

## PELATIHAN LESSON PLAN BERDASARKAN PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISTIK BERBASIS MULTIMEDIA BAGI GURU SMA

Faishal Rahutomo<sup>1</sup>, Imam Fahrur Rozi<sup>2</sup>, Odhitya Desta<sup>3</sup>, Abdul Muhsyi<sup>4</sup>, Agung Nugroho<sup>5</sup>  
Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang  
<sup>1</sup>faisal.polinema@gmail.com

**Abstrak** - Permasalahan yang dihadapi guru di Kecamatan Pujon adalah tidak dapat membuat lesson plan secara individu melainkan turun-menurun atau mencari di internet. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa tidak dapat maksimal dikarenakan lesson plan yang dibuat tidak disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berperan dalam proses pembelajaran dan secara langsung mempengaruhi peningkatan kualitas belajar peserta didik. Agar dapat berfungsi secara profesional, guru diwajibkan memiliki kompetensi penguasaan bidang ilmu, keterampilan kurikulum serta keterampilan pedagogis (pembelajaran dan pengembangan tentang cara menyikapi pemahaman terhadap materi ajar).

Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa 20% manusia menyerap apa yang mereka lihat, 30% apa yang mereka dengar, 50% apa yang mereka lihat dan dengar, dan 80% apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan saat itu. Maka dari itu multimedia menjadi sangat efektif dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi produk multimedia. Produk multimedia berbasis presentasi, seperti slide show terkomputerisasi, sebuah situs Web, atau video.

Berdasarkan identifikasi permasalahan mitra, menginisiasi untuk dilakukannya program kemitraan antara akademisi dengan masyarakat melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM). Program ini diharapkan mampu menjalin kerjasama dalam hal transfer IPTEK dari perguruan tinggi kepada masyarakat, khususnya yang terkait dengan upaya memacu dan mengembangkan lesson plan untuk menerapkan pembelajaran konstruktivistik berbasis multimedia sehingga mampu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat lesson plan.

**Kata kunci** Guru, Lesson Plan, Pembelajaran konstruktivistik, Model pembelajaran, Multimedia

### I. PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pujon merupakan salah satu wilayah Kecamatan di kabupaten Malang yang memiliki potensi wisata. Berdasarkan observasi peneliti, pada bidang pertanian di Kecamatan Pujon sudah cukup maju, namun ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dikembangkan salah satunya pada bidang pendidikan. PP No. 19 tahun 2005 pasal 91 tentang Standar

Nasional Pendidikan, menyebutkan bahwa setiap satuan pendidikan pada jalur formal wajib melakukan penjaminan mutu pendidikan. Permasalahan yang dihadapi guru di Kecamatan Pujon adalah tidak dapat membuat Lesson Plan secara individu melainkan turun-menurun atau mencari di internet. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa tidak dapat maksimal dikarenakan Lesson Plan yang dibuat tidak disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berperan dalam proses pembelajaran dan secara langsung mempengaruhi peningkatan kualitas belajar peserta didik. Agar dapat berfungsi secara profesional, guru diwajibkan memiliki kompetensi penguasaan bidang ilmu, keterampilan kurikulum serta keterampilan pedagogis (pembelajaran dan pengembangan tentang cara menyikapi pemahaman terhadap materi ajar).

Pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah pembelajaran Konstruktivistik. Pembelajaran konstruktivistik merupakan pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Salah satu model pembelajaran yang mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Erman Suherman (2003:260), pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas. Kegiatan pembelajaran di sini terpusat pada siswa yang sedang berdiskusi dengan kelompoknya masing – masing. Guru hanya menjadi fasilitator di dalam pembelajaran, mengarahkan siswa kepada hasil belajar yang akan dicapai, dan mengembangkan ide-ide kreatif siswa. Pembelajaran kooperatif dikembangkan atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep - konsep itu dengan temannya (Sanjaya, 2005:107). Menurut Arends (2001) ada beberapa macam model pembelajaran kooperatif diantaranya: STAD (Student Teams Achievement Divisions), Jigsaw, Group Investigation, Structural Approach yang di dalamnya ada Think Pair Share, Numbered Heads Together, dan TGT (Teams Games Tournament).

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya siswa masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar tersebut mengalami kegagalan dalam bidang akademik baik

faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa seperti tingkat intelegensi yang rendah, kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya. Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan system pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya.

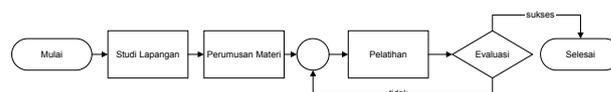
Pembelajaran berbasis multimedia adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi produk multimedia. Produk multimedia berbasis presentasi, seperti slide show terkomputerisasi, sebuah situs Web, atau video. Presentasi ini akan mencakup bukti bahwa siswa sudah menguasai konsep-konsep kunci dan proses yang dibutuhkan untuk mengajar dan akan menjadi sumber kebanggaan yang besar bagi mereka. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Beberapa bentuk penggunaan komputer media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Teks, gambar, suara, dan animasi.

Salah satu perwujudannya dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan memberikan pelatihan kepada guru SMA tentang pembuatan Lesson Plan untuk menerapkan pembelajaran konstruktivistik berbasis multimedia. Hal ini dilakukan karena guru cenderung menggunakan Lesson Plan yang dibuat secara turun-temurun, atau bahkan mengunggahnya dari internet, sehingga tidak cocok digunakan di daerahnya. Guru dengan segala tuntutan yang diberikan kepadanya, kerap kali berbuat praktis dengan mengunduh Lesson Plan yang dijual bebas di internet. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang mengoptimalkan sumber belajar yang sudah berkembang. Padahal jika guru mengoptimalkan multimedia, tentu akan menciptakan atmosfer baru dalam kegiatan pembelajarannya. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan multimedia dalam setiap pembelajaran.

## II. METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai sasaran, tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a. Studi Lapangan
- b. Pembuatan Materi
- c. Pelaksanaan Pelatihan
- d. Evaluasi



Gambar 2.1. Diagram Alir Kegiatan Pengabdian

## III. RANCANGAN EVALUASI

Tahap evaluasi dilakukan melalui proses pengujian dari pelatihan dan pendampingan dalam merancang bentuk wirausaha digital yang disepakati. Hal ini dilakukan dengan menentukan indikator keberhasilan dan mencocokkan dengan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan. Indikator keberhasilan dapat diperlihatkan dengan kemampuan untuk merancang dan menjalankan sebuah wirausaha digital setelah pelatihan dilakukan.

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Guru sebagai subjek dalam membuat perencanaan pembelajaran harus dapat menyusun berbagai program pengajaran sesuai pendekatan dan metode yang akan di gunakan. Penggunaan metode mengajar yang tepat, merupakan suatu alternatif mengatasi masalah rendahnya daya serap siswa terhadap pelajaran tertentu, guna meningkatkan mutu pengajaran. Salah satu platform multimedia yang dapat digunakan guru untuk lebih menghidupkan suasana akademis adalah Edmodo, platform ini memberikan siswa jalur untuk berinteraksi dengan rekan mereka dan guru mereka dalam suasana akademis. Lebih jauh lagi penggunaan platform ini dapat mengajarkan siswa untuk bagaimana berperilaku secara Online dan bertanggung jawab dalam mengatur kegiatan belajar mereka dengan system yang keamanannya terjamin. Edmodo menyediakan lingkungan dimana mengajar dan belajar dapat menghasilkan siswa menjadi lebih mandiri, tanpa melupakan standar pengukuran keberhasilan siswa.

### 4.2 Saran

Untuk program Pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya, dapat menambah waktu pelatihan dan dilanjutkan dengan objek pengabdian yang berbeda karena antusiasme guru sebagai peserta tinggi sekali. Mengingat keperluan ilmu akan bidang Teknologi informasi sangat berguna.

## V. DAFTAR RUJUKAN

- [1]. Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [2]. Ismail. 2002. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Dirjen Dikdasmen Depdiknas.
- [3]. Johnson, E.B. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, Inc.
- [4]. Nur, Muhammad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.

- [5]. Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [6]. Woolfolk & Nicolich. 1984. *Educational Psychology for Teachers. Second Edition*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.