

Andromeda

Jurnal Pengabdian Masyarakat Rafflesia

e-ISSN 2808-893X

PELATIHAN PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI PEMBUATAN VOICE THREADS, BLOGGING, SOCIAL BOOKMARKING, SINIAR ATAU PODCAST DAN SCREENCAST DI SMAN 10 KOTA BENGKULU

I Nyoman Candra*, Rina Elvia, Wiwit

Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu,
Bengkulu-Indonesia

* For correspondence purposes e-mail: inyomancandra@unib.ac.id

ABSTRACT

SMAN 10 Bengkulu City is one of the Senior High Schools in Bengkulu City which has implemented Independent Curriculum. This curriculum allows teachers to apply learning methods and develop teaching materials independently. This requires teachers to have skills in designing innovative learning. We conducted a community service program aiming to train teachers on innovative learning through creating Voice Threads, Blogging, Social Bookmarking, Podcasts, and Screencasts. This program was initiated by introducing Voice Threads, Blogging, Social Bookmarking, Podcasts, and Screencasts. We also demonstrate how to use them in creating innovative learning. Afterwards, we allowed the participants to give question in question answer section. At the end of the program, we sent a quistionaire to obtain a feedback of the program. The data showed that this program is useful for them as a teacher because it is something new and can improve their knowledge. This was also insightful to design innovative learning. Overall, they were satisfying with this program.

Keywords: *innovative learning; independent curriculum; Voice Threads; Screencasts*

ABSTRAK

SMAN 10 Kota Bengkulu adalah salah satu SMA di Kota Bengkulu yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memungkinkan guru untuk menerapkan metode pembelajaran dan mengembangkan materi ajar secara mandiri. Hal ini mengharuskan guru memiliki keterampilan dalam merancang pembelajaran inovatif. Kami telah melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat di SMAN 10 Kota Bengkulu yang bertujuan untuk melatih guru dalam pembelajaran inovatif melalui pembuatan *Voice Threads, Blogging, Social Bookmarking, Podcast, dan Screencast*. Program ini dimulai dengan memperkenalkan *Voice Threads, Blogging, Social Bookmarking, Podcast, dan Screencast*. Tim juga mendemonstrasikan cara menggunakannya dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif. Setelah itu, peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dalam sesi tanya jawab. Di akhir program, tim memberikan angket untuk mendapatkan umpan balik tentang program ini. Data menunjukkan bahwa program ini bermanfaat bagi mereka sebagai guru karena memberikan hal baru dan dapat meningkatkan pengetahuan mereka.

Program ini juga memberikan wawasan yang berharga untuk merancang pembelajaran inovatif. Secara keseluruhan, mereka merasa puas dengan program ini.

Kata kunci: *Pembelajaran inovatif; kurikulum merdeka; Voice Threads; Screencasts.*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Kota Bengkulu (SMA N 10 Bengkulu) adalah salah satu sekolah negeri yang terdapat di Kota Bengkulu yang beralamat JL. Padang Cengkeh, Suka Rami, Kec. Selebar, Kota Bengkulu Prov. Bengkulu. SMA N 10 Bengkulu sudah terakreditasi A. SMA N 10 Kota Bengkulu memiliki guru sebanyak 66 orang yang terdiri dari 48 orang berstatus PNS, 5 orang guru tidak tetap dan 13 orang guru honorer. Dari 66 orang tersebut, 22 orang laki-laki dan 44 orang Perempuan. Jumlah total siswa di SMA N 10 Bengkulu adalah sebanyak 760 orang.

Dari segi sarana prasarana, SMA N 10 memiliki 13 ruangan kelas yang dalam kondisi baik dari 24 total ruang kelas yang dimiliki. Di samping itu, SMA N 10 Bengkulu memiliki 3 laboratorium, 1 perpustakaan dan 4 ruang sanitasi dalam kondisi baik (dari 7 total ruang sanitasi).

SMA N 10 Bengkulu sudah menerapkan Kurikulum Merdeka meskipun belum semua kelas menerapkannya. Kelas yang menerapkan Kurikulum Merdeka terbatas pada Kelas X. Seperti halnya dengan sekolah-sekolah lain, alasan SMA N 10 belum secara keseluruhan menerapkan Kurikulum Merdeka karena masih belum ada kesiapan dalam pengimplementasiannya.

Kebijakan Merdeka Belajar diarahkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, mandiri, kontekstual, emansipatoris dan inovatif (Sahnan & Wibowo, 2023). Ciri utama Merdeka Belajar adalah fokus pada materi esensial, Kebebasan guru dalam mengajar dan pembelajaran dalam bentuk kegiatan proyek untuk membentuk karakter profil pelajar Pancasila (Putri dan Arsanti, 2022).

Dalam Merdeka Belajar, guru diberi kebebasan dalam mendesain pembelajaran yang dilakukan (Daga, 2021). Kebebasan guru dalam mengajar menyebabkan guru harus memiliki ide dan kreativitas dalam mendesain pembelajaran tersebut. Guru harus mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa berpartisipasi aktif, berfikir kritis, inovatif,, mandiri dan mampu memecahkan atau memberi solusi terhadap permasalahan – permasalahan yang diberikan. Contoh pembelajaran yang inovatif yang memungkinkan siswa untuk aktif,kreatif, berpikir kritis, mandiri dan memberi Solusi terhadap suatu masalah adalah pembelajaran berbasis masalah (PBL=Problem Based Learning), dan pembelajaran berbasis proyek (PJBL = Project Based learning). Di samping itu, masih banyak pendekatan-pendekatan yang lain yang dapat diterapkan,misalnya dengan menerapkan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran melalui permainan.

Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi dan komunikasi, para peserta didik yang masuk dalam Generasi Z tidak bisa dilepaskan dari pengaruh

perkembangan tersebut (Roblek et al., 2019). Penggunaan internet dan sosial media di kalangan mereka sangat besar (Pujiono, 2021) sehingga, pembelajaran secara inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi sangat diperlukan. Pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi yang dapat dilakukan adalah melalui pembuatan *Voice Threads, Blogging, Social Bookmarking* (Hariawan dkk, 2023) *Siniar* atau *Podcast* dan *Screencast*.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2024 di SMAN 10 Kota Bengkulu yang diikuti oleh sekitar 24 peserta. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah dalam bentuk pelatihan yang diawali dengan pengarahan tentang pembuatan *Voice Threads, Blogging, Social Bookmarking, Siniar* atau *Podcast* dan *Screencast*. Untuk mengetahui respon terhadap kegiatan pengabdian ini, para peserta diberikan angket dalam format *googleform*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Hari Jum'at Tanggal 9 Agustus 2024 yang bertempat di SMAN 10 Kota Bengkulu. Alasan utama kegiatan ini dilaksanakan di SMAN 10 Kota Bengkulu adalah sekolah ini menjadi salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Sebelum menentukan sekolah ini, tim pengabdian juga sudah berdiskusi dengan Kepala Sekolah dan Guru di SMA ini untuk memperoleh izin tempat pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan kata sambutan dari Kepala Sekolah SMAN 10 Kota Bengkulu. Pada kesempatan ini, Kepala Sekolah menyambut dengan baik dan mendukung pelaksanaan kegiatan ini. Kepala Sekolah juga menyampaikan terimakasih kepada tim pengabdian yang menjadikan SMAN 10 sebagai lokasi kegiatan.

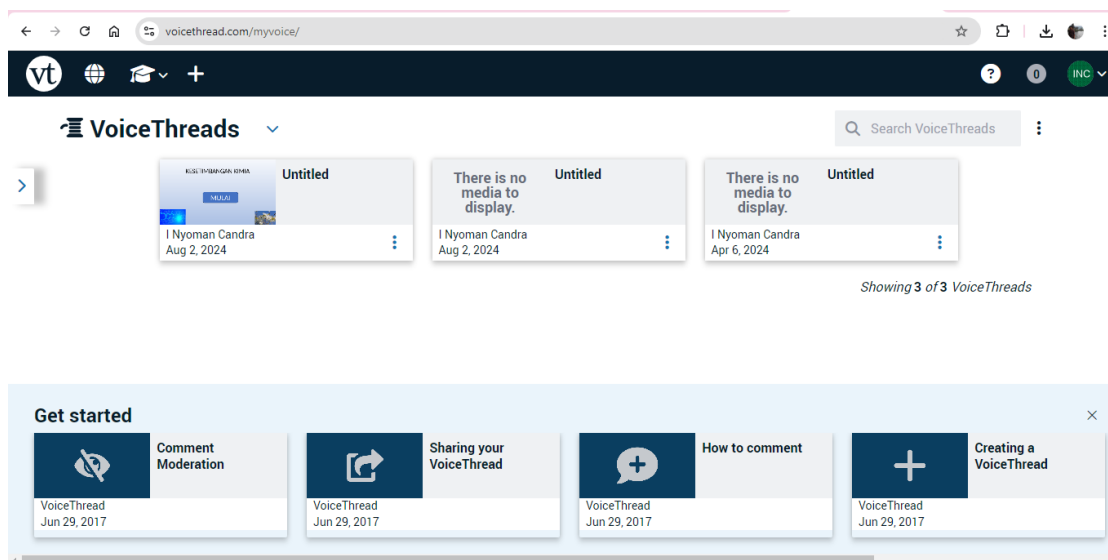


Gambar 1: Kata sambutan oleh Kepala Sekolah

Setelah kata sambutan dari Kepala Sekolah SMAN 10 Kota Bengkulu, tim pengabdian memulai kegiatan dengan penyampaian materi dengan judul "

Pembelajaran Inovatif Melalui Pembuatan *Voice Threads*, *Blogging*, *Social Bookmarking*, *Siniar* atau *Podcast* dan *Screencast*". Penyampaian materi ini diawali dengan menyinggung sedikit tentang Kurikulum Merdeka yang memberi makna khususnya untuk guru diberikannya kemerdekaan untuk mendesain atau membuat atau menerapkan metode pembelajaran sesuai dengan kreativitasnya. Kegiatan pengabdian memiliki hubungan dengan Kurikulum Merdeka karena dalam kurikulum ini, guru diharapkan dapat mendesain pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Topik penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh semakin majunya perkembangan teknologi dan penggunaan gawai (*gadget*) yang terhubung dengan internet, yang terus meningkat dikalangan pelajar.

Materi tentang pembelajaran inovatif yang pertama kali dijelaskan adalah tentang "*Voice Thread*". Tim pengabdian menjelaskan bagaimana melakukan pembelajaran inovatif dengan *Voice Threads* mulai dari membuka situsnya, membuat akun, membuat *Voice Thread*, membagikan *Voice Threads*, dan memberi komentar. *Voice Threads* yang dibuat dapat berasal dari rekaman video, foto, rekaman suara, bahan materi di komputer, dan materi dari internet. *Voice Threads* yang sudah dibagikan selanjutnya dapat dikomentari oleh peserta/siswa dan kemudian guru yang memposting dapat memberi umpan balik. Penggunaan *Voice Threads* seperti penggunaan media sosial. Tapi di sini, pelajar menggunakannya untuk belajar karena, selama ini, pelajar banyak menggunakan media sosial hanya untuk berkomunikasi dengan yang lain.



Selanjutnya tim menjelaskan tentang *social bookmarking* yang merupakan aktivitas yang dilakukan pengguna internet dalam menyimpan, mengelola, dan mengunggah konten pada *platform* atau penandaan halaman website dengan memanfaatkan fitur atau *tools* berbasis *browser*. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna mengunjunginya kembali nanti.

Topik pembelajaran inovatif yang dijelaskan terakhir yaitu *screencast* atau rekam layar. Pada kesempatan ini, tim pengabdian menjelaskan peran rekam layar dalam pembelajaran terutama pembelajaran online atau pembelajaran mandiri. Rekam layar dapat merekam informasi dalam bentuk gambar, suara atau video (gabungan gambar suara). Menurut tim pengabdian, rekaman dalam bentuk suara/video dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajari dibandingkan apabila dengan hanya membaca saja. Tim pengabdian juga menjelaskan beberapa cara dalam merekam layar yaitu dapat dengan menggunakan *Game bar*, *Microsoft Powerpoint*, *Canva*, *Camtasia*, *Camstudio*, dan *OBS*.

Setelah penyampaian materi, peserta diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang sudah disampaikan. Peserta terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan ini yang terlihat dari pertanyaan yang diajukan. Ketertarikan peserta dalam mengikuti kegiatan ini juga ditunjukkan dari hasil angket respon yang diberikan pada akhir kegiatan yang kebanyakan menjawab setuju terhadap pernyataan yang diberikan.

Tabel 1: Hasil angket respon kegiatan pengabdian

No	Pernyataan	Persentase jawaban (%)				
		STS	TS	S	SS	
1	Pelatihan yang telah diberikan merupakan pengetahuan baru bagi saya	0	0	50	50	
2	Pelatihan ini menambah pengetahuan yang saya miliki	0	0	50	50	
3	Pelatihan ini bernfaat dalam melaksanakan tugas pengajaran yang saya lakukan	0	0	50	50	
4	Saya mengikuti kegiatan ini dengan antusias	0	0	37,5	62,5	
5	Materi pelatihan yang diberikan menarik	0	0	50	50	
6	Materi yang disampaikan memberi saya wawasanentang pembelajaran inovatif	0	0	25	75	
7	Materi yang disampaikan relevan dengan kurikulum merdeka	0	0	50	50	
8	Materi yang disampaikan membuat saya terinspirasi untuk mendesain pembelajaran inovatif	0	0	75	25	
9	Saya berharap kegiatan pelatihan semacam ini dilaksanakan secara kontinu	0	0	12,5	87,5	
		Vt	Sb	B	Si	Sc
10	Materi pembelajaran inovatif mana yang anda anggap paling mudah untuk dilakukan	37,5	0	0	12,5	50

Ket: STS = Sangat Tidak Setuju; TS = Tidak Setuju; S = Setuju; SS = Sangat Setuju; Vt = Voicethread; Sb = Social Bookmarking; B = Bloging; Si = Sinias/Podcast; Sc = Screencast.

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar dan diikuti dengan antusias. Angket respon menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta merasa bahwa kegiatan yang diikuti merupakan hal yang baru yang dapat menambahkan pengetahuan mereka, dapat menunjang pelaksanaan kegiatan mengajar mereka dan memberi wawasan baru bagi mereka. Materi tentang *Voice Threads* dan *Screencast* menjadi topik yang paling menarik dibandingkan materi lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberi dukungan pendanaan melalui Skema Bantuan Pendanaan PNBP Fakultas. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SMAN 10 Kota Bengkulu beserta guru-guru yang sudah menyiapkan lokasi untuk kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Daga, A. T. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1075-1090.
- Hariawan, I. N. U. E., Raka, I. N., & Hadriani, N. L. G. H. (2023). Implementasi Gadget Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Di Sd Negeri 2 Kalibukbuk Kabupaten Buleleng. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 283-294.
- Pujiono, A. (2021). Media sosial sebagai media pembelajaran bagi generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1-19.
- Putri, Y. S., & Arsanti, M. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Sebagai Pemulihan Pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV* (Vol. 4, No. 1).
- Roblek, V., Mesko, M., Dimovski, V. and Peterlin, J. (2019), "Smart technologies as social innovation and complex social issues of the Z generation", *Kybernetes*, Vol. 48 No. 1, pp. 91-107. <https://doi.org/10.1108/K-09-2017-0356>
- Sahnan, A., & Wibowo, T. (2023). Arah Baru Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), 29-43.