

## PELATIHAN PEAR–DECK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMP PGRI 8 SIDOARJO

**Eka Nurmala Sari Agustina**

Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Sidoarjo  
[eka.agustina.15@gmail.com](mailto:eka.agustina.15@gmail.com)

**Sugiantoro**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, IKIP Widya Darma  
[sugiantoro110987@gmail.com](mailto:sugiantoro110987@gmail.com)

### Abstrak

Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan atau menyiapkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa dengan memanfaatkan aplikasi *Pear-Deck*. Kegiatan ini dilakukan agar para guru mampu melaksanakan pembelajaran baik secara daring maupun luring namun tetap menjadikan siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan situasi saat ini akibat adanya Covid-19. Kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan dan pendampingan penggunaan *Pear-Deck* yang dipadukan dengan *power point* yang digunakan saat pembelajaran online *synkronus* ataupun luring. Tahapan kegiatan yaitu penyampaian materi, tanya jawab, praktik pembuatan, dan praktik di kelas oleh guru. Kegiatan ini memberikan dampak positif yaitu keterampilan guru membuat media interaktif meningkat dan guru mampu menerapkan pembelajaran interaktif berbantuan *Pear-Deck* dengan baik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Pear-Deck*

### Abstract

This activity is a form of service that aims to improve teacher skills in developing or preparing interactive and fun learning media for students by utilizing the *Pear-Deck* application. This activity is carried out so that teachers are able to carry out learning both online and offline but still make students enthusiastic about participating in learning in the current situation due to COVID-19. The activities carried out are in the form of training and mentoring on the use of the *Pear-Deck*, combined with *power points* that are used during synchronous online or offline learning. The stages of the activity are the delivery of material, questions and answers, practice of making, and practice in the classroom by the teacher. This activity has a positive impact, namely that the teacher's skills in making interactive media increase and the teacher is able to apply interactive learning assisted by the *Pear-Deck* well.

**Keywords:** Interactive Learning Media, *Pear-Deck*

## PENDAHULUAN

Salah satu faktor pendukung terlaksananya pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Manfaat dari adanya media pembelajaran interaktif diantaranya adalah siswa dapat mengeksplorasi pengetahuannya sehingga tidak hanya sekedar mendengar penjelasan dari guru, siswa juga termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, dan menjadikan siswa mempunyai kegiatan belajar yang lebih banyak dibandingkan ketika siswa hanya mendengarkan penjelasan guru (Arda et al., 2015; Sukoco et al., 2014). Dengan adanya berbagai manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif, diharapkan guru lebih kreatif dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta menyenangkan.

Salah satu bentuk media yang umum digunakan dalam pembelajar adalah *power point*. Media *power poin* sering dipilih oleh guru karena penggunaannya lebih mudah, sudah tersedia pada computer ataupun laptop, serta guru tidak harus menguasai pengembangan media berbasis teknologi yang harus dipelajari secara mendalam. Namun dalam

penggunaanya, media yang disajikan dengan *power point* memiliki beberapa hambatan seperti kondisi proyektor yang dimiliki sekolah, ukuran tampilan media pada layar LCD, dan jarak jangkauan tampilan layer yang menjangkau seluruh siswa atau tidak, serta kejelasan tampilan media *power point* pada layar. Kelemahan lain dari media *Power point* adalah mediaanya dapat menampilkan gambar, video dan tulisan yang menarik tanpa adanya interaksi timbal balik dari siswa terhadap media *power point* yang diberikan oleh guru.

Kebutuhan akan media interaktif menjadi meningkat pada kondisi pandemi saat ini, dimana dengan adanya kondisi pandemi Covid-19, mengharuskan pihak sekolah untuk melaksanakan pembelajaran secara online atau dalam jaringan (daring) sesuai edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (MENDIKBUDRI, 2020). Masalah utama yang sering dialami guru dalam mengembangkan media interaktif adalah kesulitan dalam menggunakan teknologi informasi (TI), merancang materi interaktif sesuai dengan kompetensi materi yang diajarkan, dan kesulitan dalam menerapkan media interaktif berbasis teknologi informasi (Putri & Citra, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SMP PGRI 8 Sidoarjo, diketahui bahwa para guru di SMP PGRI 8 Sidoarjo telah mampu membuat media pembelajaran yang menarik namun sebatas menampilkan pada *Power Point*. Para guru juga tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif, tetapi para guru terkendala dengan kemampuannya dalam mengembangkan media berbasis TI. Berdasarkan kondisi tersebut, maka para guru lebih membutuhkan pelatihan tentang aplikasi pengembangan media interaktif yang sederhana dalam pembuatannya dan tidak memerlukan waktu lebih untuk mempelajari kembali aplikasi tersebut. Aplikasi yang dapat digunakan adalah *Pear-Deck*.

*Pear-Deck* adalah suatu *platform* atau aplikasi berbasis online yang terintegrasi dengan *Google* dan *Microsoft Document* yang dapat menjadikan media presentasi biasa yang sudah dipersiapkan menjadi lebih interaktif (Fakhriah et al., 2022; Sulistyaningrum et al., 2021). Pemanfaatan *Pear-Deck* untuk menjadikan suatu media presentasi menjadi interaktif dilakukan melalui penambahan ekstensi pada *Google Slide* secara online (Lestari et al., 2021). *Pear-Deck* mempunyai kelebihan ketika diterapkan dalam pembuatan media interaktif, yaitu dapat melihat respon siswa dalam mengikuti pelajaran atau menjawab pertanyaan saat pembelajaran online, memberikan ruang privasi bagi siswa yang tidak terbiasa menunjukkan identitasnya saat menjawab pertanyaan sehingga siswa yakin bahwa hanya guru saja yang mengetahui bahwa dia telah memberikan respon, dapat menyediakan media dengan bentuk pertanyaan *open-ended* melalui fitur-fitur yang ada pada *Pear-Deck*, dan dapat menyediakan fitur bagi guru untuk memberikan respon langsung terhadap jawaban siswa (Javed & Odhabi, 2019). Pemanfaatan aplikasi *Pear-Deck* dalam pembelajaran mempunyai manfaat yang baik untuk pembelajaran, diantaranya adalah siswa menjadi lebih interaktif dalam mengikuti pembelajaran, adanya interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa karena guru dapat memberikan tanggapan langsung dan penilaian langsung, dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan siswa melalui kegiatan belajar langsung, dapat meningkatkan hubungan interpersonal antara guru dan siswa dan juga antar siswa, serta meningkatkan harga diri siswa dengan adanya bentuk interaktif yang disajikan (Fakhriah et al., 2022; Ni et al., 2020; Sulistyaningsih & Slamet, 2018).

Berdasarkan kebutuhan dan kelebihan penggunaan *Pear-Deck* dalam membuat media presentasi sederhana menjadi media interaktif, maka dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat peneliti ingin melakukan **pelatihan dan pendampingan *Pear-Deck* sebagai media pembelajaran interaktif di SMP PGRI 8 Sidoarjo**.

## METODE

Pengabdian masyarakat ini dengan terlebih dahulu melakukan observasi awal terkait kebutuhan guru SMP PGRI 8 Sidoarjo dalam pengembangan keterampilan pengolahan pembelajaran. Setelah didapatkan hasil analisis kebutuhan, selanjutnya penerbit mempersiapkan materi pelatihan dan berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk penyesuaian jadwal pelaksanaan pengabdian. Tahap berikutnya adalah kegiatan pelatihan dan pendampingan. Kegiatan pelatihan dilakukan pada tanggal 6 November 2021 dengan rincian sebagai berikut: 1) penyampaian materi pelatihan *Pear-Deck*, 2) praktik penggunaan *Pear-Deck* sebagai siswa, 3) kegiatan diskusi, dan 4) praktik mempersiapkan materi dengan *Pear-Deck* sebagai guru. Kegiatan Pendampingan dilakukan pada tanggal 10 November 2021 sebagai bentuk implementasi penggunaan media yang telah dipersiapkan guru pada saat pelatihan. Tahap terakhir adalah evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat terkait pemanfaatan *Pear-Deck* ini dilakukan dengan hasil yang cukup baik. Adapun deskripsi pelaksanaan kegiatan sebagai berikut.

### Tahap Observasi Awal

Pada tahapan ini, pemateri melakukan wawancara kepada kepala sekolah terkait keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran dan kesulitan guru dalam menerapkan media yang telah dipersiapkan. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa: 1) guru SMP PGRI 8 mempunyai keterampilan dalam membuat media *power point* yang menarik, 2) guru SMP PGRI 8 ingin membuat media pembelajaran yang interaktif tetapi mempunyai keterbatasan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi pembuat media interaktif, 3) media *power point* yang dipersiapkan guru kurang dapat menjangkau keseluruhan siswa di kelas karena kondisi jarak pandang siswa pada layer proyektor yang mengakibatkan tidak semua siswa terlibat dalam pembelajaran.

### Tahap Persiapan Materi

Pada tahapan ini, pemateri mempersiapkan materi yang cocok untuk guru SMP PGRI 8 Sidoarjo dengan rincian isi materi sebagai berikut.

1. Pengenalan laman *Pear-Deck.com*.
2. Cara ekstensi *Pear-Deck* pada *Google Slide*.
3. Fitur-Fitur *Pear-Deck* yang dapat digunakan pada *Google Silde* secara gratis ataupun berbayar.
4. Materi untuk praktik sebagai siswa.
5. Tata cara login sebagai guru dan pengecekan *dashboard* sebagai guru.

### Tahap Pelaksanaan

Berikut adalah kegiatan yang dilakukan pemateri pada tahap pelaksanaan.

#### **Pemnyampaian Materi**

Penyampaian materi diawali dengan pengenalan *Pear-Deck* melalui laman <https://peardeck.com/> sehingga para guru dapat mengetahui bentuk tampilan laman *Pear-Deck*. Selanjutnya materi dilanjutkan dengan pengenalan manfaat *Pear-Deck* sebagai media interaktif. Berikutnya dilanjutkan dengan penyampaian materi cara ekstensi *Pear-Deck* pada *Google Slide* dengan mengajak para guru untuk praktik mengekstensi *Pear-Deck* pada *Google Slide* masing-masing.



Gambar 1. Materi Pengenalan dan Ekstensi *Pear-Deck* pada *Google Slide*

Materi berikutnya yang disampaikan adalah materi pengenalan fitur interaktif dari *Pear-Deck* mulai dari fitur pilihan ganda (*choice feature*), isian jawaban berupa teks (*text feature*), isian jawaban berupa bilangan (*number feature*), isian jawaban berupa coretan (*draw feature*), halaman slide yang terhubung dengan website resmi

(website feature), dan jawaban dengan cara memberikan tanda yang dapat digeser (*drag feature*). Kemudian dilanjutkan dengan pemilihan fitur *Pear-Deck* untuk menjadikan media PPT sebagai media sinkron atau sebagai media ansinkron.



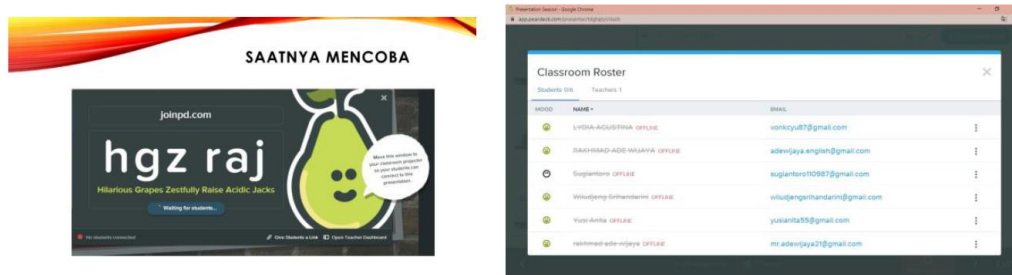
Gambar 2. Materi Fitur dan Pengaturan Jenis Penggunaan *Pear-Deck*



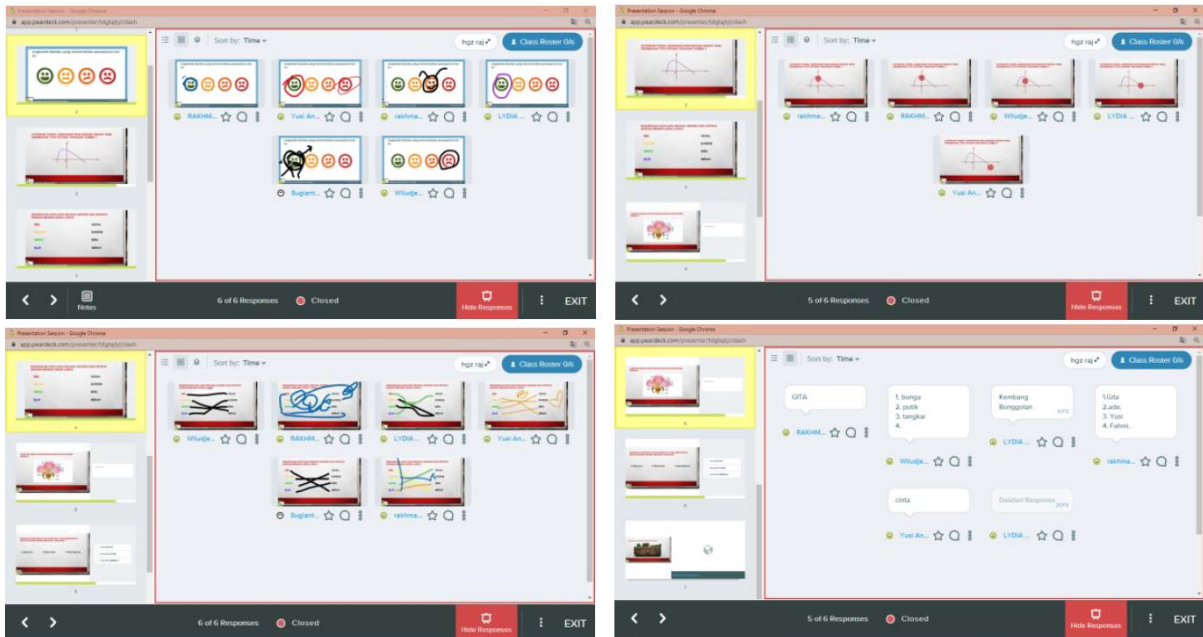
Gambar 3. Kegiatan Penyampaian Materi

**Praktik sebagai Siswa yang Bergabung ke Kelas *Pear-Deck***

Pada kegiatan ini, para guru diminta untuk bergabung pada kelas *Pear-Deck* yang telah dipersiapkan pematari. Pematari menjelaskan cara bergabung sebagai siswa, dilanjutkan dengan para guru berperan sebagai siswa untuk mengetahui kegunaan fitur-fitur *Pear-Deck* secara langsung sebagai siswa.



Gambar 4. Kode Kelas dan Hasil Presensi Guru yang Bergabung pada Kelas *Pear-Deck* yang dipersiapkan Pematari



Gambar 5. Hasil Pekerjaan Guru yang berperan sebagai Siswa ketika Mengikuti Kelas *Pear-Deck* yang dipersiapkan Pemateri Dilihat dari *Dashboard Pear-Deck* Pemateri



Gambar 6. Peserta/Guru Mencoba Praktik menjadi Siswa

Selanjutnya pemateri juga menyampaikan bentuk tampilan yang ada pada *Pear-Deck* jika dilihat dari perangkat siswa, jika dilihat perangkat guru yang menampilkan jawaban siswa secara keseluruhan pada proyektor, dan jika dilihat dari perangkat lain milik guru untuk menampilkan *dashboard* kelas yang dapat menampilkan nama-nama siswa yang aktif menjawab. Kondisi ini dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 7. Tampilan pada Perangkat Siswa (kiri) dan Tampilan pada Perangkat Guru (kanan)



**Gambar 8. Tampilan pada Proyektor Kelas melalui Perangkat Lain Milik Guru yang Digunakan saat Mempresentasikan Materi**

Selain itu, para guru juga diperkenalkan dengan cara memberikan tenggang waktu tertentu bagi siswa saat menjawab pertanyaan pada slide dan cara mengakhiri pembelajaran melalui *Pear-Deck*. Para Guru juga diberikan materi tentang cara mengecek kembali jawaban siswa setelah kelas selesai untuk melakukan evaluasi setelah pembelajaran.



**Gambar 9. Gambar Pengaturan Waktu Menjawab**



**Gambar 9. Gambar Mengakhiri Kelas dan Menampilkan Dashboard kelas Setelah Pembelajaran Berakhir**

### Tahap Diskusi

Pada tahap ini pemateri memberi peserta kesempatan untuk menanyakan bagian yang belum dipahami. Adapun pertanyaan yang peserta ajukan sebagai berikut.

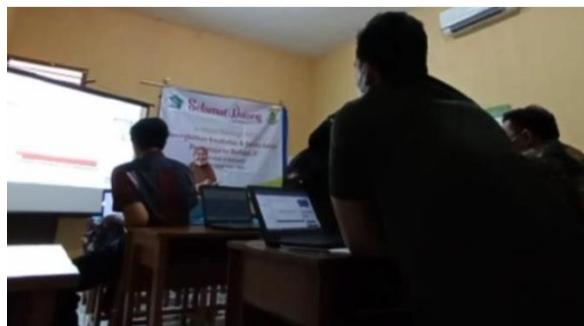
- Apakah sebagai guru dapat mengetahui siapa saja yang memberikan jawaban pada slide untuk memberikan penilaian?
- Apakah sebagai guru, kita bisa menanggapi langsung jawaban siswa dalam *Pear-Deck*?
- Apakah guru hanya bisa menampilkan keseluruhan jawaban siswa? Ataukah guru bisa menampilkan jawaban setiap siswa untuk dibahas dalam pembelajaran?

Berikut jawaban yang pemateri berikan kepada para penanya

- Pada *Pear-Deck* kita bisa mengetahui siapa saja menjawab pertanyaan dengan cara guru menyiapkan dua perangkat terlebih dahulu. Perangkat pertama digunakan untuk menampilkan slide sebagai bahan diskusi di

kelas tanpa menampilkan nama siswa yang menjawab dan perangkat yang satu lagi dapat berupa *handphone* pribadi guru yang digunakan untuk menampilkan halaman *dashboard* guru agar guru dapat mengetahui siapa saja yang memberikan respon. Jika guru dapat menyiapkan dua laptop, maka *dashboard* guru dapat dibuka pada laptop yang tidak digunakan untuk menampilkan slide presentasi.

- Sebagai guru kita tetap dapat memberikan tanggapan kepada siswa atas jawaban yang mereka berikan melalui *dashboard* guru. Hal ini dilakukan dengan cara menekan tanda pesan pada setiap jawaban siswa.
- Guru dapat memilih 3 tampilan jawaban siswa, bisa secara individu, secara keseluruhan, atau persentase jawaban siswa. Hal ini dapat dilihat pada 3 pilihan tampilan jawaban siswa yang terdapat pada pojok kanan atas bagian proyektor *Pear-Deck*.

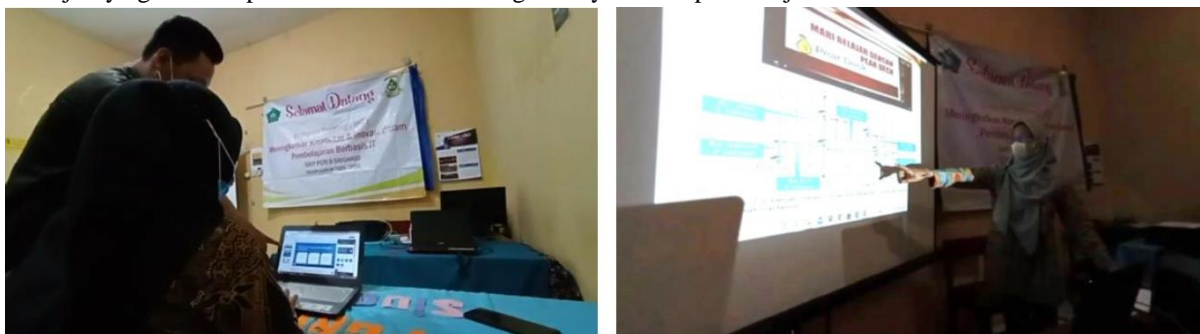


Gambar 10. Sesi Diskusi

### Tahap Praktik dan Pendampingan

#### *Persiapan*

Pada tahap guru berlatih untuk menggunakan *Peardeck* dengan terlebih dahulu guru mempersiapkan materi pada *power point* dan diunggah pada *google drive* untuk selanjutnya dilakukan penambahan fitur *Pear-Deck*. Selanjutnya guru mempresentasikan rencana kegiatannya dalam pembelajaran.



Gambar 11. Sesi Persiapan

#### *Tahap Implementasi*

Pada tahap ini guru mempraktikkan langsung sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan.



Gambar 12. Sesi Implementasi

### PENUTUP

Kegiatan ini memberikan dampak yang baik bagi guru yaitu keterampilan guru dalam mempersiapkan dan mengimplementasikan pembelajaran dengan media interaktif *Pear-Deck* menjadi meningkat. Selain itu,

Berdasarkan pengalaman dari guru Ketika mempraktikkan pembelajaran menggunakan *Pear-Deck* menjadikan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat STKIP PGRI Sidoarjo yang mendukung terlaksananya kegiatan ini dengan maksimal dan terima kasih pula kepada kepala SMP PGRI 8 Sidoarjo yang mengkoordinir para guru agar menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER UNTUK SISWA SMP KELAS VIII. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Listiawati, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 15–21. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>
- Javed, Y., & Odhabi, H. (2019). Active Learning in Classrooms Using online Tools: Evaluating Pear-Deck for Students' Engagement. *ITT 2018 - Information Technology Trends: Emerging Technologies for Artificial Intelligence*. <https://doi.org/10.1109/CTIT.2018.8649515>
- Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SLIDE PADA MUATAN IPS MATERI SIKAP KEPAHLAWANAN DAN PATRIOTISME DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *ETJ (Educational Technology Journal)*, 1(2), 54–65.
- MENDIKBUDRI. (2020). SURAT EDARAN NOMOR 4 TAHUN 2020 TENTANG PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN CORONA VIRUS DISEASE (COVID- 19).
- Ni, C. K., Jong, B., Dison, M. A., Thomas, S. A., Yunus, M. M., & Suliman, A. (2020). Enhancing Malaysian primary pupils' vocabulary skills using pocable game and pear deck. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(6). <https://doi.org/10.26803/IJLTER.19.6.9>
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). PROBLEMATIKA GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM KOTA BENGKULU. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijsse/article/view/49-54>
- Sukoco, Arifin, Z., Sutiman, & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 215–226. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i2.8937>
- Sulistyaningrum, R., Hidayati, Y. M., Sutama, S., & Dessty, A. (2021). Pemanfaatan Media Pear Deck dan Jamboard dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4169–4179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1296>
- Sulistyaningsih, S., & Slamet, J. (2018). An Analysis of Conjunctions Found in Barack Obama's Farewell Speech Text. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 201. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v12i2.2013>