

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERBASIS SMART APPS CREATOR PADA PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS DI SMP MUHAMMADIYAH 6 PADANG

Afrini Rahmi*, Asri Wahyuni Sari

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Sumbar

*Email: afrini@stkip-pgri-sumbar.ac.id

Abstrak - Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih belum mencapai hasil maksimal, hal ini terbukti dengan masih rendahnya kemampuan dalam membaca khususnya dalam pembelajaran teks di era pandemi yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dalam pembelajaran membaca teks pada siswa SMP masih sebatas teori. Salah satu penyebabnya adalah karena kurang menariknya media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran membaca itu sendiri. Untuk mendukung terciptanya profesionalisme guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif diadakan Program Kemitraan Masyarakat (PKM). PKM tersebut dilakukan dengan cara membimbing dan memberikan pelatihan pada guru di SMP Muhammadiyah 6 Padang agar dapat menggunakan media gambar berbasis Smart Apps Creator. Media pembelajaran ini dapat membantu guru sebagai sebuah panduan dalam membaca teks. Penggunaan media pembelajaran ini akan dapat membantu siswa untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran pada materi teks. Sebagai media pembelajaran baru, yang inovatif, penggunaan Media pembelajaran ini akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Siswa tidak lagi memperoleh materi tentang teks dengan pemaparan teori yang panjang lebar, tetapi guru langsung memberikan pembelajaran dengan Media pembelajaran yang menarik berupa aplikasi.

Kata kunci: media gambar, *Smart Apps Creator*, membaca, teks

LATAR BELAKANG

Situasi pandemi saat ini mengharuskan guru untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Guru-guru melakukan pembelajaran secara daring dari sekolah ataupun dari rumah. Guru-guru harus pintar dan kreatif membuat materi pembelajaran agar siswa bisa belajar sendiri dengan baik di rumah. Guru harus pintar mensiasati media pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal perlu ada sistem pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen, seperti tujuan, bahan atau materi pembelajaran, metode pembelajaran, kemudian media dan evaluasi hasil belajar (Nurrita, 2018). Sistem pembelajaran itu bersifat keterpaduan, artinya komponen tersebut harus lengkap, karena satu komponen saja tidak lengkap atau tidak berfungsi maka akan berpengaruh pada komponen yang lainnya. Jadi artinya, komponen bahan ajar mutlak

diperlukan karena dengan adanya sistem pembelajaran yang terorganisir dengan baik sangat berpengaruh pada hasil belajar.

Pada proses pembelajaran guru harus mampu memberikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran, jika seorang guru yang akan mengajar tidak memiliki media pembelajaran yang inovatif dan bahan untuk diajarkan, tentu guru tersebut akan bingung dan kehabisan bahan dalam mengajar. Tetapi sebaliknya, jika sebelum mengajar mempersiapkan media pembelajaran yang inovatif dan berkarakter serta bahan pembelajaran yang menarik dan sesuai, maka situasi pembelajaran akan berjalan lancar dan pembelajaran tidak akan monoton. Murid dapat menjadikan bahan ajar dan lembaran kerja sebagai sumber utamanya selain informasi langsung dari gurunya (Rahmatullah, *et al.*, 2020). Jadi, di samping merencanakan pengajaran keterampilan bahasa dan sastra Indonesia, seorang guru bahasa Indonesia ataupun guru kelas harus mampu memilih,

merencanakan, membuat, dan menyajikan media pembelajaran yang inovatif.

Salah satu pembelajaran yang membutuhkan media pembelajaran yang inovatif adalah membaca. Harjasujana (2003) mengemukakan bahwa membaca merupakan proses. Membaca bukanlah proses yang tunggal melainkan sintesis dari berbagai proses yang kemudian berakumulasi pada suatu perbuatan tunggal. Membaca diartikan sebagai pengucapan kata-kata, mengidentifikasi kata dan mencari arti dari sebuah teks. Membaca diawali dari struktur luar bahasa yang terlihat oleh kemampuan visual untuk mendapatkan makna yang terdapat dalam struktur dalam bahasa. Dengan kata lain, membaca berarti menggunakan struktur dalam untuk menginterpretasikan struktur luar yang terdiri dari kata-kata dalam sebuah teks.

Dalam hal ini guru perlu menyediakan media pembelajaran untuk menunjang berbagai materi termasuk keterampilan membaca. Media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan membaca teks seperti Media gambar berbasis Aplikasi Smart APPS Creator. Aplikasi ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran keterampilan membaca teks pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Untuk memilih materi yang akan diterapkan Media pembelajaran adalah membaca teks pada tingkat SMP, guru harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kematangan murid yang diajar. Dengan kata lain, Media pembelajaran yang disajikan kepada siswa harus disesuaikan dengan pola perkembangan peserta didik dan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa agar tidak monoton bagi siswa.

Pembelajaran membaca teks dengan media pembelajaran yang diterapkan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi dan mengerjakan tugas membaca teks, karena kehadiran media pembelajaran ini menjadi

lebih menarik. Para siswa akan lebih cepat menyerap materi pembelajaran serta memunculkan ide untuk membaca teks, karena pembelajaran dengan memanfaatkan Media pembelajaran akan lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan Media atau hanya mendengarkan guru bercerita di depan kelas, sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal.

Proses kegiatan pembelajaran keterampilan membaca tidak harus dilakukan di ruang sanggar sastra atau di ruangan khusus, tetapi cukup dengan memberikan stimulus atau rangsangan untuk memancing ide membaca. Yang terpenting adalah menggunakan Media yang menarik dengan jelas yang mampu menimbulkan ide untuk membaca. Media ini sangat tepat digunakan untuk memotivasi siswa dalam membaca teks.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian merupakan pemberian pelatihan kepada masyarakat dalam rangka peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Dalam hal ini pengabdian akan dilaksanakan terhadap guru. Pengabdian dilaksanakan bermaksud untuk memberikan variasi dalam pembelajaran keterampilan membaca teks pidato. Guru dalam mengajarkan materi membaca teks tidak lagi terfokus pada satu cara yang menyebabkan guru kurang termotivasi untuk membaca. Kegiatan pengabdian merupakan pemberian pelatihan kepada masyarakat dalam rangka peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Dalam hal ini pengabdian akan dilaksanakan terhadap guru. Pengabdian dilaksanakan bermaksud untuk memberikan variasi dalam pembelajaran keterampilan membaca teks pidato. Guru dalam mengajarkan materi membaca teks tidak lagi terfokus pada satu cara yang menyebabkan guru kurang termotivasi untuk membaca.

Kegiatan ini akan dilakukan selama sepuluh minggu dengan beberapa kali

pertemuan pada sekolah. Adapun tahap-tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut;

- 1) Pertemuan pertama penetapan materi tentang teks.
- 2) Pertemuan kedua menyediakan media gambar yang akan dijadikan materi dalam pembelajaran dari beberapa tema yang diharapkan dapat membentuk karakter dan perubahan perilaku.
- 3) Pertemuan ketiga guru diperkenalkan dengan aplikasi SAC.
- 4) Pertemuan keempat guru mulai memanfaatkan aplikasi SAC untuk pembelajaran membaca yang telah dipilih.

Jika kegiatan berhasil, maka guru mampu memahami cara mempersiapkan Media pembelajaran berbasis aplikasi SAC.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pesatnya perkembangan ilmu dan teknologi membawa dampak tersendiri bagi proses pembelajaran. Ditambah dengan situasi pandemi seperti sekarang ini, banyak menuntut guru untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran karena sistem pembelajaran daring. Salah satu program yang dapat membantu proses pembelajaran sekarang ini adalah *Smart Apps Creator* (SAC). Aplikasi ini dapat diunduh untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring. Berikut ini akan dijelaskan gambaran ringkas tentang penggunaan aplikasi SAC.

1. Buka project SAC kalian kemarin. Sudah ada Section baru yang berjudul Darat di situ.
2. Di page yang masih kosong ini, kita akan membuat dua menu.



3. Untuk membuat menu, kita pisahkan section-nya sehingga yang perlu kita lakukan adalah membuat section baru. Section Darat di sini akan menjadi isi dari jenis-jenis hewan darat yang akan muncul.
4. Klik kanan di bawah page kosong yang berada di section Darat > pilih New Section



5. Setelah section baru muncul, nama awal section tersebut biasanya Default Section. Ubah namanya dengan klik kanan pada teks Default Section > pilih Rename Section



6. Pada kotak dialog yang muncul, berikan nama baru dengan judul Menu Utama. Akhiri dengan Submit



7. Setelah section Menu Utama selesai dibuat, posisi section tersebut berada di bawah section Darat. Seharusnya section Menu Utama ada di atas section darat karena secara hirarki di menu utama akan ada menu Darat yang saat diklik akan menuju ke page di section Darat.
8. Pindahkan section Menu Utama ke atas dengan melakukan drag and drop section Menu Utama ke atas section Darat seperti berikut. Kemudian, di section Menu Utama buatlah teks yang akan menjadi keterangan menu yang disajikan. Dalam project contoh ini kita akan membuat jenis-jenis binatang yakni Darat, Laut, dan Udara. Untuk membuat teks, klik menu Insert > pilih Horizontal Text.
9. Ketikkan teks yang ingin kalian masukkan. Jika ingin melakukan pengaturan seperti perubahan jenis font, ukuran font, perataan teks, atau sejenisnya, lakukan dengan blok teks terlebih dahulu kemudian ikut cara seperti berikut (buka di PC/komputer/laptop ya agar kelihatan lebih jelas).



10. Lakukan hal yang sama untuk membuat teks yang berbeda dan berikan background pada layar tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini ditujukan untuk membantu guru menyampaikan materi secara praktis dan mudah dipahami siswa. Selain itu Pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada

siswa SMP Muhammadiyah 6 Padang dengan tujuan agar lebih mudah dalam pembelajaran membaca teks.

Berdasarkan simpulan tersebut maka diberikan beberapa saran berikut ini. 1) Guru hendaknya menggunakan semua menu dalam aplikasi yang menarik agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa. 2). Pemilihan media pembelajaran yang menarik oleh guru akan memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Faizin (2019). *Membuat Menu di Smart Apps Creator (SAC)*. <https://www.lumpiastudio.com/membuat-menu-di-smart-apps-creator-sac-bagian-1>
- Harjasujana, A.S. & Damaianti, V.S. 2003. *Membaca dalam Teori dan Praktik*. Bandung: Mutiara.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171-187.
- Rahmatullah, Dwandaru, W. S. B., Kuswanto, H., & Karanggulimu, A. (2021). The Effect of Contextual Physics Teaching Materials Assisted by an Android-Based Virtual Lab to Improve Students' Conceptual Understanding During the COVID-19 Pandemic. *Proceedings of the 6th International Seminar on Science Education (ISSE 2020)*, 541(Isse 2020), 502–508.