

PENERAPAN SISTEM GARSUPATI DALAM BENTUK PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BAGI GURU SMA NEGERI 1 SERIRIT DAN SMP NEGERI 1 SERIRIT

**I Ketut Resika Arthana¹, Luh Ayu Tirtayani², Kadek Eva Krishna Adnyani³
I Nyoman Laba Jayanta⁴**

¹Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

²Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini

³Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang

⁴Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: resika@undiksha.ac.id, ayu.tirtayani@undiksha.ac.id,
krishna.adnyani@undiksha.ac.id, laba.jayanta@undiksha.ac.id

Abstrak

SMA dan SMP N 1 Seririt merupakan sekolah yang memiliki kesiapan teknologi yang tinggi untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif. Namun berdasarkan analisis situasi yang dilakukan, guru-guru di SMA dan SMP N 1 Seririt jarang mendapatkan pelatihan mengembangkan media ajar yang inovatif dan interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, maka tim pengabdian melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa “PENERAPAN SISTEM GARSUPATI DALAM BENTUK PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF. Dalam kegiatan P2M ini, guru-guru diperkenalkan dengan media ajar inovatif dan interaktif serta dilatih membuat media ajar menggunakan videografis dan video editing. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta setuju bahwa P2M ini sangat bermanfaat, hal ini sejalan dengan 86% responden menyatakan materi yang disampaikan sangat sesuai dan 14% responden menyatakan cukup sesuai dengan kebutuhan aktifitas belajar mengajar. Selain itu, 86% menyatakan sangat puas terhadap proses pelaksanaan P2M, 14% lainnya menyatakan cukup puas. Setelah P2M ini selesai, 81% responden menyatakan bahwa akan melanjutkan mengembangkan media ajar dan 19% lainnya menyatakan mungkin akan mengembangkan media ajar. Peserta juga memberikan saran materi pelatihan yang dibutuhkan lagi untuk mengembangkan media ajar inovatif

Kata kunci: Media Ajar, Garsupati, Videografis, Video Editing

Abstract

SMA and SMP N 1 Seririt are schools that have high technology readiness to develop innovative learning media. But based on the situation analysis conducted, teachers in SMA and SMP N 1 Seririt rarely have training to develop innovative and interactive teaching media. Based on those conditions, the team of community services carried out the services in the form of “THE IMPLEMENTATION OF GARSUPATI SYSTEM IN THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE TEACHING MEDIA. During the activities, teachers were

introduced to innovative and interactive teaching media and were trained to create teaching media by using videography and video editing. Evaluation results showed that 100% of the participants agreed that the community services is very useful, this is in line with 86% of the respondents stated that the material presented was very appropriate and 14% of the respondents stated that the material was quite suits the needs of teaching and learning activities. In addition, 86% of them were very satisfied with the implementation process of the community services, the other 14% stated that they were quite satisfied. When the service was done, 81% of the respondents stated that they will continue developing learning media and the other 19% stated that they will probably develop learning media. The participants also gave advice on the other training material needed to develop innovative learning media.

Keywords : Instructional media, Garsupati, Videographic, Video Editing

PENDAHULUAN

Peserta didik saat ini lebih banyak berada pada generasi yang sudah terpapar oleh teknologi langsung atau disebut dengan generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada pertengahan 1990-an termasuk dalam kategori pribumi digital (Digital Native) yang terbiasa menggunakan teknologi seperti smartphone dalam keseharian. Mereka terbiasa mencari informasi melalui internet dibandingkan dengan cara konvensional seperti menggunakan buku. Sekolah harus mampu mengadopsi teknologi terutama untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar dan administrasi untuk mengimbangi generasi Z ini. Sekolah perlu melakukan optimalisasi pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) (Arthana, Dantes, & Dantes, 2018).

Kebiasaan siswa dalam memanfaatkan teknologi harus guru-guru manfaatkan dalam memberikan pengetahuan dalam proses pendidikan sebagai inovasi dalam proses belajar mengajar (Purnomo, Ratnawati, & Aristin, 2016). Salah satunya adalah

membuat konten berupa media pembelajaran digital inovatif yang bisa ditemukan di internet dan menarik untuk siswa pelajari. Pengembangan media pembelajaran inovatif memiliki tantangan tersendiri bagi guru-guru mengingat sebagian besar guru-guru berada sebelum generasi Z yaitu belum terlalu terbiasa dalam memanfaatkan teknologi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan peningkatan kemampuan guru untuk mengoperasikan teknologi sehingga bisa menghasilkan media pembelajaran inovatif bagi peserta didik.

Peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sudah pernah peneliti lakukan sebelumnya untuk perwakilan guru SMA dan SMK se kabupaten Buleleng (Arthana Ketut Resika, Luh Ayu Tirtayani, Kadek Eva Krishna Adnyani, 2018). Kegiatan memberikan peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media ajar inovatif menggunakan video grafis dan video editing .

Setelah mengembangkan media ajar, media ajar yang dimiliki guru sudah selanjutnya disebarluaskan ke siswa lain termasuk yang bukan peserta sebagai bentuk dukungan terhadap gerakan sumber pembelajaran terbuka Indonesia. Gerakan sumber pembelajaran terbuka Indonesia didukung oleh pemerintah melalui Pasal 79 ayat 4 Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi sebagai upaya untuk pemerataan pendidikan. Penelitian kami yang merupakan kerjasama dengan Lab Digital Library and Distance Learning Fasilkom UI berjudul "Pengembangan Portal Open Educational Resources Sesuai Standar Metadata" menghasilkan sistem yang disebut dengan Garsupati (Garda Sumber Pembelajaran Terbuka Indonesia). Sistem tersebut sebagai fasilitas untuk berbagi materi ajar dan pembelajaran di seluruh Indonesia. Dengan sistem tersebut diharapkan tercapainya pemerataan pendidikan. Pengisian konten dalam sistem Garsupati dilakukan oleh pendidik, guru, dosen, praktisi dan seluruh masyarakat luas (Arthana, Putrama, Santoso, & Hasibuan, 2017).

METODE

Sesuai dengan analisis situasi di atas, pengabdian melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan menggunakan metode berupa "PENERAPAN SISTEM GARSUPATI DALAM BENTUK PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BAGI GURU SMA NEGERI 1 SERIRIT DAN SMP NEGERI 1 SERIRIT". P2M ini dilaksanakan pada tanggal 19-28 Juli 2018 di Lab Komputer SMA dan SMP

Negeri 1 Seririt dan dihadiri oleh 90 orang guru. Kegiatan di SMA Negeri 1 Seririt dibuka oleh ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat, Prof. Dr. Nyoman Wijana. Kegiatan dilanjutkan penyampaian Materi Media Ajar Inovatif dan Garsupati oleh Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si. dilanjutkan dengan *workshop* videografis dan *video editing* oleh I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom dan I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. Kegiatan ini dilanjutkan dengan pendampingan baik secara *online* maupun *offline* sampai pelaksanaan P2M ini berakhir. P2M ini bersifat TOT (Training of Trainers). Guru-guru yang mendapat pelatihan ini diharapkan nantinya akan memberikan pelatihan juga bagi guru-guru di sekolah masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Pelatihan

Sebelum mengadakan kegiatan P2M, terlebih dahulu dipersiapkan administrasi yang menunjang proses pelatihan. Administrasi tersebut diantaranya surat undangan ke ketua LPPM untuk membuka kegiatan, pemberitahuan ke SMA dan SMP Negeri 1 Seririt, persiapan spanduk dan piagam. Selain itu dipersiapkan juga skenario pelatihan, buku pedoman penggunaan aplikasi videobscribe, software videobscribe dan video editing menggunakan filmora.



Gambar 1. Spanduk P2M

B. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan inti P2M “PENERAPAN SISTEM GARSUPATI DALAM BENTUK PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BAGI GURU SMA NEGERI 1 SERIRIT DAN SMP NEGERI 1 SERIRIT” dilaksanakan dari tanggal 19-28 Agustus 2018 bertempat di Lab Komputer SMA dan SMP Negeri 1 Seririt. Kegiatan yang direncanakan dilakukan di satu tempat dalam waktu bersamaan akhirnya dilakukan di dua tempat dan waktu berbeda karena masing-masing sekolah ingin semua gurunya dilibatkan. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Seririt (19 Juli 2018) dan SMP Negeri 1 Seririt (28 Juli 2018). Kegiatan di SMA Negeri 1 Seririt dibuka oleh ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat, Prof. Dr. Nyoman Wijana, M.Si. Dalam sambutannya, beliau menyampaikan bahwa kegiatan ini harus bermanfaat dan berkelanjutan. Selanjutnya tim P2M diminta mengidentifikasi permasalahan yang ada untuk dijadikan kegiatan P2M selanjutnya. Masing-masing kegiatan P2M disambut positif oleh masing-masing kepala Sekolah yaitu I Gde Suparta, S.Pd, M.Pd dari SMA Negeri 1 Seririt dan I Made Sutarjana. S.Pd dari SMP Negeri 1 Seririt. Mereka menyatakan bahwa pengetahuan ini sangat penting bagi guru-guru agar bisa meningkatkan kualitas belajar mengajar di jaman teknologi yang semakin canggih.

Rangkaian kegiatan terdiri dari penyampaian Materi Media Ajar Inovatif dan Garsupati oleh Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S.,M.Si. dilanjutkan dengan workshop videografis dan video editing oleh I Ketut Resika Arthana,

S.T., M.Kom dan I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. Kegiatan ini dilanjutkan dengan pendampingan baik secara online maupun offline sampai pelaksanaan P2M ini berakhir.

1. Laporan Ketua Panitia

Laporan disampaikan oleh ketua pelaksana kegiatan P2M yaitu I Ketut Resika Arthana, S.T, M.Kom. Dalam laporan kegiatan, disampaikan tujuan kegiatan, sasaran, target, tahapan kegiatan, metode pelaksanaan kegiatan dan sumber pendanaan. Selain itu, ketua pelaksana juga mengucapkan terima kasih kepada guru-guru dan LPPM atas kesempatan dan kepercayaan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan P2M ini.



Gambar 2. Laporan Ketua Pelaksana

2. Sambutan Kepala Sekolah

Setelah laporan ketua pelaksana P2M, dilanjutkan sambutan dari kepala sekolah. Pada SMA Negeri 1 Seririt, sambutan disampaikan oleh kepala SMA N 1 Seririt yaitu Bapak I Gde Suparta, S.Pd, M.Pd. Dalam sambutannya beliau sangat menyambut baik kegiatan ini dan memang dibutuhkan oleh guru SMA N 1 Seririt saat ini. Apalagi saat ini SMA 1 Seririt sudah mulai menerapkan

elearning sebagai Learning Management System (LMS). Kegiatan ini mengajarkan guru-guru untuk membuat media pembelajaran yang selanjutnya akan menjadi konten pada LMS yang sudah digunakan.

Pada SMP 1 Seririt, sambutan disampaikan oleh kepala SMP Negeri 1 Seririt yaitu Bapak I Made Sutarjana, S.Pd. Dalam sambutannya beliau menyampaikan bahwa guru-guru harus tetap diupdate ilmunya, karena peran guru sangat penting dalam mendidik generasi muda agar bisa meningkatkan kualitas.

3. Sambutan dan pembuatan dari LPPM Undiksha

Pada SMA Negeri 1 Seririt, sambutan kepala SMA Negeri 1 Seririt, acara dilanjutkan dengan sambutan dan dibuka oleh ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat, Prof. Dr. Nyoman Wijana, M.Si. Dalam sambutannya, beliau menyampaikan bahwa kegiatan ini harus bermanfaat dan berkelanjutan. Selanjutnya tim P2M diminta mengidentifikasi permasalahan yang ada untuk dijadikan kegiatan P2M selanjutnya

4. Pemaparan narasumber pertama

Narasumber pertama pada kegiatan ini adalah Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S.,M.Si., dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Undiksha. Fokus penelitian beliau adalah pengembangan media ajar. Dalam pemaparan beliau, disampaikan pentingnya penerapan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Selain itu, beliau juga menyampaikan manfaat, jenis-jenis,

karakteristik kesesuaian media ajar dan contoh-contoh media ajar. Beliau mendemokan betapa mudah membuat media ajar saat ini, mengingat sudah banyak tersedia tools serta software yang praktis untuk mengembangkan media ajar.



Gambar 3 Pemaparan Narasumber Pertama

5. Pemaparan narasumber kedua

Narasumber kedua yaitu I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom memberikan materi tentang media pembelajaran inovatif, Garsupati, serta contoh-contohnya. Selanjutnya beliau memandu pelatihan penggunaan media ajar dengan video scribe. Adapun urutan pelatihan adalah sebagai berikut.

- a. Memulai videoscribe
- b. penjelasan menu videoscribe
- c. mengatur lembar kerja (mengubah background canvas
- d. menambahkan teks pada canvas
- e. Mengatur property object
- f. Menambahkan gambar pada canvas
- g. Mengatur set camera
- h. Menambah musik



Gambar 4. Pemaparan narasumber kedua

6. Pemaparan narasumber ketiga

Acara dilanjutkan oleh narasumber ketiga yaitu I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd Wiguna yang merupakan Dosen PGSD Undiksha. Beliau memaparkan tentang teknik editing video pembelajaran dengan menggunakan software Filmora. Adapun materi yang disampaikan meliputi :

- a. Wondershare Filmora
- b. Install Wondershare Filmora
- c. Navigasi Filmora Video Editing
- d. Easy Mode
- e. Full Feature Mode
- f. Create, Save, dan Open Project
- g. Scene Detection
- h. Crop a Video
- i. Add Text/Title to Video



Gambar 5. Pemaparan Narasumber Ketiga

7. Keterlibatan mahasiswa

Dalam kegiatan P2M ini, melibatkan mahasiswa sebagai narasumber, pendamping narasumber dan administrasi. Adapun mahasiswa

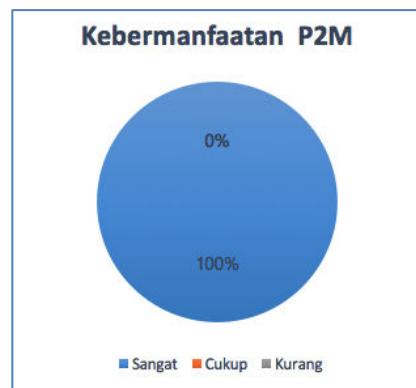
yang terlibat yaitu dari Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha. Mahasiswa yang terlibat antara lain :

- a. Kartika Candra devi,
- b. Kadek Indra sastra yoga,
- c. Putu Yudha Tresnawan

Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner ke peserta P2M. Berikut hasil dan analisa kuisisioner

a. Kebermanfaatan P2M



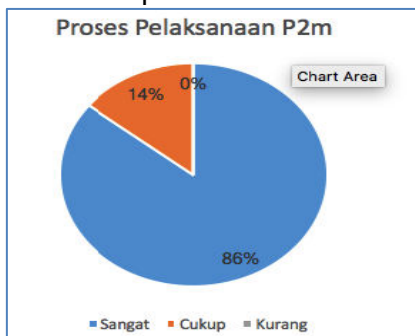
Gambar 6. Kebermanfaatan P2M

Pada pertanyaan " Secara keseluruhan, apakah kegiatan ini bermanfaat bagi Bapak/Ibu?", keseluruhan responden menjawab bahwa kegiatan P2M ini bermanfaat bagi peserta P2M. Hal ini sesuai dengan hasil analisis situasi bahwa guru-guru membutuhkan pelatihan teknis pengembangan media ajar inovatif. Selain itu, menjelang pelaksanaan P2M kepala SMA Negeri 1 Seririt dan dan SMP Negeri 1 Seririt meminta semua guru disertakan dalam pelatihan karena

memang dibutuhkan dalam

mengoperasikan komputer juga terbatas.

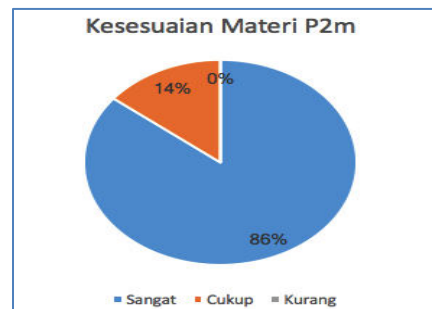
b. Proses pelaksanaan P2M



Gambar 7. Proses Pelaksanaan P2M

Keberhasilan P2M tidak terlepas dari proses pelaksanaan P2M mulai dari persiapan, pembukaan, pelaksanaan maupun penutupan. Selain itu sangat penting memperhatikan pendukung pelaksanaan P2M seperti konsumsi, modul dan software yang digunakan dalam P2M. Pada pertanyaan kuisisioner "Bagaimana tingkat kepuasan Bapak/Ibu terhadap proses pelaksanaan P2M ini mulai dari pembukaan sampai penutupan?", 86% menyatakan sangat puas, dan 14% lainnya menyatakan cukup puas. Berdasarkan diskusi informal setelah pelaksanaan pelatihan, beberapa peserta P2M menyatakan keinginan didampingi secara lebih lama dan intensif dalam mengoperasikan software pengembangan media pembelajaran inovatif. Melihat usia sebagian peserta P2M bukan merupakan generasi yang terpapar langsung teknologi, kemampuan

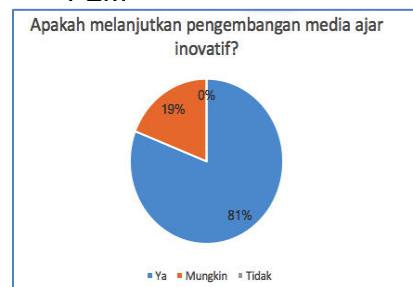
c. Kesesuaian Materi P2M



Gambar 8. Kesesuaian Materi P2M

Sebanyak 86% menyatakan sesuai dan 14% lainnya menyatakan cukup sesuai pada pertanyaan kuisisioner "Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan Bapak/Ibu?". Mengingat demografi kemampuan pemanfaatan TIK yang beragam, beberapa guru menyatakan materinya terlalu susah dan ada juga guru yang menyatakan materinya terlalu mudah dan sudah pernah menggunakannya.

d. Komitmen mengimplementasikan P2M



Gambar 9. Keberlanjutan P2M

Salah satu indikator keberhasilan P2M adalah komitmen mengimplementasikan ilmu yang didapatkan oleh peserta setelah

pelaksanaan P2M. Pada pertanyaan kuisisioner "Setelah P2M ini, apakah Bapak/Ibu akan mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan mengajar?", sebanyak 81% peserta akan mengembangkan media ajar dan 19% lainnya menyatakan mungkin akan mengembangkan media ajar. Diduga bahwa responden yang menyatakan mungkin beranggapan bahwa mata pelajaran yang diampunya tidak bisa dibuatkan media ajar inovatif seperti mata pelajaran agama dan Olah Raga. Hal ini terungkap saat diskusi informal dalam pelatihan. Contohnya pada guru agama Hindu, kesulitan mencari aksara Bali pada pemanfaatan perangkat lunak video grafis.

KESIMPULAN

Pengabdian Kepada Masyarakat dalam skim penerapan Ipteks dengan judul **PENERAPAN SISTEM GARSUPATI DALAM BENTUK PENGEMBANGAN MEDIA AJAR INTERAKTIF BAGI GURU SMA NEGERI 1 SERIRIT DAN SMP NEGERI 1 SERIRIT** telah dilaksanakan pada tanggal 19 sampai 28 Juli 2018 bertempat di Lab Komputer SMA dan SMP Negeri 1 Seririt. Pelatihan ini dilanjutkan dengan pendampingan baik secara online maupun offline. Pelatihan ini terdiri dari pemaparan materi Konsep Media Ajar, Penjelasan Garsupati, Videografis dan Videoediting. Kegiatan ini sudah dipublikasikan di Bali Post dan Tribun News Bali pada tanggal 2 Agustus 2018. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta setuju bahwa P2M ini sangat bermanfaat, hal ini sejalan dengan 86% responden menyatakan materi yang disampaikan

sangat sesuai dan 14% responden menyatakan cukup sesuai dengan kebutuhan aktifitas belajar mengajar. Selain itu, 86% menyatakan sangat puas terhadap proses pelaksanaan P2M, 14% lainnya menyatakan cukup puas. Setelah P2M ini selesai, 81% responden menyatakan bahwa akan melanjutkan mengembangkan media ajar dan 19% lainnya menyatakan mungkin akan mengembangkan media ajar. Peserta juga memberikan saran materi pelatihan yang dibutuhkan lagi untuk mengembangkan media ajar inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. F., Resika Arthana, I. K., Yaniar, H., & Hasibuan, Z. A. (2011). Architecture Multichannel-Access of Information Retrieval System Case Study: Indonesian E-Cultural Heritage and Natural History Portal. *International Conference ICCEA'11*. China.
- Hasugian, J. (2006). Penggunaan Bahasa Alamiah dan Kosa Kata Terkendali dalam Sistem. *Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi*, 72-80.
- Joni Erawati Dewi, L. (2012). Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Bahasa Inggris Di Undiksha. *Jurnal Teknologi Pembelajaran - Pascasarjana - UNDIKSHA*.
- Kurniawan, H., Aji, R. F., & Hasibuan, Z. A. (2006). Information Resource Sharing Based On Multi-Platform Library Systems in Indonesian Higher Education

- Institutions Network. *International Conference on Educational Technology (ICET)* .
- Kusumawardani, D. (2013). Temu Kembali Informasi dengan keyword (Studi deskriptif tentang sistem temu kembali informasi dengan controlled vocabulary pada field judul, subyek, dan pengarang di Perpustakaan Universitas Airlangga). *Jurnal UNAIR Vol. 2 No. 1* .
- Moehammad Arief Furqon, & Dana Indra Sensuse. (2012). PENGEMBANGAN SISTEM PENCARI PAKAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE ASSOCIATION RULES. *Volume 8, Issue 1, Journal of Information Systems*, .
- Nurhidayat, A. (2012). *Ekstraksi topik utama harian dari portal berita Indonesia online*. Depok: Perpustakaan Universitas Indonesia.
- Resika Arthana, I., & Rasben Dantes, G. (2013). Integrasi Sistem Pendeteksi Plagiarisme dengan Portal Penyedia Konten Ilmiah. *Seminar Nasional Ilmu Komputer (SENAIK)*. Kalimantan Timur: Univesitas Mulawarwan.
- Suarsana, I. (2013). PENGEMBANGAN E-MODUL BERORIENTASI PEMECAHAN MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA. *Jurnal Pendidikan Indonesia - UNDIKSHA* .
- UNESCO. (2012, June). *Open Educational Resources*. Retrieved March 2015, from United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization: <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/>
- Wikipedia. (2012, April 18). *File:ADDIE Model of Design.jpg*. Retrieved from Wikipedia The Free Encyclopedia : http://en.wikipedia.org/wiki/File:ADDIE_Model_of_Design.jpg