

Pelatihan Pengembangan Modul dan Media Ajar Berbasis Interactive Media Untuk Tenaga Pengajar Di Sekolah Perhotelan Neptune, Kediri

Mahendra Puji Permana Aji¹, Sulistyani², Suhartono³, Yunik Susanti⁴,
Khoiriyah⁵, Rika Riwayatningsih⁶

inbox@mahendrapuji.web.id

Prodi. Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstract: Teaching materials or often referred to as learning materials are the most important part in the learning process, the subject matter is the core of learning activities. Teachers in carrying out the learning process required a teaching material because it is used to assist teachers in teaching and learning activities in the classroom. One of the important problems faced by faculty in learning activities is choosing or determining teaching materials or appropriate learning materials in order to help students achieve competence. This dedication to the community is carried out in the NEPTUNE Kediri hospitality school located at Jl. KH. Hasyim Ashari No.49, Bandar Kidul Kediri. By conducting training on the development of teaching materials and teaching media based on interactive media to the teachers in NEPTUNE it is expected that these teachers can become a) competent teachers according to their field of knowledge, b) the teachers are expected to have the ability to develop teaching materials and teaching media appropriately to suit students' needs. Several meetings were held to present more appropriate materials to the teachers. So that the teachers will have the ability to understand what is needed by their students especially after they graduate from the NEPTUNE.

Keywords: Textbook, Module, Learning Media, Interactive

ANALISIS SITUASI

Selaras dengan tuntutan kompetensi yang harus dimiliki tenaga pengajar (kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesi), pengembangan bahan ajar (materi pembelajaran) dan media merupakan salah satu kewajiban yang diemban tenaga pengajar untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki, pada gilirannya dapat meningkatkan eksistensinya sebagai tenaga pengajar yang profesional. Pemilihan bahan ajar dan media pembelajaran terkait erat dengan pengembangan silabus, yang di dalamnya terdapat standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok, pengalaman belajar, metoda, evaluasi dan sumber. Selaras dengan pengembangan silabus maka materi pembelajaran yang akan dikembangkan sudah semestinya tetap memperhatikan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian dengan materi pokok yang

diajarkan, mendukung pengalaman belajar, ketepatan metoda dan media pembelajaran, dan sesuai dengan indikator untuk mengembangkan asesmen.

Terdapat sejumlah alasan, mengapa para tenaga pengajar perlu untuk mengembangkan modul dan media ajar, yakni antara lain; ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan modul dan media ajar harus memperhatikan tuntutan kurikulum, artinya bahan belajardan media ajar yang akan kita kembangkan harus sesuai dengan kurikulum. Dalam hal ini, tenaga pengajar dituntut untuk mempunyai kemampuan mengembangkan modul sendiri. Untuk mendukung kurikulum, sebuah modul bisa saja menempati posisi sebagai modul pokok ataupun suplementer

Mempertimbangkan pentingnya pelatihan pengembangan modul dan media ajar berbasis interactive media ini, bagi para tenaga pengajar yang ingin mengembangkan potensi dirinya secara lebih profesional, maka pemberian pelatihan pengembangan modul dan media ajar berbasis interactive media terhadap para tenaga pengajar di NEPTUNE sangat dibutuhkan.

SOLUSI DAN TARGET

Target dari kegiatan pelatihan pengembangan modul dan media ajar berbasis interactive media bagi para tenaga pengajar NEPTUNE Kediri yang beralamat di Kediri adalah membantu para tenaga pengajar untuk lebih mengembangkan ilmunya dalam hal membuat buku ajar dan media ajar berbasis interactive media terhadap semua mata pelajaran yang di sajikan di sekolah perhotelan tersebut. Mengembangkan materi sesuai dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi di dunia pendidikan. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwabanyak tenaga pengajar yang belum cukup memiliki wawasan dan pengalaman tentang bagaimana mengembangkan materi ajarnya dalam bentuk buku atau modul lengkap dengan pemilihan media interaktif yang dipakai maka pelatihan ini dilakukan secara terjadwal dengan sangat baik lengkap dengan bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan di setiap pertemuan sampai pada tahapan bahwa seluruh tenaga pengajar tersebut mampu secara mandiri membuat buku ajar dan media ajar interactive yang sisesuaikan dengan kebutuhan siswa (students need).

Dengan melihat segala bentuk kegiatan pelatihan ini maka luaran yang harus dicapai oleh tenaga pengajar tersebut adalah kemampuan para tenaga pengajar tersebut dalam hal: 1) Bentuk buku ajar yang merupakan hasil produk dari pengembangan silabus, RPP, serta

materi yang telah dilatihkan kepada para tenaga pengajar dan 2) Media pembelajaran berbasis interactive media yang dapat digunakan siswa sebagai sarana belajar diluar kelas.

PELAKSANAAN

Metode kegiatan yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian padamasyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan untuk para instruktur sekolahperhotelan dan kapal pesiar NEPTUNE Kediri dengan mengadopsi langkah langkah classroom action research yaitu meliputi:

- a. Perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai hasil identifikasi kebutuhan instruktur sekolah perhotelan dan kapal pesiar NEPTUNE Kediri yang akan terlibat dalam kegiatan pengabdian berupa pelatihan membuat modul dan media ajar berbasis interactive media. Selain itu juga dilaksanakan perencanaan waktu, tempat, serta mekanisme pelaksanaannya.
- b. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan dengan penyampaian materi, memberikan pendampingan secara individu dan kelompok terpandu serta praktik menggunakan produk pelatihan.
- c. Observasi dilaksanakan dalam hal upaya mengetahui progress kegiatan dan pencapaiannya dengan cara memperhatikan interaksi peserta dengan pemateri, melihat hasil mengerjakan latihan yang diberikan oleh pemateri dan cara mereka mengembangkan materi dan desain yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran.
- d. Refleksi kegiatan pelatihan dan pendampingan untuk mengidentifikasi tingkat keberhasilan dan kendala-kendala yang ada selama proses kegiatan berlangsung.

HASIL DAN LUARAN

1. Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a) Koordinasi dan pembentukan tim kecil

Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengundang tim pelaksana untuk mengadakan pertemuan persiapan pelaksanaan. Kegiatan ini dilakukan pada bulan Juli sampai dengan bulan Agustus 2017. Tim pelaksana diberikan pembekalan mengenai maksud, tujuan, rancangan mekanisme program PKM, dan beberapa hal teknis berkaitan

dengan metode/teknik pelaksanaan.

b) Sosialisasi program PKM pada sekolah mitra (khalayak sasaran)

Sosialisasi dilakukan pada bulan Agustus 2017 dalam bentuk rapat koordinasi dengan Pimpinan dan staff sekolah mitra yaitu Sekolah Perhotelan dan Kapal pesiar NEPTUNE Kediri. Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh ketua Tim Pelaksana.

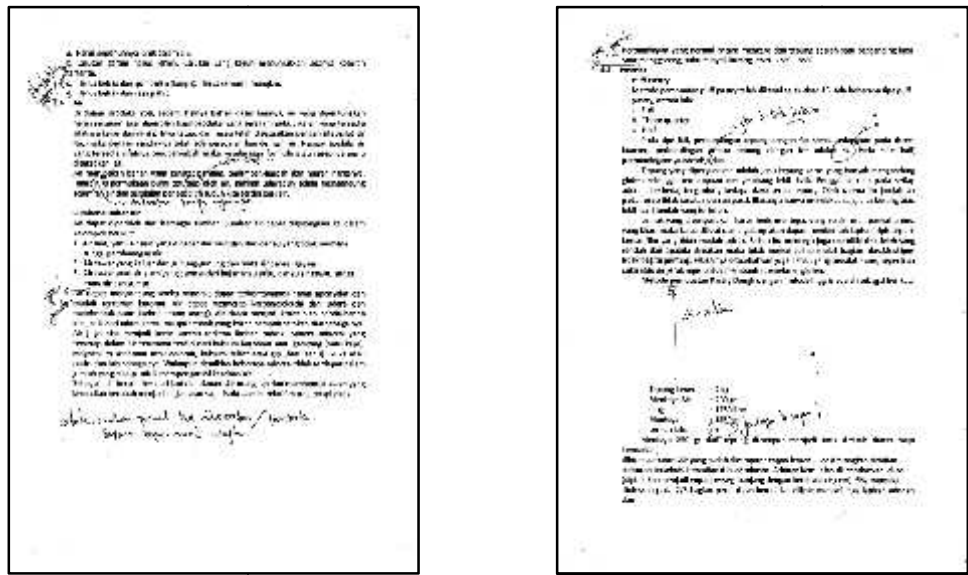
c) Penyusunan program pelatihan

Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 1 hari tatap muka selama 3 minggu, dengan mengundang 8 orang dosen dan karyawan Sekolah Perhotelan dan Kapal pesiar NEPTUNE Kediri. Pelatihan yang diberikan berupa penyusunan buku/ modul ajar berdasarkan kurikulum yang ada dan prosedur pembuatan media pembelajaran interactive dengan autoplay media studio untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Kegiatan- kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan pengetahuan dan ketrampilan tentang pembuatan perangkat pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2017. Berdasarkan agenda kegiatan yang sudah tersusun, kegiatan ini dilaksanakan bertahap, diawali dengan presentasi materi pelatihan diikuti dengan presentasi materi media pembelajaran dan diakhiri pendampingan.
- b) Melatih penyusunan buku ajar / modul. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan September 2017 di mana peserta di bentuk menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing, dipandu oleh dua orang pemateri pengembangan buku ajar dan media interaktif.
- c) Melatih dan mendampingi cara menyusun buku /modul ajar tersebut sesuai dengan pembelajaran mata kuliah yang diampu. Kegiatan ini dilaksanakan di bulan yang sama di minggu ke dua dan ketiga. Dalam tahap ini peserta melakukan analisis dan mengembangkan materi sesuai bidang keahliannya masing-masing sesuai dengan format materi buku ajar yang diberikan.



Gambar 1. Analisis dan Pengembangan Materi

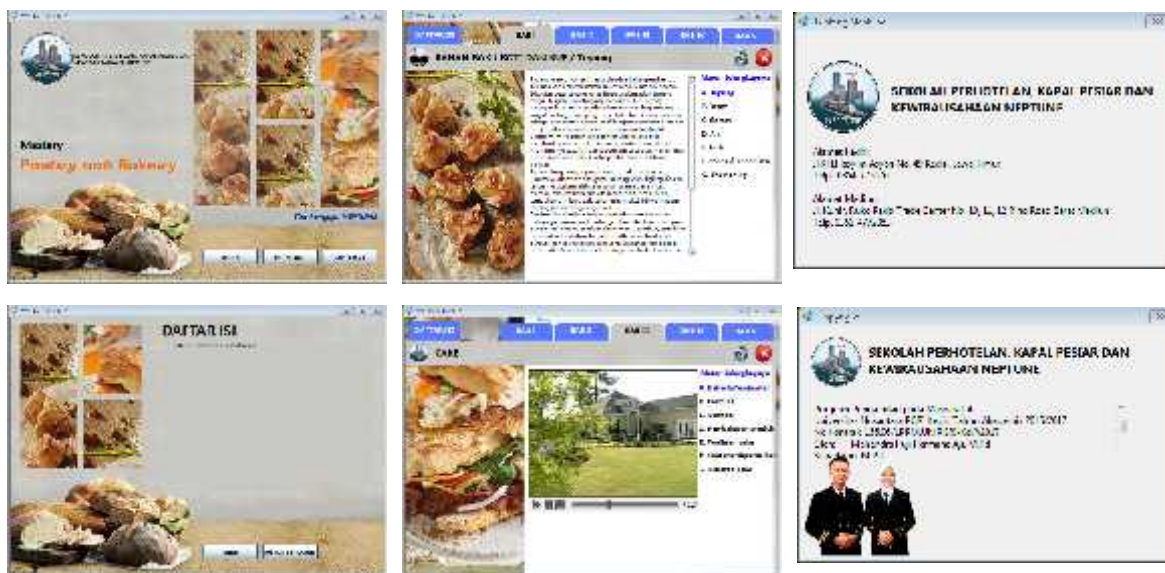
Pada tahapan ini juga dilakukan pendampingan kepada peserta pelatihan tentang pengaplikasian materi ajar ke dalam software aplikasi interaktif media menggunakan aplikasi autoplay media studio, pada proses ini selain dosen/pengajar didampingi pula oleh tenaga IT dari staff NEPTUNE untuk membantu jika ada kesulitan pada prosesnya.

3. Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan buku dan media pembelajaran para instruktur mitra. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah buku ajar / modul dan media pembelajaran inovatif. Kualitasnya terlihat dari ketepatan dan kelengkapan materi dan media pembelajaran dari sebelumnya. Instrumen evaluasi adalah lembar penilaian berupa rubrik penilaian kemampuan instruktur dalam membuat perencanaan tertulis serta praktiknya dengan rentangan skor 1 sampai 5.

Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Kendala yang dihadapi sebagian besar instruktur dalam pelaksanaan pembelajaran terkait perangkat pembelajaran yang tepat adalah kejelasan materi dan sistematika pembelajaran yang masih kurang. Penyampaian materi yang

konvensional yang membuat suasana kelas kurang menarik membuat pesan pembelajaran tidak mudah dipahami. Namun melalui penggunaan buku/modul ajar dan media pembelajaran interaktif yang tepat oleh instruktur, kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah dan bermakna.



Gambar 2. Tampilan media pembelajaran interaktif

Evaluasi dilakukan terhadap kemampuan guru dalam merancang dan mendesain media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah alat penilaian kemampuan guru yang diadopsi dari rubrik penilaian media ajar di UN PGRI Kediri. Evaluasi dilakukan pada para instruktur yang dipilih dengan mata kuliah yang berbeda. Hasil evaluasi didapatkan bahwa secara rata-rata kemampuan pengembangan buku ajar / modul ajar dan desain media ajar yang telah dikembangkan berkualitas “baik”.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya.

Hasil refleksi adalah perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan ketrampilan guru terhadap penyusunan buku ajar dan media

pembelajaran yang praktis dan menarik. Perlu dilakukan pembuatan buku ajar dan media pembelajaran interaktif yang lebih detail spesifikasinya

KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan judul pelatihan pengembangan modul dan media ajar berbasis interactive media untuk tenaga pengajar di sekolah perhotelan NEPTUNE Kediri ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan tentang tata cara penyusunan materi-materi menjadi sebuah buku ajar serta ketrampilan instruktur dalam merancang dan membuat media pembelajaran interactive menjadi meningkat. Peningkatan tersebut terlihat terutama dalam hal ketepatan dan kelengkapan komponen buku ajar serta tampilan media pembelajaran yang sangat menarik dan interaktif.
2. Ketrampilan dalam penyusunan materi dan media tersebut juga meningkat khususnya dalam hal sistematika dan kejelasan penyampaian materi secara keseluruhan dan kebermaknaan pengalaman belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Dirjen Dikdasmen Depdiknas. 2004. *Pedoman Penunjang Kurikulum 2004: Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., dan Smaldino, S. 1999. *Instruction Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill, Prentice Hall.
- Merril Physical Science. 1995. *Teacher Resource Guide*. New York: Glencoe MacMillan/McGraw Hill.
- Sadiman, Arief Sukadi dkk. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Mediyatama Sarana Perkasa. 1988
- Syaiful Bahri Djamarah dan aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2010
- Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. 2009