



Inovasi Media Evaluasi pada Pembelajaran IPA di Masa Pandemi: *Graphics Interchange Format (GIF)*

Daniar Setyo Rini ¹, Eka Putri Azrai ¹, Ade Suryanda ¹

¹Pendidikan Biologi Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun Muka Raya, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indoneisa, 13220

*Email koresponden: daniarsetyorini@uji.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 19 Nov 2021

Accepted: 29 Dec 2021

Published: 30 Apr 2022

Kata kunci:

GIF;
Graphics Interchange
Format;
Motivasi;
Pembelajaran Digital
TASC.

Keywords:

Digital Learning
GIF;
Graphics Interchange
Format;
Motivation;
TASC.

ABSTRAK

Background: Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia membuat kegiatan pembelajaran berlangsung secara daring. Perubahan sistem pembelajaran tersebut berdampak pada menurunnya motivasi sebagian siswa terhadap pembelajaran. Segala upaya dilakukan guru untuk dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media digital yang sejak dulu banyak dikenal tapi belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah GIF. Inovasi penggunaan GIF sebagai media evaluasi diduga dapat meningkatkan motivasi siswa. Peningkatan perspektif guru terhadap penggunaan GIF diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. **Metode:** Mitra dalam kegiatan pengabdian tahun ini adalah Guru IPA yang tergabung dalam MGMP Guru IPA di Kabupaten Bekasi sebanyak 35 orang. Metode yang digunakan adalah metode survey disertai dengan metode webinar, data motivasi belajar siswa dari perspektif guru diukur menggunakan instrumen TASC (Teacher' as social context) yang diberikan secara pretest dan postest. **Hasil:** Berdasarkan data pretest dan post-test yang diperoleh dari 65 orang responden terlihat bahwa ada peningkatan sebanyak 0,035 poin motivasi belajar siswa dalam perspektif guru. Skor rata-rata untuk masing-masing butir pernyataan berada pada kisaran 2,9 - 3,0 maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa sudah cukup baik dilihat dari perspektif guru mengenai perilaku mereka dalam melakukan pembelajaran. **Kesimpulan:** Terjadi peningkatan motivasi siswa dalam perspektif guru terhadap penggunaan GIF sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPA.

ABSTRACT

Background: The Covid-19 pandemic that hit Indonesia made learning activities become online. Changes in the learning system impact decreasing the motivation of some students towards learning. Teachers make every effort to provide fun learning. One of the digital media that has been widely known for a long time but has not been commonly used in education is GIF. The innovation of using GIF as an evaluation medium increases student motivation. Increasing the teacher's perspective on GIFs is expected to increase students' learning motivation. **Methods:** Partners in this year's service activities are science teachers who are members of the MGMP Science Teachers in Bekasi Regency as many as 35 people. The method used is a survey method accompanied by a webinar method. From the teacher's perspective, student learning motivation data is measured using the TASC (Teacher' as social context) instrument given pretest and posttest. **Results:** Based on the pretest and post-test data obtained from 65 respondents, it can be seen that there is an increase of 0.035 points in student motivation from the teacher's perspective. The average score for each statement item is 2.9-3.0 so it can be said that students' learning motivation is quite good from the teacher's perspective regarding their behavior in carrying out learning. **Conclusion:** There was an increase in students' motivation in the teacher's perspective on using GIF as an evaluation medium in science learning.



PENDAHULUAN

Pandemi akibat virus Covid-19 di Indonesia selama hampir satu tahun belakangan ini mengakibatkan perubahan terhadap berbagai lini kehidupan. Keterbatasan akses fisik menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi saat ini. Hampir seluruh aktivitas dilakukan di dalam rumah dengan memanfaatkan koneksi internet termasuk juga kegiatan belajar dan mengajar. Perubahan proses pembelajaran dari metode tatap muka (luring) menjadi tatap maya (daring) memberikan perubahan yang sangat nyata dirasakan. Terdapat banyak kendala yang dirasakan oleh guru dan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran daring. Kendala seperti ketersediaan sarana dan prasarana, pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi, hingga kemampuan guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran dirasakan hampir oleh seluruh guru dan siswa baik yang ada di kota-kota besar ataupun di daerah dan salah satunya adalah Kabupaten Bekasi.

Adaptasi penggunaan teknologi oleh guru dan siswa, kesulitan memahami materi pembelajaran, penugasan yang banyak, proses pembelajaran yang membosankan, kurangnya interkasi dan komunikasi, serta lemahnya kemampuan meregulasi diri dalam pembelajaran mandiri di rumah menjadi kendala yang banyak dirasakan siswa selama pembelajaran daring. Hal-hal tersebut kemudian berdampak pada menurunnya motivasi internal siswa untuk belajar secara mandiri di rumah. Padahal motivasi internal menjadi hal yang sangat penting dimiliki pada proses pembelajaran mandiri. Berbagai macam cara telah dilakukan oleh pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran daring yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Akan tetapi keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi menjadi kendala yang tidak dapat dihindari. Sehingga, guru perlu untuk terus meningkatkan dan memperbaharui pengetahuan mengenai berbagai macam strategi, media dan pendekatan pembelajaran yang bisa diadaptasi dalam pembelajaran daring diiringi dengan peningkatan keterampilan dalam menggunakan teknologi.

Graphics Interchange Format (GIF) adalah jenis animasi yang dihasilkan dengan cara menyatukan potongan-potongan gambar yang disebut frame menjadi satu yang diatur dalam waktu dan kecepatan tertentu, potongan gambar tersebut akan berpindah-pindah sehingga kemudian menjadi terlihat seperti bergerak (Bulbul, 2015; Karadogan, 2004). GIF sebagai media evaluasi dapat memberikan stimulus visual yang berpengaruh signifikan dalam pembelajaran, hal inilah yang kemudian membuat media GIF banyak digunakan pada mata pembelajaran seperti matematika dan sains. (Maruya & Tano, 2016).

Penggunaan GIF dengan animasi yang terlihat lebih nyata dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, hal ini tentunya sangat baik untuk pemahaman siswa mengenai materi. (Karadogan, 2004) Saat ini GIF dapat dengan mudah dibuat jika dibandingkan dengan dahulu kala. Kemajuan teknologi digital dan internet memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam membuat media digital salah satunya adalah GIF. Media GIF sejak dahulu sudah banyak beredar dan dapat dengan mudah ditemukan di media digital. Akan tetapi animasi-animasi GIF yang beredar di dunia maya masih belum banyak memfasilitasi konten pembelajaran dan Pendidikan, padahal menurut survey siswa berpendapat bahwa penggunaan GIF dapat membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran (Esra et al., 2017).

Media animasi GIF juga sangat membantu bagi daerah-daerah dengan keterbatasan *bandwidth* internet dan mengalami kesulitan untuk mengakses video dengan durasi yang panjang. GIF yang merupakan animasi singkat hanya membutuhkan resolusi rendah, tanpa file audio, sehingga tidak membutuhkan banyak kuota dan *bandwidth* internet yang besar (Esra et al., 2017).

GIF juga mulai populer kembali di media sosial dan menjadi bagian umum yang sering ditemukan pada konten berita, cerita jurnalis, atau hanya sekedar untuk mengekspresikan emosi tertentu dalam kegiatan berkomunikasi di media sosial (Bakhshi, Shamma, Kennedy, Song, & de Juan, 2016).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini mengangkat tema mengenai inovasi media evaluasi dengan penggunaan GIF khususnya pada pembelajaran IPA. Dalam rangka memberikan pemahaman dan meningkatkan persepsi guru mengenai GIF sebagai media evaluasi dilakukan sebuah pelatihan dan webinar. Hal tersebut dilakukan dalam upaya memberikan solusi untuk proses pembelajaran daring yang lebih bervariasi, memotivasi dan menyenangkan.

MASALAH

Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan permasalahan yang dihadapi meliputi. (1) Komunikasi yang terbatas pada proses pembelajaran daring; (2) Materi pembelajaran yang kompleks dan cepatnya perkembangan informasi melalui internet; (3) Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran; (4) Persepsi guru terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran; (5) Keterbatasan pengetahuan guru mengenai strategi, variasi media dan evaluasi untuk pembelajaran IPA secara daring; (6) Motivasi internal dan keterlibatan aktif siswa menurun selama pembelajaran daring; (7) Keterbatasan sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran daring; dan (8) Beban belajar dan penugasan yang begitu banyak dirasakan siswa

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini akan mengusung kegiatan webinar berseri yang terfokus pada masalah pendalaman materi IPA dan peningkatan pengetahuan guru dalam mengembangkan dan merancang materi, sumber belajar, media dan evaluasi pembelajaran IPA. Salah satu fokus materi yang akan diberikan adalah penggunaan GIF sebagai media evaluasi pada pembelajaran IPA. GIF berdasarkan beberapa penelitian diduga mampu meningkatkan motivasi dan peran aktif siswa dalam pembelajaran sehingga kemudian dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran selama pembelajaran mandiri di masa pandemi. Adapun permasalahan yang menjadi fokus kegiatan adalah Bagaimana peningkatan motivasi kelas dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dari sudut pandang guru terhadap penggunaan GIF sebagai media evaluasi pada pembelajaran IPA?

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru mengenai variasi media evaluasi dalam bentuk GIF yang bisa dipakai untuk pembelajaran daring. Setelah mengikuti kegiatan webinar ini diharapkan guru dapat mengimplementasikan di dalam kelas sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi kelas dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode survey disertai dengan metode webinar. Webinar merupakan kependekan dari *web-based seminar* yakni sebuah metode presentasi, pembelajaran, workshop atau seminar yang disampaikan melalui Web. Webinar merupakan sebuah presentasi pembelajaran secara online yang selama kegiatannya ada partisipasi dari penonton berupa kegiatan tanya jawab ataupun memberikan komentar (Ankersborg, 2020). Sama halnya dengan kegiatan seminar luring, dalam kegiatan webinar narasumber memiliki peran yang cukup penting dalam karena harus dapat memberikan situasi proses belajar dengan berbagai contoh nyata yang memfasilitasi peserta dalam memperoleh informasi sebanyak-banyaknya. Sehingga, peserta webinar memperoleh pengalaman baru atau terbantu menata pengalamannya di masa lampau dengan cara baru (Greenway, 2005).

Pemberian informasi dari nara sumber akan ikut menambah wawasan peserta. (Achmat, 2005). Pelibatan peserta secara aktif ditujukan supaya peserta tidak bosan dan tidak merasa digurui (Fowlie, 2000). Langkah-langkah kegiatan webinar yang akan dilakukan terdiri dari, Observasi awal, penyampaian informasi mengenai penggunaan GIF sebagai media evaluasi pembelajaran kepada peserta yang disertai dengan Langkah-langkah pembuatannya dan ditutup dengan evaluasi kegiatan

Pengumpulan data telah dilakukan dengan menggunakan metode pretest dan posttest. Sebelum mendapatkan pemaparan, para guru (peserta) diberikan pretest berupa kuesioner mengenai motivasi belajar siswa yang dilihat dari perspektif guru. Kuesioner yang dipakai diadaptasi dari instrumen TASC (*Teacher as Social Context*) (Iglesias-García et al., 2019). Instrumen ini dapat mengukur besar motivasi siswa yang dilihat dari perspektif guru dalam mengajar. Instrumen yang dipakai dalam kegiatan pengabdian kali ini berjumlah 15 butir dengan skala pilihan jawaban 1-4 (sangat setuju – Sangat tidak setuju). Data yang telah didapat dianalisis secara deskriptif dan diuji statistik menggunakan uji-t berpasangan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara hasil pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diusulkan tahun 2021 ini masih dengan tema pelatihan pembelajaran IPA di era digital. Adapun materi yang diberikan pada kegiatan tahun ini mengenai penggunaan teknologi yakni *Graphic Interchange Format* (GIF) sebagai media evaluasi alternatif untuk pembelajaran IPA. Pelatihan materi ini dilakukan Bersama dengan guru-guru IPA yang tergabung dalam MGMP Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Target mitra dipilih karena adanya beberapa kendala yang dialami oleh guru-guru IPA dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran daring selama masa pandemi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tahun ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan dosen-dosen di program studi Pendidikan biologi. Kegiatan dilakukan dengan metode webinar sebanyak 5 series dengan total 40 jam pelajaran. Kegiatan pemaparan dan diskusi secara synchronous dilakukan melalui aplikasi zoom webinar dengan kapasitas 500 partisipan dan juga *live streaming* di Youtube. Kegiatan diskusi lanjutan serta workshop dilakukan secara asynchronous menggunakan google classroom. Kegiatan dilakukan selama satu bulan yakni di bulan Agustus 2021 dan series webinar dilakukan disetiap minggu-nya. Pemaparan materi mengenai GIF sebagai media evaluasi dipaparkan pada tanggal 14 Agustus 2021.

Kegiatan webinar series dengan tema “Pembelajaran IPA di Era Digital” dengan topik bahasan Peningkatan Motivasi Siswa (Perspektif Guru) dengan Penggunaan GIF sebagai Media Evaluasi pada pembelajaran IPA dihadiri oleh 90 orang peserta yang berasal dari MGMP Guru IPA Kabupaten Bekasi. Dari 90 orang peserta yang hadir yang mengisi lengkap pre-test dan post-test yang diberikan sebanyak 65 orang peserta (Tabel 1).

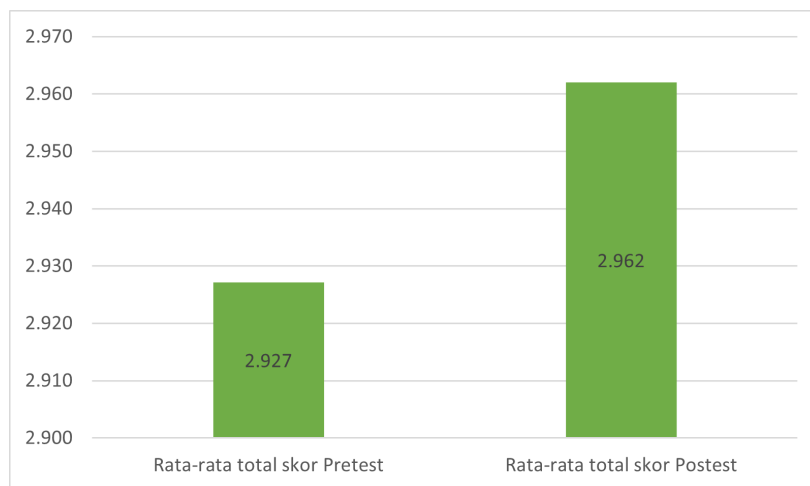
Kegiatan pada tanggal 14 Agustus 2021 dimulai dengan pembukaan dan pemaparan materi diskusi mengenai sumber belajar yang dilanjutkan dengan materi GIF sebagai media evaluasi dan diakhiri dengan materi pembuatan soal evaluasi dengan kriteria HOTS. Kegiatan pemaparan materi berlangsung selama kurang lebih tiga jam yang kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi panel. Kegiatan berakhir pada pukul 13.00 wib. Sepanjang kegiatan antusiasme peserta sangat baik, hal ini dapat terlihat dari banyaknya pertanyaan yang masuk dan aktifnya kegiatan diskusi serta tanya jawab. Guru-guru terlihat begitu antusias untuk mencoba membuat GIF sederhana dengan menggunakan cara yang telah dipaparkan pada materi sebelumnya. Antusiasme peserta juga dapat terlihat dari banyaknya peserta yang mengumpulkan tugas untuk membuat satu contoh GIF sederhana pada materi yang sedang diajarkan di kelas masing-masing.

Tabel 1. Demografi Peserta Webinar Seri Pengabdian Kepada Masyarakat 2021

Data Demografi	Kriteria	Frekuensi
Jenis Kelamin	Laki-laki	7
	Perempuan	58
Usia	20-30	13
	31-40	21
	41-50	19
	>50	12
Pendidikan terakhir	S1	55
	S2	10
Masa Kerja	0-2 tahun	5
	3-5 tahun	5
	5-10 tahun	14
	Lebih dari 10 tahun	41

Pemberian materi mengenai penggunaan GIF sebagai alternatif media evaluasi dilakukan guna memberikan solusi terhadap kendala motivasi belajar mandiri siswa yang rendah selama masa pandemi dengan pembelajaran daring. Berdasarkan teori penggunaan GIF sebagai media evaluasi pembelajaran telah banyak digunakan pada mata pembelajaran seperti matematika dan sains. Maruya dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan stimulus visual memberikan pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran (Maruya & Tano, 2016). Hal ini sejalan dengan pendapat Karadogan bahwa proses pengerjaan media GIF yang dilakukan oleh siswa mendukung partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang kemudian dapat membantu dalam lebih memahami materi pembelajaran (Esra et al., 2017; Karadogan, 2004).

Media GIF juga sangat membantu bagi daerah-daerah dengan keterbatasan *bandwidth* internet dan mengalami kesulitan untuk mengakses video dengan durasi yang panjang. GIF yang merupakan animasi singkat hanya membutuhkan resolusi rendah, tanpa file audio, sehingga tidak membutuhkan banyak kuota dan *bandwidth* internet yang besar (Esra et al., 2017). GIF juga mulai populer kembali di media sosial dan menjadi bagian umum yang sering ditemukan pada konten berita, cerita jurnalis, atau hanya sekedar untuk mengekspresikan emosi tertentu dalam kegiatan berkomunikasi di media sosial (Bakhshi, Shamma, Kennedy, Song, & de Juan, 2016).



Gambar 1. Perbandingan Skor Pre dan Post-test

Motivasi belajar siswa dalam pengabdian kali ini diukur dengan menggunakan instrumen yang diadaptasi dari instrumen TASC (*Teacher as Social Context*) (Iglesias-García et al., 2019).

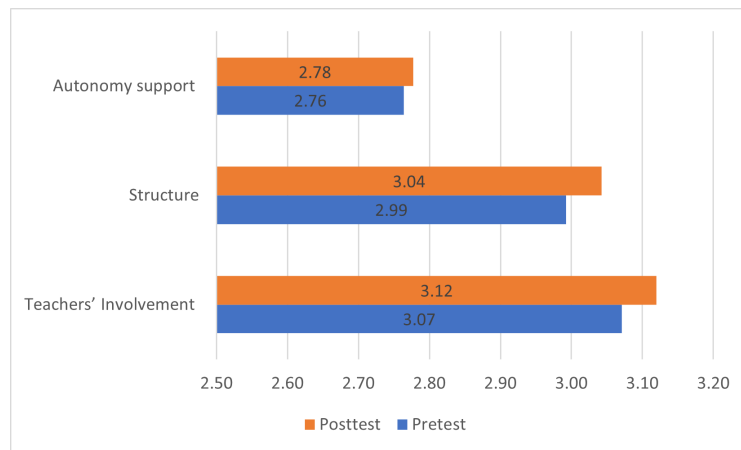
Instrumen ini dapat mengukur besar motivasi siswa yang dilihat dari perspektif guru dalam mengajar. Instrumen yang dipakai dalam kegiatan pengabdian kali ini berjumlah 15 butir dengan skala pilihan jawaban 1-4 (sangat setuju – Sangat tidak setuju). Data diperoleh dengan metode pre-posttest. Peserta diberikan pretest sebelum mendapatkan materi dan diberikan posttest setelah mendapatkan materi dan pelatihan mengenai cara membuat GIF sederhana sebagai media evaluasi.

Tabel 2. Skor Rata-rata per Butir Pernyataan Instrumen TASC

No.	Butir Pernyataan	Means	
		Pretest	Posttest
1.	Siswa di kelas saya menyenangkan	3.3	3.5
2.	Saya menikmati waktu yang saya habiskan dengan para siswa di kelas	3.4	3.5
3.	Siswa di kelas dapat mengandalkan saya untuk selalu ada bagi mereka	3.2	3.2
4.	Saya tahu siswa di kelas dengan sangat baik	3.2	3.1
5.	saya tidak banyak tahu mengenai apa yang dilakukan oleh siswa saya pada saat di luar jam sekolah	2.3	2.4
6.	Saya selalu menjelaskan alasan pada saat saya memberikan hukuman pada siswa-siswa saya	3.5	3.5
7.	Pada saat siswa di kelas ini tidak bisa menangkap dan memahami pembelajaran yang diberikan, saya menggunakan pendekatan lain yang berbeda.	3.4	3.4
8.	Saya merasa sulit menemukan cara yang tepat untuk mengajarkan dan membuat siswa di kelas ini mengerti	2.5	2.6
9.	Saya sulit mengetahui kapan siswa di kelas saya siap untuk mendapatkan materi baru dan membutuhkan bantuan.	2.6	2.6
10.	Pendekatan umum yang saya lakukan untuk siswa-siswa di kelas adalah dengan memberikan mereka beberapa pilihan yang memungkinkan dalam mengerjakan tugas.	3.3	3.3
11.	Saya harus membimbing siswa di kelas dalam mengerjakan pekerjaan sekolahnya tahap demi tahap	1.9	1.9
12.	Saya tanpa sadar memberitahu siswa di kelas ini segala hal mengenai yang mereka harus lakukan berkaitan dengan pekerjaan tugas sekolah	2.4	2.3
13.	Saya memotivasi siswa di kelas ini untuk berpikir bahwa tugas sekolah nantinya akan sangat berguna bagi mereka.	3.6	3.6
14.	Saya tidak mampu untuk membiarkan siswa di kelas memilih banyak hal (mengambil keputusan sendiri) yang berkaitan dengan tugas sekolah mereka.	2.7	2.5
15.	Saya membiarkan siswa di kelas untuk mengambil keputusan sendiri berkaitan dengan pengerjaan tugas sekolah.	2.7	2.9

Hasil pretest dan posttest dari instrument TASC menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. Skor rata-rata yang dari pretest sebesar 2,9 sedangkan pada posttest sebesar 3,0 (Gambar 1) Perbedaan yang muncul dari skor pretest dan posttest tersebut terlihat tidak terlalu jauh berbeda, hal ini mungkin dikarenakan alokasi waktu pemberian materi dan diskusi yang sedikit serta tidak adanya kegiatan hands on secara langsung (*offline*), sehingga mungkin peserta menjadi kurang memahami materi yang diberikan dengan baik. Akan tetapi, jika melihat dari besarnya skor rata-rata yang berada pada kisaran 2,9-3,0 maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa sudah cukup baik dilihat dari perspektif guru mengenai perilaku mereka dalam melakukan pembelajaran (Tabel 2).

Lima belas pernyataan diatas adalah penjabaran dari tiga indikator utama penilaian motivasi belajar siswa dari perspektif guru yang terdapat di dalam instrument TASC. Ketiga indicator itu adalah *Teachers' Involvement*, *Structure*, dan *Autonomy support*. Pada instrument yang diberikan ke peserta dalam kegiatan pengabdian ini butir pernyataan 1-5 mewakili indicator *Teachers' Involvement*, butir 6-9 mewakili indicator *structure* dan butir 10-15 mewakili indicator *Autonomy support*.



Gambar 2. Grafik Skor Rata-rata per-Indikator instrument TASC

Terlihat bahwa skor rata-rata dari tiap indicator mengalami peningkatan dari pretest ke hasil posttest (Gambar 2). Berdasarkan data yang didapat, skor rata-rata untuk indicator *Teachers' involvement* berada diatas tiga, hal ini mengindikasikan bahwa rata-rata guru setuju untuk pernyataan bahwa guru memiliki andil yang besar dalam kegiatan pembelajaran, penerimaan siswa terhadap guru yang mengajar sangat baik dan guru merasa senang mengajar dikelas tersebut saat ini. Jika melihat hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa keterlibatan dan komunikasi guru serta siswa sangat baik sehingga proses belajar pun menjadi optimal dan hal ini akan seiring dengan baiknya motivasi belajar yang terbentuk di siswa.

Hasil dari indikator *teachers' involvement* didukung dengan hasil dari indikator berikutnya yakni *structure*. Semakin tinggi nilai di indikator ini artinya peran guru sebagai fasilitator di kelas semakin besar. Guru berperan aktif dalam memberikan lingkungan belajar yang optimal ke siswa dan meningkatkan motivasi belajar bagi siswa. Hasil kedua indikator diatas juga didukung oleh hasil di indikator terakhir yakni *autonomy support*. Jika kedua indikator sebelumnya sudah tinggi maka indikator terakhir ini akan memiliki nilai yang rendah. Karena semakin rendah nilai indikator ketiga ini menyatakan bahwa guru semakin memberikan kebebasan kepada siswa untuk dapat menoptimalkan kemandirian belajar mereka.

Penggunaan GIF Sebagai media evaluasi berdasarkan hasil dari data yang didapat dinilai mampu memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa (dari perspektif guru). Perspektif guru yang dimaksud adalah perilaku guru pada saat mengajar di dalam kelas.

Penggunaan GIF sebagai media evaluasi dapat memberikan iklim belajar yang menyenangkan, memberikan rasa memiliki kepada siswa terhadap proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman bagi siswa. Seperti pendapat yang dikemukakan Skinner dalam artikelnya yang menyatakan bahwa kunci utama yang harus dipegang oleh seorang pendidik adalah memberikan lingkungan belajar yang memotivasi di kelas. Pendidik harus dapat memberikan rasa nyaman dan kesan yang baik kepada siswa sehingga mereka tidak merasa tertekan pada saat belajar di kelas. Dari sana nanti akan timbul secara sendirinya rasa memiliki terhadap pembelajaran oleh siswa (Murphy & Rodriguez-Manzanares, 2009; Skinner et al., 1993).

Adapun penurunan skor pada posttest terjadi pada tiga butir pertanyaan yakni (1) Saya tahu siswa di kelas dengan sangat baik, (2) Saya tanpa sadar memberitahu siswa di kelas ini segala hal mengenai yang mereka harus lakukan berkaitan dengan pekerjaan tugas sekolah, dan (3) Saya tidak mampu untuk membiarkan siswa di kelas memilih banyak hal (mengambil keputusan sendiri) yang berkaitan dengan tugas sekolah mereka. Butir-butir pertanyaan tersebut merupakan butir pertanyaan negative. Pada saat butir pernyataan tersebut mengalami penurunan skor di posttest mengindikasikan bahwa adanya peningkatan motivasi siswa dari segi perspektif guru. Dalam hal ini berarti guru menjadi lebih percaya diri bahwa siswa mampu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru secara mandiri tanpa perlu mendapatkan banyak arahan dari guru yang berarti bahwa siswa telah mengalami peningkatan motivasi dalam belajarnya.

Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan hasil survei evaluasi yang diberikan kepada peserta, secara keseluruhan peserta merasa puas dengan pelaksanaan kegiatan webinar, hal ini terlihat dari antusiasme peserta selama proses kegiatan, mulai dari seri ke-1 sampai dengan seri ke-5. Hasil perhitungan survey kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan menunjukkan angka 91% (sangat baik). Sebagian besar dari saran-saran dan masukan yang diberikan peserta melalui kuesioner yang diberikan oleh panitia juga berisi saran dan masukan yang positif dan membangun, beberapa saran yang diberikan oleh peserta antara lain seperti (1) Materi sangat bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran di sekolah di masa pandemic, (2) Sangat bagus dan materi yang disampaikan sangat bermanfaat untuk dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, (3) menarik, (4) Sudah bagus, (5) Sudah komunikatif, (6) Bagus, keren membantu lebih tahu, dan (7) sudah sangat menginspirasi untuk perbaikan PJJ (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil Survei Evaluasi Kepuasan Pelaksanaan Webinar

Pernyataan Evaluasi	Skala penilaian	Persentase (%)
Secara keseluruhan saya puas dengan penyampaian materi pada webinar P2M Seri 3 dan 4	4.6	91.6
Materi yang disampaikan relevan dan telah sesuai dengan yang diharapkan	4.6	91.9
Materi yang disampaikan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah nanti	4.5	89.6
Pemateri sangat paham materi yang disampaikan	4.6	92.2
Pemateri memberikan jawaban terhadap peserta dengan sangat baik	4.7	93.1
Alokasi waktu penyampaian mencukupi	4.4	88.7
Moderator memfasilitasi kegiatan dengan baik	4.6	92.8
kegiatan berlangsung dengan baik (tidak ada kendala teknis yang berarti)	4.4	88.4

Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh peserta berdasarkan hasil survey kepuasan yang dilakukan diantaranya, (1) Dilanjutkan dengan pelatihan materi yang lebih interaktif, (2) Rata-rata penyampaian materi terlalu cepat, bisa diperbaiki terkait waktu, (3) Lebih banyak lagi ruang untuk bertanya, (4) Jaringan membuat kendala, (5) Sudah sangat baik, dan (6) boleh ditambahkan contoh-contoh lagi pada setiap sesi.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tahun 2021 telah dilaksanakan dengan baik. Kegiatan webinar dilaksanakan secara daring sebanyak 5 seri yang berlangsung selama satu bulan pada Agustus 2021 dengan peserta yang berasal dari guru MGMP IPA di Kabupaten Bekasi. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari 65 orang peserta yang telah mengisi pretest dan posttest, terlihat bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata untuk instrument TASC yang diberikan. Peningkatan skor dari instrument ini mengindikasikan bahwa guru memiliki perspektif yang baik mengenai penggunaan GIF dalam pembelajaran dan juga memiliki perspektif yang baik mengenai perilaku mereka pada saat melakukan pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada POK BLU FMIPA, Universitas Negeri Jakarta sebagai pemberi dana untuk berlangsungnya kegiatan ini. Guru-guru IPA yang tergabung dalam MGMP Guru IPA Kabupaten Bekasi, Jawa Barat sebagai peserta. PT. Erlangga, Prenadamedia dan Rajagrasindo yang telah bersedia menjadi sponsor dalam kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmat, Z. (2005). *Efektifitas Pelatihan Pengembangan Kepribadian dan Kepemimpinan dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa Baru UMM Tahun 2005/2006*.
- Ankersborg, B. V. (2020). *Webinar : Methodology*.
- Bakhshi S, Shamma DA, Kennedy L, Song Y, de Juan P, K. J. (2016). Fast, cheap, and good: Why animated GIFs engage us. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.*, 575–586.
- Bulbul MŞ, I. Ş. (2015). Matematik eğitiminde kullanılabilecek bazı gif animasyonlarındaki görsel ve eğitsel özellikler. *Sustainable and Accessible Sci. Educ. Magazine*, 11–20.
- Esra, A., Şukru, I., & Soner, K. (2017). Evaluation of use of Graphics Interchange Format (GIF) animations in mathematics education. *Educational Research and Reviews*, 12(23), 1112–1119. <https://doi.org/10.5897/err2017.3369>
- Fowlie, J. (2000). *Emotional Intelligence: The Role of Self-Confidence in Preparing Business School Undergraduates for Placement/Employment*. [Internet]. <http://www.herts.ac.uk>
- Greenway, R. (2005). *Experiential Learning Cycles*.
- Iglesias-García, M.-T., Maulana, R., Fernández-García, C.-M., & García-Pérez, O. (2019). Psicología Educativa Teacher as Social Context (TASC) Questionnaire in the Spanish Setting : *Psicología Educativa*, 25(2), 1–10.
- Karadogan S, A. H. (2004). Coğrafya eğitiminde etkilesimli çoklu ortam (mm) uygulamaları, animasyonlar ve onemi. *East Geography Magazine.*, 247–306.
- Maruya T, Tano SI, H. T. (2016). Preliminary quantitative evaluation of effect of learning from text, illustrations, and animations on understanding. *International Conference on Human-Computer Interaction.*, 249–253.

- Murphy, E., & Rodriguez-Manzanares, M. A. (2009). Teachers' Perspectives on Motivation in High-School Distance Education. *International Journal of E-Learning & Distance Education*, 23(3), 1–24.
- Skinner, E., Belmont, M. J., Lynch, M., Mellor-crummey, C., Miserandino, M., Patrick, B., Regan, C., Wellborn, J., & Usinger, P. (1993). *skinner1993Motivation in the Classroom.pdf*. 85(4), 571–581.