

Penerapan Media *Pear Deck* Pada Kegiatan Bimbingan Dan Konseling Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Devi Arivanti Nirmala¹, Siti Aisyah²,
Trisabella Febriana Maharani³, Ella Faridati Zen⁴

Universitas Negeri Malang^{1,2,3,4}

devi.arivanti.2001116@students.um.ac.id¹, siti.aisyah.2001116@students.um.ac.id²,
trisabella.febriana.2001116@students.um.ac.id³, ella.faridati.fip@um.ac.id⁴

ABSTRACT

This study aims to determine the *Pear Deck* learning media as an interactive Guidance and Counseling learning medium to increase student motivation. The number of cases of decreased student motivation when participating in class learning requires teachers to create innovations in learning, one of which is the use of media as a tool to increase student learning motivation. The media used in this research is *Pear Deck*. *Pear-Deck* is an online-based platform or application integrated with Google and Microsoft Documents that can make media presentations that have been prepared more interactive. The method used in this research is a descriptive qualitative method. Data collection techniques in this study were observation and interviews. The results of this study indicate that *Pear Deck* learning media in its use as a Guidance and Counseling learning media supports the formation of student learning motivation. Based on the results and discussion, it shows that Guidance and Counseling learning activities using *Pear Deck* media can create new effective innovations to increase student motivation in learning.

Keywords: learning media, *Pear Deck*, and learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media belajar *Pear Deck* sebagai media pembelajaran Bimbingan dan Konseling yang interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyaknya kasus menurunnya motivasi belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran di kelas menuntut guru untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pear Deck*. *Pear Deck* adalah suatu platform atau aplikasi berbasis online yang terintegrasi dengan *Google* dan *Microsoft Document* yang dapat menjadikan media presentasi yang sudah dipersiapkan menjadi lebih interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa media belajar *Pear Deck* dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran Bimbingan dan Konseling mendukung terbentuknya motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran Bimbingan dan Konseling menggunakan media *Pear Deck* dapat menciptakan inovasi baru yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Kata Kunci: media belajar, *Pear Deck*, dan motivasi belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran di abad 21 menimbulkan tantangan berat bagi guru dan siswa. Salah satu tantangannya adalah menuntut guru untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi secara mumpuni. Guru dapat menggunakan teknologi untuk membuat materi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi tersebut.

Pembelajaran perlu cepat menerima perubahan menjadi lebih baik akibat perkembangan teknologi, contohnya adalah pembelajaran bimbingan dan konseling (Sayekti et al, 2017). Bimbingan dan Konseling harus mampu mempersiapkan peserta didik menjadi pribadi yang baik guna menjalani kehidupannya di masa depan serta membangun profil peserta didik yang bertanggung jawab dan berkarakter baik (Emda, 2018).

Peran guru dalam merencanakan pembelajaran sangatlah penting, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan berbagai media dan sumber belajar yang dapat memenuhi kebutuhan siswa agar proses pembelajaran berlangsung efektif (Sudarwan, 2010). Dalam hal ini siswa dalam kegiatan belajar dalam keadaan sadar, dalam proses belajar timbul motivasi untuk memperoleh pengetahuan. Selain itu kegiatan pembelajaran perlu interaktif, proses belajar siswa dalam memperoleh ilmu akan lebih cepat dengan bantuan guru (Riyana, 2012).

Untuk mencapai tujuan pengajaran, menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa merupakan tugas guru yang sangat penting. Pembelajaran akan efektif jika siswa termotivasi untuk belajar. Guru harus melakukan yang terbaik untuk memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar harus diciptakan dalam diri siswa agar siswa termotivasi untuk belajar (Tafonao, 2018).

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus memotivasi siswa dengan menggunakan media yang menarik yang jika digunakan akan mencapai tujuan pembelajaran. Lalu bagaimana jika tanpa dukungan akademik yang terjadi adalah pembelajaran menjadi macet, materi menjadi monoton dan siswa bosan dengan apa yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dapat membantu meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian, semakin menarik guru menggunakan materi pembelajaran, maka semakin tinggi tingkat motivasi siswa (Agustina & Sugiantoro, 2021).

Media yang populer digunakan dalam pembelajaran adalah power point. Media powerpoint sering dipilih oleh guru karena lebih mudah digunakan, tersedia di komputer atau laptop, dan guru tidak harus menguasai perkembangan media berbasis teknologi secara mendalam. Berdasarkan hasil wawancara dengan konselor SMK Negeri 6 Malang, diketahui bahwa para konselor SMK Negeri 6 Malang mampu membuat materi pembelajaran yang menarik namun hanya mempostingnya di Power Point. Guru juga tertarik untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif, tetapi mereka dibatasi oleh kemampuannya untuk mengembangkan materi berbasis teknologi. Media pembelajaran menarik yang dapat digunakan adalah Pear-Deck (Putri, 2022).

Pear-Deck merupakan platform atau aplikasi online yang terintegrasi dengan Google dan Microsoft Docs yang dapat membuat media presentasi yang telah disiapkan menjadi lebih interaktif (Fakhriah et al., 2022;

Sulistyaningrum et al., 2021). Menggunakan Pear-Deck untuk membuat presentasi multimedia interaktif dapat dilakukan dengan menambahkan ekstensi ke Google Slides Online (Lstari et al., 2021). Pear-Deck memiliki kelebihan jika diterapkan dalam pembuatan media interaktif yaitu dapat melihat feedback siswa saat belajar atau menjawab pertanyaan saat pembelajaran online, memberikan privasi bagi yang sedang belajar online. bahwa siswa percaya bahwa hanya guru yang tahu mereka telah memberikan jawaban dapat menyediakan sarana pertanyaan terbuka melalui fitur yang tersedia pada Pear-Deck dan dapat memberikan fungsionalitas bagi guru untuk memberikan jawaban langsung atas jawaban siswa (Javed & Odhabi, 2019). Penggunaan aplikasi Pear-Deck dalam pembelajaran membawa manfaat yang baik untuk pembelajaran, antara lain siswa menjadi lebih interaktif saat mengikuti pembelajaran, terjadi interaksi guru-siswa yang lebih baik karena guru dapat memberikan umpan balik langsung dan penilaian langsung, dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan siswa melalui kegiatan pembelajaran langsung, juga dapat meningkatkan pergaulan antar siswa (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 Asistensi Mengajar peneliti ingin Menerapkan Media Pear-Deck dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 6 Malang.

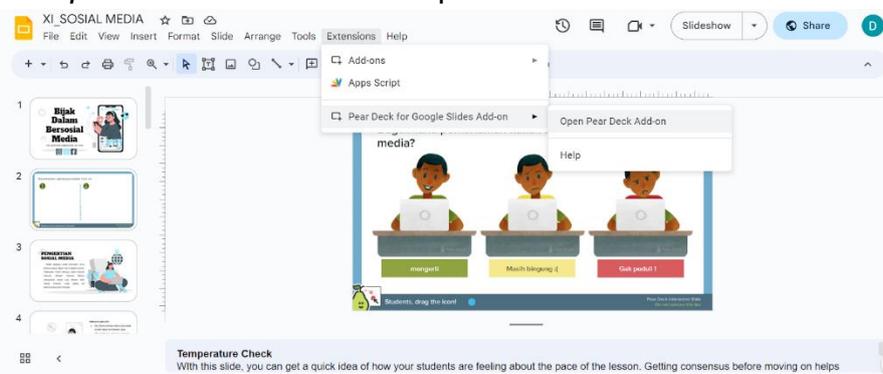
METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam hal ini, penelitian kualitatif ditekankan pada deskripsi objek yang akan diteliti (Muhammad, 2014). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah pengamatan atau observasi dan wawancara. Sudaryono (2016) menerangkan bahwa kegiatan observasi atau pengamatan merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Pada proses pengumpulan data ini, peneliti berpartisipasi saat kegiatan sedang berlangsung, dapat dikatakan bahwa teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan partisipasi. Observasi partisipasi melibatkan peneliti untuk ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap konselor dan juga kepada 3 orang siswa. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan konselor maupun siswa. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Pear Deck* dalam pembelajaran interaktif. Wujud data yang didapatkan pada penelitian ini di antaranya, hasil pengamatan pada hasil belajar siswa serta wawancara tertulis yang dilakukan dalam aplikasi *Pear Deck*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pear Deck merupakan salah satu perangkat lunak berbasis ICT dan dapat diakses di mana saja melalui telepon seluler maupun perangkat lainnya. *Pear Deck* terdiri dari fitur-fitur yang dapat membantu serta mendukung proses pembelajaran yang interaktif antara guru dengan siswa secara tatap muka tetapi berbasis online. Saat mengakses aplikasi ini, guru perlu membuat akun untuk dapat bergabung. Aplikasi *Pear Deck* terhubung dengan sistem *google* sehingga proses untuk mengakses dalam aplikasi ini sangat mudah dan siswa juga hanya membutuhkan akun *google* untuk dapat bergabung dalam proses pembelajaran melalui *Pear Deck* (Sulistyaningrum et al., 2021).

Setelah masuk pada *google slides*, guru bisa mengakses *Pear Deck* di menu *extensions* dan memilih fitur *Pear Deck for Google Slides Add-on* dan meng-klik *Open Pear Deck Add-on* seperti contoh dibawah ini :



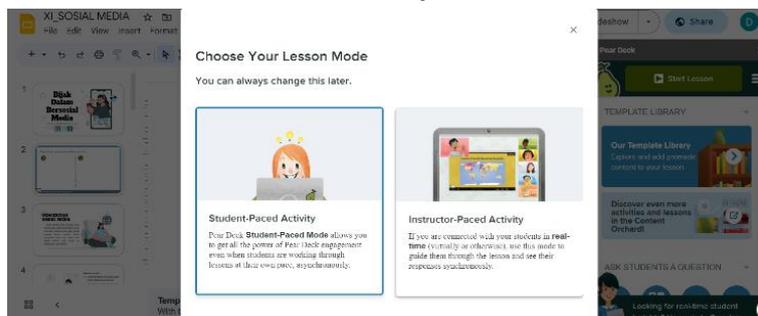
Gambar 1. Mengakses Pear Deck di menu Extensions

Kemudian, pada tampilan *Pear Deck* akan muncul tampilan fitur-fitur yang dapat digunakan pada aplikasi tersebut. Fitur-fitur tersebut dapat digunakan untuk membuat tampilan yang berisi materi pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif. Fitur-fitur tersebut terdiri dari, fitur pertanyaan atau evaluasi siswa setelah menyimak materi. Fitur pertanyaan (*ask students a question*) memiliki bentuk yang bervariasi, seperti pilihan ganda, teks, nomor, mencantumkan jawaban dengan link yang sesuai dengan pertanyaan, menggambar, dan memilih gambar. Selain itu, tersedia fitur *add audio* atau menambahkan audio. Jika guru menambahkan fitur *add audio*, proses pembelajaran akan menjadi lebih interaktif dan proses pemahaman siswa menjadi lebih mudah karena tidak hanya membaca melalui slide saja tetapi juga mendengarkan suara yang berisi penjelasan mengenai materi tersebut. Selanjutnya, pada aplikasi *Pear Deck* juga terdapat template yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik yaitu dengan memilih *our template library*. Fitur ini terbagi menjadi tiga, diantaranya *lesson builders*, *learning development*, dan *subject area*. Masing-masing klasifikasi tersebut juga memiliki pilihan lain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan konten. Guru dapat memilih *start lesson* untuk memulai pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan fitur-fitur pada aplikasi Pear Deck

Guru dapat memilih fitur *Students-Paced Activity* apabila pembelajaran dilakukan secara tatap muka atau offline dan berada di satu ruangan yang sama. Tetapi, apabila pembelajaran dilakukan secara online melalui *zoom meeting*, *google meet* atau media pembelajaran virtual lainnya, maka guru bisa memilih fitur *Instructor-Paced Activity*.



Gambar 3. Tampilan fitur Student Paced Activity

Setelah memilih salah satu fitur *Students-Paced Activity* atau *Instructor-Paced Activity* di atas, maka tampilan *Pear Deck* akan berubah menjadi seperti gambar di atas, di pojok kanan atas terdapat sebuah kode yaitu "woc sjf", siswa bisa mengakses joinpd.com di *google* dan memasukkan kode tersebut agar bisa mengikuti pembelajaran menggunakan *Pear Deck*. Di setiap pembelajarannya kode *Pear Deck* selalu berubah dan berbeda. Guru bisa meng-klik pada fitur *Stop Students Paced* untuk menghindari siswa memindah slide dengan sendirinya. Saat siswa sudah bergabung, guru dapat memantau jumlah siswa yang sudah bergabung dengan melihat nama *e-mail* yang join pada aplikasi *Pear Deck* tersebut.



Gambar 4. Tampilan letak kode akses

Salah satu fitur yang digunakan oleh peneliti dalam penerapan *Pear Deck* di kelas, fitur ini diisi dengan pertanyaan “ Gambarkan Perasaan kalian hari ini?” maka siswa yang sudah bergabung dalam kelas di Aplikasi *Pear Deck* bisa mengisi dengan cara mencoretkan atau menggambar apa yang menjadi perasaan hari ini, pertanyaan seperti ini digunakan agar menarik perhatian siswa dan pembelajaran menjadi lebih interaktif.



Gambar 5. Fitur Pear Deck Gambarkan Perasaanmu

Pada fitur gambarkan perasaan hari ini siswa dapat menggambar atau mencoretkan perasaan yang dirasakan masing-masing siswa dalam halaman tersebut. Jika ditampilkan didepan kelas maka siswa dapat melihat hasil gambaran atau coretan dari temannya, tetapi jika tidak maka siswa hanya bisa melihat jawabannya sendiri.

Fitur selanjutnya adalah memilih pilihan benar atau salah sesuai dengan instruksi yang dituliskan di pertanyaan yang tersedia dengan cara menempatkan kursor yang berupa lingkaran kecil ke bagian yang sesuai dengan jawaban siswa. Fitur-fitur yang dipakai oleh peneliti ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana kondisi siswa serta sebagai media untuk meningkatkan interaksi dan motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran.



Gambar 6. Fitur Pear Deck Benar atau Salah

Ada juga fitur berupa mengisi soal yang sesuai dengan topik pembahasan. Siswa dapat mengisinya dengan cara mengklik answer question lalu siswa dapat mengetikkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang tertera. Jawaban hanya bisa dilihat oleh siswa sendiri tetapi jika memang ditampilkan didepan kelas maka teman-teman juga bisa melihatnya. Siapa yang sudah menjawab dan yang belum menjawab akan diketahui dari aplikasi *Pear Deck* itu sendiri.



Gambar 7. Fitur Pear Deck Soal Pertanyaan

Pada bagian akhir, peneliti melakukan wawancara secara tertulis mengenai pembelajaran melalui aplikasi *Pear Deck*. Hasil dari wawancara tersebut adalah siswa menjawab bahwa pembelajaran ini menarik dan menyenangkan.

Aplikasi *Pear Deck* dalam penggunaan serta pemanfaatannya tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan aplikasi *Pear Deck* meliputi, fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi ini sangat membantu serta mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tetap interaktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi *Pear Deck* mudah untuk diakses kapan saja dan di mana saja. Saat pembelajaran berlangsung, guru tetap dapat memantau aktivitas siswa dalam menyimak pembelajaran dan menjawab pertanyaan. Kekurangan pada aplikasi *Pear Deck* meliputi, bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini hanya menggunakan

bahasa Inggris sehingga sedikit sulit untuk memahami fungsi dari fitur yang tersedia secara menyeluruh.

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil pada penelitian ini adalah aplikasi *Pear Deck* pada penggunaannya merupakan media pembelajaran yang mendukung interaksi antara guru dan siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga *Pear Deck* merupakan media pembelajaran interaktif. Selama proses pembelajaran atau presentasi berlangsung, terjadi komunikasi dua arah yang dikemas dalam fitur-fitur aplikasi *Pear Deck* sehingga terjadi timbal balik dalam pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi *Pear Deck* sebagai aplikasi berbasis ICT dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Banyaknya fitur yang disediakan oleh *Pear deck* ini dapat membantu guru untuk memberikan materi serta mengasah kreativitas guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pada *Pear Deck* guru dapat mengontrol sepenuhnya pada proses pembelajaran sehingga guru dapat memantau siswa. Penggunaan serta pemanfaatan aplikasi *Pear Deck* sangat cocok digunakan untuk pembelajaran bimbingan dan konseling. Penggunaan *Pear Deck* ini tetap membuat siswa aktif dalam merespon serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, E. N. S., & Sugiantoro. (2021). Pelatihan Pear-Deck sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMP PGRI 8 Sidoarjo. *Jurnal PADI - Pengabdian MAsyarakat Dosen Indonesia*, 4(2), 53–60.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Putri, C. K. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif pada Aplikasi Pear Deck. *Gurindam: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.24014/gjbs.v2i1.16527>
- Sulistyaningrum, R., Hidayati, Y. M., Utama, S., & Desstya, A. (2021). Pemanfaatan Media Pear Deck dan Jamboard dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4169–4179. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1296>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>