



Pelatihan Kreativitas, Desain Berpikir, dan Pembuatan Media e-learning Inovatif Berbasis DI-VAKSIN (Digital, Visual, Auditori, Kinestetik, Sinkron) untuk Guru SMP Negeri 1 Sooko Mojokerto

Elfia Nora^{*a}, , Sopiah^c, I Nyoman Suputra^d Imam Bukhori^b

^{a,b,c,d}Departemen Manajemen, Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang, 5, Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author's e-mail:

elfia.nora.fe@um.ac.id

Article History:

Received: 30 April 2023

Revised: 30 Mei 2023

Accepted: 15 Juni 2023

Keywords : E-Learning, Design, Visual, Auditori, Kinesthetic

Abstract .E-learning media is very useful for teachers in supporting the teaching and learning process in the classroom. Apart from having to understand how to use various existing e-learning media, teachers can also design digital e-learning media that are adapted to student learning styles consisting of Visual, Auditorial and Kinesthetic as well as Asynchronous and synchronous. E-learning media products designed from the results of teacher training are in the form of Android-based applications, consisting of Visual, audio, Kinesthetic menus, and all Materials. This application contains material and assignments on all subjects at SMP Negeri 1 Sooko, Mojokerto Regency.

Abstrak.Media e-learning sangat bermanfaat bagi guru dalam menunjang proses belajar mengajar di kelas. Selain harus memahami cara menggunakan berbagai media e-learning yang ada, guru juga dapat merancang media digital e-learning yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa yang terdiri dari Visual, Auditorial, dan Kinestetik serta Asynchronous, dan synchronous. Produk media e-learning yang dirancang dari hasil pelatihan guru berupa aplikasi berbasis Android, terdiri dari menu Visual, audio, Kinestetik, dan seluruh Materi. Aplikasi ini berisi materi dan tugas pada semua mata pelajaran di SMP Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto.

Kata kunci : E-Learning, Design, Visual, Auditori, Kinestetik

1. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran daring dan luring, guru menjadi pendorong utama dalam menciptakan motivasi dan proses pembelajaran yang diterima dengan baik yang mereka dapatkan. Sehingga seorang guru harus mampu beradaptasi dengan cara belajar siswa yang

di zaman sekarang ini dikategorikan sebagai siswa milenial, dimana mereka lebih ramah dan sangat dekat dengan produk digital sehingga pembelajaran yang menarik bagi siswa dan siswi milenial pun tentunya menggunakan metode, bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif berbasis aplikasi di android, IOS, desktop, web, video, dan berbagai media digital lainnya, dimana guru dapat mengemas materi, latihan soal dan praktik pembelajaran dalam media digital tersebut sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, Siswa yang belajar secara visual, auditori dan kinestetik, dapat difasilitasi dengan gaya belajar ini dengan media pembelajaran digital tersebut, karena media pembelajaran memang merupakan sarana pendukung proses belajar mengajar, Hal inilah yang disampaikan (Supriyono, 2018, dalam Purwati: 2021) yang mengatakan bahwa media merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Faktor penentu keberhasilan pembelajaran daring adalah media pembelajaran berbasis teknologi, karakteristik guru, dan karakteristik siswa. (Andrianto Pangondian et al., 2019). Berkaitan dengan hal tersebut tentunya guru saat ini juga harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan ide-ide kreatif, dengan merancang media pembelajaran berbasis digital secara lebih inovatif, dimana materi, tugas, dan praktik pembelajaran dapat tersimpan dalam media pembelajaran, berupa aplikasi khusus yang dirancang menarik sesuai mata pelajaran yang diajarkan oleh masing-masing guru.

Media pembelajaran digital yang digunakan sebagai media untuk menarik minat siswa agar termotivasi belajar, tentunya sangat bermanfaat jika dapat digunakan untuk pembelajaran yang tidak hanya daring tetapi juga luring, sehingga jika pembelajaran dilakukan secara tatap muka langsung di kelas, media pembelajaran digital ini akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, Serta siswa juga berlatih langsung dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang telah diberikan guru dan dipasang pada perangkat atau perangkat elektronik yang dimiliki merek tersebut. Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat beragam jenisnya seperti media pembelajaran berbasis komputer dan media pembelajaran berbasis mobile (m-learning), (Rusman, 2013: 40). Dalam media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menggunakan smartphone dalam materi pelajaran jurnal khusus, pasti memiliki daya tarik untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menurut BSNP (2014), daya tarik media

pembelajaran berbasis digital dapat dilihat pada tata letak materi, pemilihan warna, pemilihan jenis dan ukuran font, serta elemen audio dan video yang bervariasi sehingga dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Menurut Arsyar (2011:53) bahwa fitur media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan proses pembelajaran tidak membosankan.

Media e-learning selain smartphone yang dapat digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif adalah dengan membuat aplikasi tentang konsep dan praktik pembelajaran yang tersimpan pada komputer atau desktop, menurut Darmawan (2012: 91), komputer dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau ide yang terkandung dalam pembelajaran kepada siswa. Selain itu, komputer juga dapat digunakan sebagai media yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dalam memahami suatu konsep. Hal ini sangat memungkinkan karena komputer dapat menggabungkan teks, suara, warna, gambar, gerak, dan video serta mengandung kepintaran yang dapat menghadirkan proses interaktif.

Upaya pengembangan potensi siswa perlu diterapkan media pembelajaran yang inovatif dan konstruktif. Dalam mempersiapkan pembelajaran, pendidik juga harus memahami karakteristik materi pembelajaran, karakteristik peserta didik atau peserta didik, serta memahami gaya belajar peserta didik. Gaya belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik dengan Media Audio Visual memudahkan siswa mempelajari hal-hal yang masih abstrak menjadi hal-hal yang dapat dibangun dalam pikiran siswa. (Pratiwi, 2014). Kinesthetic Auditory Visual, yaitu pembelajaran lebih efektif karena menggabungkan ketiga gaya belajar siswa yaitu, visual (melihat), auditori (mendengar), dan kinestetik (berlatih) yang dapat melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki oleh masing-masing individu. Jika media e-learning yang dibuat dalam bentuk aplikasi yang dikemas dapat mengakomodasi ketiga gaya belajar tersebut, tentunya pembelajaran akan tersampaikan secara efektif. Pembelajaran sinkron adalah sistem pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dimana pendidik dan peserta didik berada dalam satu waktu tanpa jeda. Sistem ini hampir sama dengan sistem pembelajaran tradisional karena baik pendidik maupun siswa dapat bertatap muka dan berinteraksi langsung melalui dunia maya. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ini adalah google meet, video conference, dan zoom meeting, Sulistio: 2021. Narayana (2016) menyatakan bahwa sinkronus juga merupakan proses pembelajaran yang menjalin interaksi langsung antara siswa dan instruktur melalui komunitas pembelajaran daring dalam waktu yang telah ditentukan.

Berkaitan dengan *kreativitas dan inovasi*. Individu yang akan sukses di masa depan adalah individu yang memiliki kreativitas dan keragaman ide. Dalam dimensi kreatif ini, guru juga harus dituntut untuk menjadi kreatif. Guru juga harus mau dan mampu mengembangkan ide-ide kreatif untuk merancang media e-learning. Perkembangan teknologi membuat desain e-learning semakin berkembang. Baru-baru ini, forum diskusi online yang merupakan bagian dari jenis e-learning berbasis jejaring sosial juga telah digunakan di banyak universitas di Arab Saudi untuk melengkapi kelas pembelajaran tradisional. Secara pedagogis, dalam pembelajaran tradisional, diskusi sebagian besar dipimpin oleh staf akademik sebagai pembelajaran yang berpusat pada *guru* yang diwakili dalam proses pembelajaran, tetapi diskusi dalam forum diskusi online dapat dipimpin oleh siswa dalam banyak kasus, sehingga peran staf akademik adalah salah satu fasilitator dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa (Alzahrani, 2017, dalam Prasistayanti: 2019).

Media e-learning yang tepat diterapkan pada siswa sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, hanya guru yang dapat memperkirakannya, terkait hal tersebut, sangat perlu pemberian bekal pengetahuan secara konsep dan praktik dengan memberikan pendampingan secara terus menerus kepada guru khususnya di SMP Negeri 1 Sooko, Kabupaten Mojokerto, dalam mengembangkan gagasan dan merancang media e-learning, dimana desain yang dibuat oleh guru akan dipilih salah satu yang memenuhi kriteria untuk direalisasikan menjadi produk jadi media e-learning bekerjasama dengan Programmer sehingga dapat menjadi media E-learning yang dapat digunakan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran luring dan daring hasil karya guru-guru SMPN Negeri 1 Sooko, Kabupaten Mojokerto. Hal ini tentu akan sangat berguna bagi guru sebagai penunjang proses belajar mengajar,

Mengingat masih belum ada guru di SMPN Negeri 1 Sooko yang memproduksi media e-learning kreatif berbasis digital yang disajikan berdasarkan karakteristik visual, auditori, dan kinestetik siswa. Mengingat SMP Negeri 1 Sooko sudah dilengkapi dengan infrastruktur *Wifi* yang memadai, tentunya penerapan pembelajaran menggunakan media e-learning tentu tidak akan mengalami kendala jika dirancang secara online maupun offline.

2. METODE

Mitra kegiatan ini adalah SMP Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto yang diwakili oleh kepala sekolah dalam penandatanganan perjanjian sebagai mitra. Mitra akan terlibat

aktif mulai dari tahap perencanaan kegiatan, dan pelaksanaan pelatihan, hingga evaluasi kegiatan. Rincian kegiatannya adalah 1. **Tahap perencanaan:** Tim dosen dan mitra melaksanakan kegiatan: a. Data calon peserta, yaitu guru SMPN Negeri 1 Sooko, Kabupaten Mojokerto, b. Menentukan narasumber pelatihan, dan menyiapkan asisten pelatihan. 1) Menyiapkan sarana prasarana pelatihan, menyiapkan konsumsi (tim Dosen), dan 2) Menyiapkan akomodasi bagi peserta dan narasumber. (Tim dosen) , 3) Menyusun tugas bagi peserta (tim Dosen), 2. **Tahap implementasi;** a. Penyampaian materi kegiatan (Presenter), b. Memberikan Tugas (Presenter), c. Mengikuti pelatihan (Trainee), d. Mengerjakan tugas (Peserta), Pemateri: Dosen dari Jurusan Manajemen Universitas Negeri Malang, 3. **Tahap evaluasi kegiatan;** Evaluasi yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan keberlangsungan program setelah selesainya pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut; sebuah. Menilai/mengkaji hasil tugas, memilih yang layak dan memenuhi kriteria,

b. Tahap pembuatan media e-learning (TI), c. Validasi Produk media e-learning, d. Revisi/Peningkatan Produk, e. Pengiriman produk ke mitra.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dengan memberikan pelatihan menemukan ide dan merancang media e-learning berbasis digital yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa yaitu visual, kinestetik dan auditori, serta menggunakan metode sinkron, ditujukan untuk menciptakan guru yang kreatif dalam mengemas materi pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih menarik bagi siswa, dan guru juga dapat merancang sendiri media e-learning tersebut, Dimana hasil desain tersebut diwujudkan dalam bentuk aplikasi berbasis Android.

Pelatihan dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 Juli 2022 dengan agenda pemberian materi tentang media e-learning. Sumber daya

rang-orang menggali informasi sejauh mana guru-guru di SMP Negeri 1 Sooko mengetahui jenis-jenis media e-learning yang ada, dan apakah mereka telah menggunakan media tersebut sebagai media dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Pada pertemuan pertama ini juga diperkenalkan dan disampaikan bentuk desain aplikasi yang disebut "diVAKsin" Digital-Visual, Auditory, Kinesthetic, dan Synchronous. Bentuk sederhana dari aplikasi diVAKsin ini asli sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Aplikasi Awal

Desain awal aplikasi ini akan digunakan oleh satu mata pelajaran saja dan khusus untuk satu tingkat kelas, misalnya khusus untuk kelas 7, 8, atau 9 saja. Karena semua guru antusias dan ingin materi yang mereka ajarkan dimasukkan ke dalam aplikasi ini sehingga desain aplikasi diubah sebagai berikut:



Gambar 2. Gambar Revisi Aplikasi



3. Revisi Aplikasi

Perubahan desain aplikasi media e-learning ini dilakukan setelah pertemuan kedua pelatihan pada 29 Juli 2022. Para guru juga mengirimkan beberapa tugas dan video pembelajaran, dan terdapat materi berupa PowerPoint dengan audio, berikut adalah salah satu materi PowerPoint untuk Matematika yang dibuat oleh guru yang mengajar mata pelajaran matematika yang menggunakan audio, untuk membantu menjelaskan materi tersebut.



Gambar 4. Materi Pembelajaran Matematika Menggunakan Audio

Pada pertemuan kedua pelatihan media e-learning ini, selain dimintai ide dan desain serta materi pembelajaran, guru juga diajarkan praktik beberapa media e-learning untuk mendukung guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Pelatihan berupa praktik memasukkan materi pembelajaran ke dalam media e-learning ini dilanjutkan hingga pertemuan ketiga (3) pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada 5 Agustus

2022.



Gambar 5. Penjelasan Materi Media E-Learning

Guru-guru sangat antusias mengikuti praktik pembuatan materi pembelajaran menggunakan berbagai macam media e-learning yang diajarkan, yaitu Flip PDF Corporation, Genially, dan Google sites. Banyak yang bertanya apakah ada kendala dalam praktiknya, seperti dalam dokumentasi berikut.



Gambar 6. E-learning Media Praktek Guru.

Banyak guru SMP Negeri 1 Sooko yang langsung mencoba memasukkan materi yang telah mereka buat ke dalam media e-learning yang diajarkan, video pembelajaran, dan tugas yang biasanya diberikan kepada siswa, berupa esai dan pilihan ganda.



Gambar 7. Guru Bertanya tentang kendala dalam praktik media e-learning

Produk tersebut merupakan hasil desain dari pelatihan yang telah diikuti oleh para guru, dan para guru menyerahkan materi pembelajaran dan tugas berupa materi dengan audio, materi, dan tugas dengan gambar, serta video, serta tugas praktikum, produk jadinya adalah sebagai berikut:

Tampilan dan Daftar Awal

Tampilan awal aplikasi setelah diinstal di Android adalah perintah Start Learning, dengan aplikasi diVAKSIN. Jika kita klik tanda panah tersebut, maka tampilan selanjutnya adalah menu List atau register yang harus diisi user sebelum login.



Gambar 8. Tampilan awal aplikasi Gambar 9. Daftar sebelum menu Login

Ketika pengguna register diminta untuk mengisi Username, Class, dan password kemudian melanjutkan daftar, maka tampilan selanjutnya adalah menu aplikasi di diVAKsin, yang terdiri dari menu visual, audio, dan kinestetik serta semua materi. Pada setiap menu terdapat beberapa tugas mata pelajaran, ada yang berupa visual, sebagai media pembelajaran bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual, ada pula yang audio dan ada pula yang berupa praktik bagi yang memiliki gaya belajar kinestetik.



Gambar 10. Daftar Lihat



Gambar 11. Tampilan semua menu aplikasi

Pada menu visual, terdapat tugas untuk beberapa mata pelajaran dan juga materi yang lengkap dengan gambar, serta menu audio dalam pelajaran bahasa Inggris yang dilengkapi dengan audio yang dapat didengarkan oleh siswa atau pengguna aplikasi ini.



Gambar 12. Menu Pembelajaran Visual

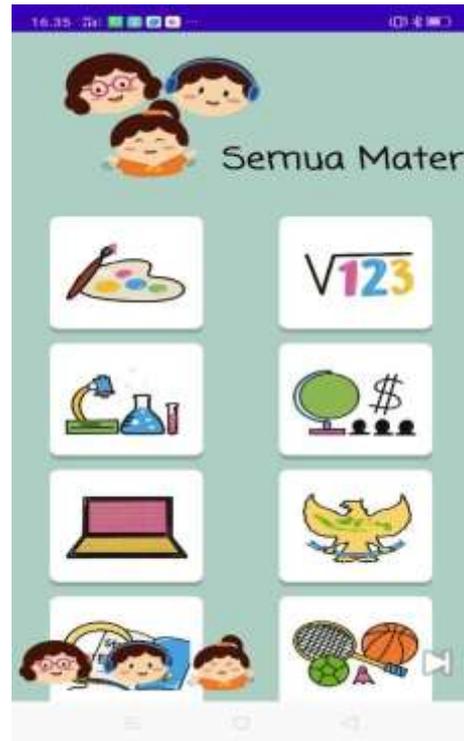


Gambar 13. Menu Pembelajaran Auditori

Menu kinestetik mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berisi tugas bagi siswa yang cenderung memiliki gaya belajar kinestetik. Terakhir, pada menu aplikasi diVAKsin adalah menu semua materi dalam semua mata pelajaran di SMP Negeri Sooko 1.



Gambar 14. Menu Belajar Kinestetik



Gambar 15. Menu Semua Bahan

4. DISKUSI

Kegiatan pengabdian masyarakat yang memberikan pelatihan pembuatan desain media e-learning, mengenalkan beberapa media e-learning, dan sekaligus membuat produk e-learning yang kreatif kepada guru-guru SMPN Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto, hasil akhirnya adalah Aplikasi sebagai media e-learning bernama diVAKsin. Produk aplikasi diVAKsin berbasis Android ini digunakan sebagai media pembelajaran online bagi siswa-siswi SMP Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto. Materi dan tugas yang terdiri dari gambar, audio, dan praktik pada setiap mata pelajaran dibuat oleh guru, yang nantinya dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, dan harapannya dapat menciptakan inovasi pembelajaran sehingga siswa memiliki

semangat dan motivasi belajar yang tinggi. Aplikasi ini hadir dengan berbagai fitur dan gambar menarik. Untuk memastikan manfaat aplikasi ini, validasi telah dilakukan oleh pakar media. Aplikasi ini awalnya dirancang sangat sederhana. Namun, ketika pelatihan dilakukan pada guru, Banyak yang memberi masukan dan menambahkan desain untuk perbaikan aplikasi ini, dan guru-guru sangat bersemangat untuk membuat tugas dan materi yang terdiri dari gambar, audio, dan latihan.

5. KESIMPULAN

Setelah pengabdian masyarakat yang dilakukan kepada guru-guru SMPN Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto berupa pemberian pelatihan desain media e-learning yang kreatif, diketahui bahwa 1) Banyak guru yang sudah mengenal media e-learning namun belum sepenuhnya mengimplementasikannya sebagai media pembelajaran bagi siswa, dan guru sangat antusias mengikuti pelatihan, membantu merancang aplikasi bernama diVAKsin dan setiap guru mata pelajaran sangat antusias mengirimkan materi dan tugas untuk dimasukkan dalam aplikasi, 2) Produk aplikasi diVAKsin ini memiliki menu Visual, audio dan kinestetik yang berisi materi dan tugas yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa, visual, auditorium dan kinestetik.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dilaksanakan dengan dukungan dana INTERNAL Universitas Negeri Malang, untuk itu kami tim Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada pimpinan LP2M, Rektor, Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Ketua Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Negeri Universitas Negeri Malang, serta mitra Pengabdian kepada Masyarakat.

7. REFERENSI

- Arsyar, Kartasa. 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP).
- Andrianto Pangondian, R., Insap Santosa, P., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. Sainteks 2019, 56–60. <https://seminar-id.com/semnas-sainteks2019.html>.
- Darmawan, Deni. 2012. Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi; Teori dan Aplikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narayana, I.W.G. 2016. Analisis Terhadap Hasil Penggunaan Metode Pembelajaran Synchronous Dan Asynchronous. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan

Multimedia 2016, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 6-7 Februari 2016, 139-144.

Prasistayanti, dkk. 2019. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol: 07/02 Desember 2019.
Online ISSN: 2622-4283, Print ISSN: 2338-9184

Purwati, Melin Ledi. 2021. Media Pembelajaran Digital Interaktif berbasis Adobe Flash pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar, Vol.5, No.2, September 2021, ISSN 2548-9119

Pratiwi, Hartika dkk.2014. “Penerapan Model Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) dengan Multimedia untuk meningkatkan pembelajaran matematika tentang bangun ruang pada siswa kelas V SDN 2 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2014/2015”. PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, Volume 3, Nomor 3.1, hlm.319-325. Tersdia pada <https://jurnal.uns.ac.id>

Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta
Sulistio, Andi, 2021. Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Penerapan Pembelajaran Sinkron Dan Asinkron Melalui Google Classroom, Google Meet Dan Aplikasi E-Learning

