

SOSIALISASI MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI DI SD NEGERI 091281 BATU IV

Hetdy Sitio¹, Eva Pasaribu²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia
e-mail: hetdysitio@gmail.com¹, pasaribueva32@gmail.com²

Received: 15 Mei 2022; Revision: 23 Mei 2022; Accepted: 28 Mei 2022; Publish: 30 Mei 2022

ABSTRAK

Faktor keberhasilan dalam proses belajar mengajar berkaitan dengan faktor guru dan faktor siswa. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam situasi epidemi saat ini, guru menciptakan pembelajaran aktif menggunakan media pembelajaran yang menarik sebagai alat pembelajaran yang berani. Pembelajaran berbasis E-Learning merupakan langkah yang tepat untuk mengharapkan proses yang efektif dan berani. Hal ini juga mempengaruhi sekolah mitra. Kemudian penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu upaya kreatif untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Tujuan dilaksanakannya Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah untuk membentuk (1) kelompok aksi guru, (2) melatih guru menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (3) melatih kreativitas guru, dan 4 Manfaat Media Pembelajaran interaktif berbasis audio untuk mengetahui kekurangannya. Tujuan keluaran guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio sendiri dan media menggunakan buku panduan, menjadikan proses KBM menjadi menyenangkan dan mudah. Siswa sudah mengerti. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi empat tahap: (1) pengenalan, (2) sosialisasi dan mendengarkan, (3) pelatihan dan (4) evaluasi. Mitra layanan PKM ini SD adalah nomor Negeri. 091281 Batu IV Kabupaten Simalungun.

Kata Kunci: Sosialisasi, Media Audio, Pembelajaran Daring, E-learning Masa Pandemi

PENDAHULUAN

Masalah teknologi terbaru melibatkan perangkat yang dapat menangkap, menyimpan, mengaktifkan, memperbarui, dan menggunakan informasi yang terkait dengan fitur perangkat keras komputer pribadi, seperti mainframe, server, laptop, dan asisten digital pribadi (Anggraeni, 2017). Juga mengkaji masalah teknis yang terkait dengan penggunaan, analisis dan distribusi, serta teknologi data dan komunikasi elektronik yang berhubungan dengan komputer pribadi sebagai teknologi yang ada dalam proses pengumpulan, mencerna, menyimpan, berbagi, dan menyajikan berita. Salah satu contoh nyata dalam bidang pendidikan adalah kajian bidang-bidang terkait teknologi yang tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan komunikasi. Media juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Kata medium dapat dilihat sebagai jamak atau turunan Kata media dapat diartikan sebagai alat untuk memulai komunikasi Pakpahan et al., (2020);Purba et al., (2020). Media Pendidikan merupakan perantara yang memudahkan dalam pendistribusian modul bahan ajar kepada pendidik. Setiap materi untuk siswa agar mereka dapat mencapai pendidikan. Pendidikan bervariasi menurut

media. Manfaat yang membantu dan menunjang proses pendidikan. Manfaat media pendidikan antara lain:

1. Mengatasi keterbatasan siswa;
2. Dapatkan refleksi yang jelas;
3. Biarkan siswa mengembangkan pendekatan yang unik terhadap lingkungan mereka;
4. Memasukkan konsep yang valid, konkrit dan realistis;
5. Meningkatkan harapan dan fokus baru siswa;
6. Meningkatkan motivasi dan motivasi belajar siswa;
7. Memudahkan peserta atau siswa untuk membandingkan, mengamati, dan mendeskripsikan item.

Menurut Batubara, (2020);Novita, Sukmanasa, & Pratama, (2019) penggunaan media pembelajaran meliputi:

1. Saksi tentang hal-hal di sekitar Anda;
2. Dengarkan hal-hal di sekitar Anda;
3. Pemantauan lingkungan sekitar;
4. Apa yang dapat dilihat dapat dibandingkan;
5. Dapat merespon lingkungan sekitar;
6. Melihat lingkungan sekitar;
7. Audiens dapat merespon;
8. Dapat belajar sesuai selera, keterampilan dan kemampuan.

Media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran dan merupakan media pembelajaran tatap muka dan online. Dalam hal media pembelajaran online juga dapat dikatakan sebagai model teknologi data berbasis web berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh dan proses pembelajaran dapat diuji di mana saja dan kapan saja, tidak hanya di dalam kelas Ahdan, Putri, & Sucipto, (2020);Noveandini & Wulandari, (2010). Hal ini sering disebut dengan model pembelajaran *e-learning*. Inovasi dalam pendidikan *e-learning* berbagi contoh pembelajaran pembelajaran baru dan menghadirkan tempat dan aplikasi yang bagus untuk dunia pembelajaran. Ini salah salah satu jawaban kelebihan dan kelemahan pembelajaran tradisional yaitu keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran Budiman, Arifin, & Marlianto, (2019);Muthy & Pujiastuti, (2020).

Dalam kondisi pembelajaran online saat ini, SD Negeri 091281 Batu IV Kabupaten Simalungun ada beberapa hambatan yaitu guru-guru disana tidak memiliki kecerdasan dan pengetahuan. Pengetahuan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio sebagai media pembelajaran online. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman terhadap media yang mendukung kinerja guru. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media via WhatsApp. Sistem pembelajaran online (over the network) adalah sistem pembelajaran online yang tidak berlangsung secara langsung antara guru dan siswa. Orang yang menggunakan Internet kegiatan belajar mengajar harus disertifikasi oleh guru Tetap semangat meski siswa di rumah. Solusinya guru merancang media pembelajaran sebagai inovasi dengan menggunakan media online (online). Perlu juga dipahami bahwa ketidaksiapan guru dan siswa

untuk belajar online juga menjadi masalah. Peralihan dari sistem pembelajaran tradisional ke sistem online sangat mendadak tanpa persiapan yang matang. Namun semua itu harus dilakukan sedemikian rupa agar proses pembelajaran berjalan lancar dan siswa mampu berpartisipasi aktif meski dalam situasi wabah Covid-19. Keengganan untuk belajar online sebenarnya terlihat di UPT. Sekolah Dasar Pemerintah 091281 Batu IV. Komponen terpenting dari proses pembelajaran online perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Pertama dan terpenting adalah jaringan Internet yang stabil, aplikasi dengan platform yang mudah digunakan dan Mensosialisasikan link yang efisien, efektif, berkesinambungan dan terintegrasi kepada seluruh mitra pendidikan. Solusi dari permasalahan tersebut adalah pemerintah memberikan kebijakan pembukaan layanan aplikasi online gratis bekerjasama dengan internet dan penyedia aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran online ini. Pemerintah juga harus mengembangkan kurikulum dan silabus untuk pembelajaran berbasis internet. Sekolah perlu melakukan pedoman teknis online (BIMTEC) tentang proses pelaksanaan online dan mensosialisasikan orang tua dan siswa melalui media cetak dan sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran tentang peran dan tugasnya secara online.

Dalam proses pembelajaran daring, penting untuk menambahkan pesan edukasi kepada orang tua dan siswa tentang penyebaran wabah Covid-19. Jadi kita menemukan tatap muka tetapi hanya pembelajaran berbasis internet. Efeknya sangat bagus, program tepat sasaran, dan keberhasilan belajar tercapai. Ada pelajaran yang bisa dipetik dari dunia pendidikan di tengah wabah Covid-19 yaitu kegiatan belajar tatap muka dengan guru terbukti lebih efektif daripada internet. Beberapa guru sekolah mengakui bahwa pembelajaran online tidak seefektif kegiatan pembelajaran tradisional (tatap muka): Beberapa materi perlu dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu, informasi yang disebarluaskan secara online belum tentu dapat dipahami oleh semua siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar online, metode ini hanya efektif untuk tugas, dan dapat mengakibatkan menunda-nunda tugas ini saat siswa mendekati entri, sehingga lebih cenderung menumpuk. Ketika mengamati pengalaman beberapa guru ini, guru juga harus siap untuk menggunakan teknologi secara tepat waktu. Guru harus mampu menciptakan model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di kelas. Sekolahnya. Menggunakan beberapa aplikasi dalam pembelajaran online dapat sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru perlu dibiasakan mengajar menggunakan media online canggih yang dikemas secara efektif, mudah diakses, dan dipahami siswa. Dengan demikian, guru diperlukan untuk merencanakan dan merancang pembelajaran ringan dan efektif secara online menggunakan perangkat atau media online yang tepat dan mengadaptasi materi yang diajarkan. Meskipun pembelajaran online menawarkan berbagai kesempatan untuk mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, guru harus dapat memilih dan membatasi ruang lingkup materi dan aplikasi yang sesuai dengan materi yang digunakan dan metode pembelajaran.

Hal paling sederhana yang dapat dilakukan seorang guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran audio. Media pembelajaran berbasis audio cocok untuk pemula, pembelajar online, hal ini karena pengoperasiannya sangat sederhana dan mudah diakses oleh siswa. Dalam kasus guru online yang lebih antusias, keterampilan mereka dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran online. Keberhasilan guru dalam

melakukan pembelajaran online di masa wabah Covid-19 ini tidak terlepas dari kemampuan guru berinovasi dalam merancang dan mengadaptasi materi, metode pembelajaran, dan aplikasi yang sesuai dengan materi dan metode. Kreativitas adalah kunci keberhasilan seorang guru dan dapat memotivasi siswa untuk tertarik belajar online tanpa menjadi beban mental. Selain itu, keberhasilan pembelajaran online selama masa Covid-19 tergantung kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, sekolah di sini harus memiliki sistem yang terkelola dengan baik dalam mengatur sistem pembelajaran online. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis. Komunikasi antara orang tua dan sekolah disusun dan disederhanakan untuk memfasilitasi pemantauan yang efektif terhadap pembelajaran anak-anak mereka di rumah. Maka dari itu, pembelajaran online, physical distance (menjaga jarak aman) juga harus menjadi pertimbangan untuk dipilih sebagai solusi efektif pembelajaran di rumah untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Kolaborasi yang baik antara guru, siswa, orang tua dan sekolah merupakan faktor penting untuk pembelajaran online yang lebih efektif.

METODE

Mekanisme kegiatan ini adalah memberikan informasi kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses PBM online. Mengikuti Fase:

1. Tahap persiapan
 - a. pengukuran
 - b. Integrasi dan penentuan lokasimtarget
2. Tahap implementasi

Memberikan modul dan menjelaskan kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio untuk membaca dan mengikuti serta berlatih Oleh satu guru.

3. Metode pelatihan
 - a. Metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan di atas adalah: dia. Metode ceramah Metode ini dipilih untuk menjelaskan kepada guru bagaimana menggunakannya Media pembelajaran interaktif berbasis video untuk proses pembelajaran.

- b. Metode tanya jawab

Metode ini sangat penting bagi peserta pelatihan saat menerima penjelasan

Tentang sosialisasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video

Tirulah, kemudian biarkan guru memahami dan menggali informasi sebanyak-banyaknya Mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video.

- c. Metode simulasi

Metode simulasi ini sangat penting bagi guru

Memberikan kesempatan kepada guru untuk menguasai fakta diperoleh. Harapannya, guru benar-benar mengetahui dan memahami apakah guru dapat menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis audio dalam prosesnya.

Jika ada yang kurang dipahami, masalah tersebut dapat diselesaikan dengan memberikan panduan berupa teks atau audio.

4. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk menilai parameter produktivitas kegiatan pendidikan yang dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa penilaian ini merupakan tahap akhir yang memberikan kontribusi yang sangat penting untuk pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PKM dengan judul “Sosialisasi PKM Media Audio Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi di SD Negeri 091281 Batu IV kegiatan ini yang telah tercapai adalah :

- 1) Lakukan kegiatan sosialisasi kepada Mitra terkait pengabdian masyarakat terkait program PKM ini,
- 2) Memberikan informasi tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis audio,
- 3) Memberikan informasi inovasi media pembelajaran di masa mendatang pandemi.

Dasar dari media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut: Media pembelajaran interaktif adalah sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi rekaman audio dengan kontrol komputer kepada pendengar (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon aktif, dan respon yang menentukan kecepatan dan urutan penyajian Seels & Glasgow (dalam Saputra, 2015). Media pembelajaran interaktif yang dimaksud berupa radio. Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut multimedia karena media ini memiliki unsur audio Disebut interaktif karena media ini dirancang untuk melibatkan respon pengguna secara aktif.



Gambar 1. Penyajian Materi tentang Pembelajaran di masa Pandemi berbasis Audio

SIMPULAN

Harus disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa untuk berani belajar menjadi masalah. Transisi dari sistem konvensional ke sistem berani belajar, tanpa persiapan yang matang. Namun semua itu harus dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan siswa berpartisipasi aktif meski dalam kondisi pandemi Covid-19. Guru harus mampu menciptakan model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolahnya. Penggunaan beberapa aplikasi dalam pembelajaran bold sangat membantu guru

dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media cetak tebal yang kompleks yang harus dikemas secara efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa. Media tersebut adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi audio dengan radio kontrol kepada pendengar (siswa) yang tidak hanya mendengar suara, tetapi juga memberikan respon aktif, dan respon yang menentukan kecepatan dan kecepatan presentasi. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis audio, siswa dapat berani meningkatkan kemampuan belajarnya di masa pandemi ini.

REFERENSI

- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493–509.
- Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Budiman, A., Arifin, A., & Marlianto, F. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-learning pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2(2), 133–139.
- Muthy, A. N., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis media pembelajaran e-learning melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika di rumah sebagai dampak 2019-nCoV. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(1), 94–103.
- Noveandini, R., & Wulandari, M. S. (2010). Pemanfaatan media pembelajaran secara online (e-learning) bagi wanita karir dalam upaya meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pemantauan kegiatan belajar anak siswa/i sekolah dasar. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... Chamidah, D. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.