022-02-28, Diterima: 2022-03-01

A. PENDAHULUAN

Kondisi pandemi covid-19 yang sedang dialami oleh masyarakat di dunia menyebabkan berbagai macam aktifitas kehidupan menjadi terhambat, termasuk juga aktifitas di dalam pendidikan. Pendidikan tidak dapat dilaksanakan dengan metode tatap muka, karena beresiko tinggi menyebarkan virus covid-19 yang mematikan. Sehingga hal ini membuat para stake holder pendidikan bersikap solutif untuk dapat menyelenggarakan pendidikan dengan semaksimal mungkin. (Rusyada, 2022)

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease. Melalui surat edaran tersebut, Mendikbud menghimbau untuk melakukan proses pembelajaran di rumah atau jarak jauh, dengan tetap memperhatikan pemenuhan minat para peserta didik. Situasi ini menyebabkan paradigma pendidikan berubah signifikan.

Pembelajaran daring diartikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan komunikasi teks, gambar, audio, dan video dengan dukungan jaringan internet. Biasanya pembelajaran daring ini menggunakan fitur aplikasi Whatsapp yang memuat Whatsapp Group sebagai perantara mengirim pesan, gambar, video dan file kepada seluruh anggota group. Aplikasi yang mempunyai ruang diskusi dan transfer pengetahuan secara tatap muka yaitu aplikasi Google Meet dan Zoom, aplikasi ini merealisasikan guru dan siswa untuk bertemu dan berinteraksi secara virtual dengan fasilitas pesan dan kegiatan presentasi. (Yuliana, 2022)

Proses pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan media berbasis internet, dengan meniadakan pertemuan tatap muka di kelas untuk menghindari penularan virus covid-19. Oleh sebab itu, lembaga pendidikan maupun perguruan tinggi di

Indonesia melakukan berbagai macam kebijakan alternatif demi mendukung proses pembelajaran dengan baik. (Hutagaol, 2021)

Metode pembelajaran hybrid learning memfasilitasi siswa mendapatkan bahan-bahan untuk kegiatan pembelajaran melalui internet. Guru juga dapat memantau kegiatan siswa melalui internet, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara dua arah dengan baik. hybrid learning merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, serta berbagai media teknologi yang beragam. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa hybrid learning adalah pembelajaran yang memadukan antara kegiatan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi computer dan internet. (Wahyuni, 2021)

Beberapa model Hybrid Learning yang berkembang pada kurun waktu sekarang merupakan penggabungan dari satu atau lebih dimensi berikut: pertama, pembelajaran Face to Face, yakni pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka di kelas, praktik yang dilaksanakan di Laboratorium, aktifitas pembelajarannya meliputi penyampaian materi, diskusi dan presentasi, latihan dan evaluasi pembelajaran atau ujian; kedua, Synchronous Virtual Collaboration, yakni desain pembelajaran kolaboratif yang mana pelibatan interaksi antara pendidik dan tenaga kependidikan dilakukan pada saat yang sama. Aktivitas pembelajarannya memanfaatkan aplikasi, misalnya Instan Messaging (IM) atau aplikasi chat. uran (evaluasi); Ketiga, pembelajaran dengan Asynchronous Virtual Collaboration, yang mana merupakan desain pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Pelaksanaannya disampaikan pada waktu yang berbeda failitas yang digunakan dalam aktifitas belajarnya adalah online discussion board atau forum diskusi dan email; keempat, model pembelajaran Self Pace Asynchronous, merupakan model

pembelajaran yang dilakukan peserta didik dalam waktu yang berlaianan dan mandiri, materi diberikan dalam bentuk buku atau modul, latian soal atau evaluasi pembelajaran dilakukan secara online. (Makhin, 2021)

Seiring berjalannya waktu, banyak developer software di dunia mengembangkan berbagai macam platform meeting yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa contoh yang bisa ditemukan adalah zoom meeting, google meet, google classroom, google hub, maupun software-software yang lainnya. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk proses pembelajaran karena berbasis audio visual. (Damopolii, 2021)

Selain itu, situasi pandemi di Indonesia yang mulai membaik memberikan isyarat bahwa proses pendidikan dapat dimulai secara bertahap, dengan menggunakan metode pencampuran antara luring dan daring yang kemudian dikenal dengan istilah hybrid learning. Konsep pembelajaran ini mengintegrasikan antara pembelajaran yang bersifat luring dan daring baik secara synchronous maupun asynchronous. Penerapan ini bertujuan untuk menggabungkan manfaat antara pembelajaran daring dan luring, sehingga didapatkan sebuah keunggulan pembelajaran yang baik untuk diterapkan dalam situasi pandemi covid-19. (Susanti, 2022)

B. METODE

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan dengan melibatkan mitra dari Ngelesin – Astra Foundation dengan program CSR Pengabdian Masyarakat Nasional. Beberapa tahapan kegiatan yang dilaksanakan dalam Pengmas ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Hybrid Learning

1. Tahap persiapan

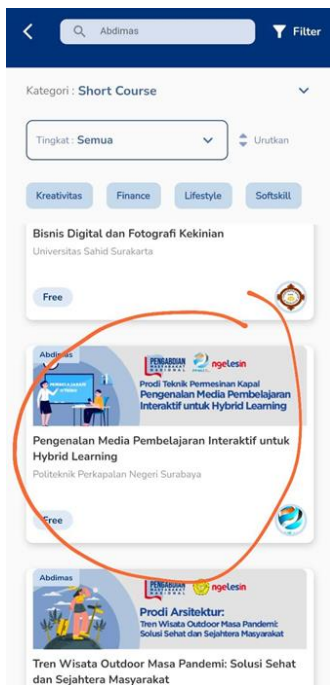
Pada tahap ini, tim pengabdian melaksanakan koordinasi dengan mitra sebagai awal kegiatan. Tim pengabdian mengajukan rancangan materi yang akan dijadikan sebagai bahan pengabdian masyarakat berupa pengenalan media pembelajaran interaktif dan adaptif untuk mendukung hybrid learning.



(a)



(b)



(c)

Gambar 2. a) Poster Pengmas Hybrid Learning, b) Tahap pendaftaran untuk mengikuti Pengmas Hybrid Learning, c) Tampilan menu Pengmas Hybrid Learning dalam aplikasi Ngelesin

Mitra menyediakan fasilitas berupa ruang meeting dan publikasi ke media massa sebagai bentuk support dan dukungan terhadap kegiatan pengmas melalui platform Ngelesin.com dan aplikasi.

2. Study literatur

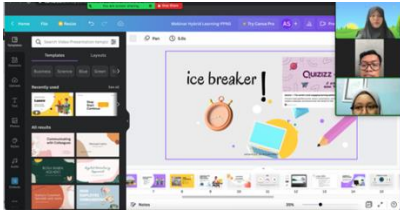
Tim pengabdian menyiapkan rancangan materi yang telah disampaikan pada mitra saat koordinasi tahap awal. Materi yang disiapkan berupa media pembelajaran interaktif meliputi LMS, Google Classroom, Canva, dan Quizziz. Tim pengabdian menyiapkan paparan dengan tampilan yang menarik agar mudah dipahami dengan menyediakan waktu untuk berdiskusi dengan peserta. (Kalalambang, 2021)

3. Pelaksanaan pelatihan

Kegiatan dilaksanakan dalam ruang Zoom yang difasilitasi oleh mitra, dilaksanakan dalam waktu 3 JP atau setara dengan 150 menit dengan peserta dari kalangan akademik, praktisi pendidikan, baik dosen, mahasiswa, maupun siswa. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi insan akademik terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini merupakan implementasi dari metode pembelajaran yang disampaikan secara *synchronous* dimana tim pengabdian selaku narasumber berinteraksi secara langsung dengan peserta melalui paparan yang disampaikan dengan media pembelajaran interaktif dan adaptif. Adapun peralatan atau tools yang harus dipersiapkan oleh peserta diantaranya adalah laptop dengan Spesifikasi Windows/Mac OS dengan operating sistem Win7, 8, 10, dan RAM minimal 4Gb. Serta sinyal Wifi yang memadai untuk pelaksanaan uji coba software saat pelatihan.

4. Respondensi

Pada akhir penyampaian paparan, dilakukan umpan balik kepada para peserta berupa pemberian kuis dan pertanyaan dengan menggunakan media Quizziz dan Canva sebagai implementasi dari metode *Asynchronous* dimana peserta dapat langsung mengaplikasikan kemampuannya dan dapat melanjutkan hingga akhir kegiatan.



Gambar 3. Persiapan koordinasi pembuatan materi tim pengabdii

Tampilan dan interface yang menarik menjadi kelebihan dari kedua platform ini, diharapkan para peserta dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh tim pengabdii selaku narasumber.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dalam pelaksanaannya melalui beberapa tahap sebagai hasil yaitu :

1. Pelaksanaan pelatihan

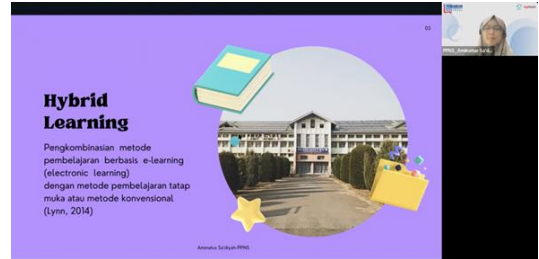
Kegiatan pengabdian masyarakat yang mengusung tema Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif untuk Persiapan Hybrid Learning dengan Teknologi Adaptif dilaksanakan secara daring menggunakan ruang Zoom meeting dalam waktu 3 JP atau setara dengan 150 menit diawali dengan pembukaan dari tim pengabdii dan Mitra dari Ngelesin – Astra Foundation. (Lestari, 2021). Dilanjutkan dengan persiapan perlengkapan dan software peserta dibantu oleh tim pengabdii, kemudian penyampaian paparan oleh narasumber mengenai tema Media Pembelajaran Interaktif meliputi LMS, Google Classroom, Canva, Quizziz yang dapat langsung digunakan tanpa harus menginstal aplikasi pihak ketiga.



Gambar 4. Tampilan Zoom Meeting penyampaian paparan oleh narasumber dari tim pengabdii

Kegiatan ini diikuti oleh praktisi pendidikan baik guru maupun siswa, serta sivitas akademika seperti dosen dan

mahasiswa sebagai peserta, tim pengabdii serta perwakilan dari mitra. Peserta sebanyak 25 orang dengan latar belakang berbeda tidak menyurutkan semangat belajar untuk mendalami materi dalam kegiatan pengmas ini.



Gambar 5. Pemaparan materi hybrid Learning



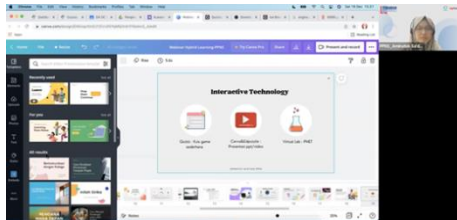
Gambar 6. Pemaparan E-learning menggunakan metode Synchronous dan Asynchronous

Antusiasme peserta terlihat pada saat diskusi di akhir pemaparan, pertanyaan seputar penerapan dan implementasi media pembelajaran interaktif menjadi daya tarik bagi insan akademi dalam mendukung proses pembelajaran baik secara daring maupun luring yang terkonsep dalam hybrid learning.

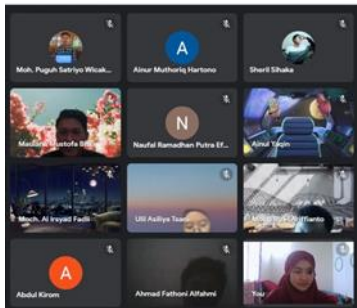
2. Praktek mandiri

Setelah dilakukan pemaparan materi oleh narasumber dan diskusi dengan peserta, dilanjutkan dengan praktek mandiri dimana peserta diarahkan untuk ikut terlibat aktif dalam kegiatan ini. Kegiatan ini bersifat trial and error berdasarkan pengalaman dan pemahaman masing-masing peserta. Tim pengabdii membantu proses pelaksanaan mulai tahap awal pembuatan akun, pengenalan menu interaktif dalam media, cara pengoperasian, sampai tercipta suatu media pembelajaran sederhana berupa

aplikasi dari LMS, Google Classroom, Canva dan Quizziz yang bisa digunakan untuk mendukung penyampaian materi di kelas. Pendampingan praktek mandiri dilaksanakan pada ruang break out untuk lebih memudahkan tim pengabdian dalam merespon kendala yang dialami peserta selama pendalaman materi.



Gambar 7. Pendampingan pembuatan media interaktif menggunakan Canva



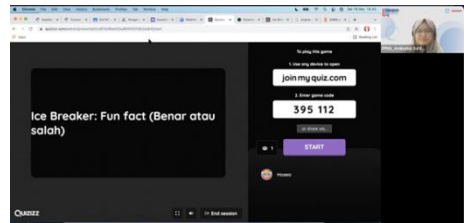
Gambar 8. Pendampingan praktek mandiri peserta pada break out room

Sebagian besar peserta telah berhasil menggunakan media interaktif tersebut dan hanya 4 peserta yang belum bisa menggunakan karena keterbatasan peralatan. Hal ini merupakan hasil yang cukup memuaskan, dimana 84% peserta telah mampu mengoperasikan media pembelajaran interaktif dan membuat aplikasi sederhana dengan kreasi sendiri.

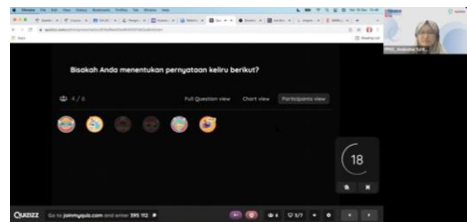
3. Pemberian umpan balik

Dalam pemberian umpan balik, peserta diarahkan untuk membuka dan mengakses Quizziz (<https://quizizz.com/>) dengan akunnya masing-masing, kemudian narasumber dan tim pengabdian memberikan kuis sejumlah 15 butir soal interaktif berisi pertanyaan taktik dan empiris tentang pengetahuan umum yang harus di selesaikan oleh peserta sesuai

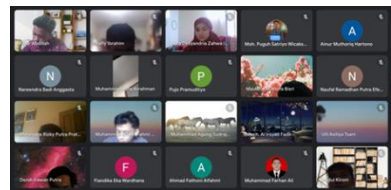
dengan batas waktu yang telah di tentukan pada aplikasi.



(a)



(b)

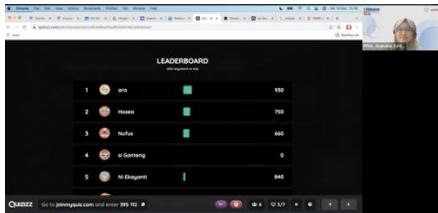


(c)

Gambar 9. a) Pemberian umpan balik dengan Quizziz, b) Tampilan progress peserta yang menjawab quiz, c) Peserta yang mengikuti quiz

Terlihat beberapa peserta saling berlomba untuk menjawab pertanyaan seperti terlihat pada laman dashboard tim pengabdian. Dalam hal ini, tim pengabdian bisa melihat progres pengerjaan kuis dari masing-masing peserta, sehingga hal ini memudahkan seorang guru dan pendidik ketika memberikan umpan balik kepada siswa atau mahasiswanya dengan metode interaktif yang menyenangkan, tidak selalu dengan menggunakan kertas. Hasil dari umpan balik peserta berupa kuis akan terlihat pada halaman utama tim pengabdian setelah waktu yang ditentukan habis, terlihat urutan skor dan peringkat yang didapatkan oleh masing-masing peserta. Peserta yang berhasil menyelesaikan kuis sesuai waktu yang ditentukan adalah sekitar 40% dengan jawaban benar semua, 30% dengan jawaban hampir benar, dan 20% belum menyelesaikan

karena time out, dan 10% terkendala sinyal sehingga tidak bisa menyelesaikan. Pemberian umpan balik ini bertujuan agar peserta dapat memahami bahwa media interaktif bisa digunakan dalam penilaian dan pengukuran tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.



Gambar 10. Tampilan skoring quizziz

Adapun kendala yang dialami selama kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah keterbatasan sinyal dan perangkat dari peserta sehingga terdapat beberapa peserta yang keluar-masuk dari ruang Zoom meeting, sehingga tim pengabdian harus menggunakan dua room sebagai back up, yaitu menggunakan google meet. Terutama untuk media interaktif berbasis Canva dan Quizziz, ditemukan bahwa saat proses umpan balik lebih lancar saat menggunakan google meet.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan dengan tema Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif untuk Persiapan Hybrid Learning dengan Teknologi Adaptif memberikan pengetahuan dan wawasan baru bagi insan akademik untuk menyongsong hybrid learning. Konsep pembelajaran hybrid learning yang dijalankan secara daring dan luring dengan metode synchronous maupun asynchronous telah disampaikan pada para peserta. Penggunaan media interaktif LMS, Google classroom, Canva dan Quizziz mampu memberikan solusi untuk penyampaian materi pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik tidak jenuh dan aktif di kelas. Selain itu juga memberikan kemampuan bagi praktisi akademik untuk mengembangkan skillnya sesuai dengan kemajuan teknologi di dunia pendidikan

agar pembelajaran semakin bisa dinikmati oleh peserta didik. Hal ini tidak hanya berlaku pada sekolah, antara guru dan siswa, tetapi juga untuk perguruan tinggi, dosen dan mahasiswa bisa terlibat secara aktif dengan menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas. Saran dari tim pengabdian adalah keterlibatan dan peran aktif dari praktisi pendidikan dalam upaya mendukung program Kampus Merdeka salah satunya melalui pembelajaran Hybrid Learning perlu untuk ditingkatkan, dengan mengadakan pelatihan secara daring maupun luring menggunakan metode Synchronous maupun Asynchronous.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan dan terimakasih penulis ucapkan kepada mitra Tim Ngelesin-Astra Foundation yang telah memberikan kesempatan dan ruang untuk melaksanakan kegiatan menggunakan platform resmi dari Ngelesin melalui program CSR Pengabdian Masyarakat Nasional.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Hilma Rusyada, Muhammad Nasir. "Efektivitas Penerapan Hybrid Learning Pasca Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. Hal. 1715-1716.
- Ayu Sri Wahyuni, "Penerapan Model Hybrid Learning Dalam PTM Terbatas Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa". *Indonesian Journal of Educational Development*. Volume 2 Nomor 3, November 2021.
- M. Makhin. "Hybrid Learning: Model Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di SD Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo". *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*. Volume 3, Nomor 2, Juli 2021
- Kalalambang A, Widayanti L, Rahayu WA. "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva". *JPM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Intitut Teknologi dan Bisnis Asia

- Malang. Vol. 2, No. 2, November 2021, pp. 91-102
- Damopolii ZDP, Koniyo MH, Takdir R. " Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Looping Mata Kuliah Algoritma Dan Pemograman Dasar Universitas Negeri Gorontalo". *Inverted: Journal of Information Technology Education*. Vol.1, No.2 : Juli 2021. Hal 1-10
- Lestari IW, Arfiandhani P. " Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Melalui Pelatihan Daring dengan Media Buku Anak Dwibahasa". *Aksiyologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 5, No. 4, November 2021. Hal 549-556.
- Susanti, L., & Estherina, R. (2022). Pembelajaran Blending Asynchronous-Synchronous Learning Berbasis Relevan terhadap Hasil Belajar Koqnitif Peserta Didik Sekolah Dasar pada Masa Pandemi. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), hal 79-90.
- Yuliana, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), 8-19.
- Hutagaol, EN. " Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring". *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV*. 2021

