

SOSIALISASI SISTEM INFORMASI PEMBELAJARAN SISWA *SLOW LEARNER* E-IM3 KEPADA GURU PENDAMPING KHUSUS SMP NEGERI KABUPATEN MAGETAN

SOCIALIZATION OF THE SLOW LEARNER STUDENT LEARNING INFORMATION SYSTEM E-IM3 TO SPECIAL SUPERVISORY TEACHERS OF STATE JUNIOR HIGH SCHOOLS IN MAGETAN DISTRICT

Sri Anardani^{1*}, Wasilatul Murtafiah², Risca Pramudia Trisnani³, Aldeva Rizky Winanto Pratama Putra¹, Nurul Islami Solikah², Revalina Putri Alifia³

¹⁾ Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun

²⁾ Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

³⁾ Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

*Email korespondensi: anardani@unipma.ac.id

Abstract

The study of inclusive education has been regulated in Law Number 20 of 2023 concerning the National Education System. Based on data obtained from community partnership empowerment activities at Special Assistant Teachers (GPK) of Public Middle Schools in Magetan Regency, it shows that out of 43 GPKs, 86.04% of GPKs have difficulty using discussion and presentation methods in assisting slow learner students in learning mathematics. The problem occurs because there is no media specifically designed by GPK to attract the attention and interest of slow learner students. Following up on this problem, socialization and training activities for the E-IM3 information system were held for 43 GPKs. The activity method was carried out carefully, training in the use of E-IM3, and finally a system evaluation with a User Acceptance Test (UAT). The results of the UAT evaluation showed that the average score of the Software Engineering Test was 4.21, which means that E-IM3 is ready to use. The system functional test had a score of 3.87 and the User Interface (UI) test showed a score of 3.74, which means that there needs to be an improvement in system performance and a more attractive UI design.

Keywords: *Slow Learner, Media, Learning, E-IM3, UAT*

Abstrak

Kajian tentang pendidikan inklusi telah diatur dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berdasarkan data yang diperoleh pada kegiatan pemberdayaan kemitraan masyarakat pada Guru Pendamping Khusus (GPK) SMP Negeri di Kabupaten Magetan menunjukkan bahwa dari 43 GPK sebanyak 86,04% GPK kesulitan menggunakan metode diskusi dan presentasi dalam mendampingi belajar matematika siswa *slow learner*. Masalah terjadi karena belum adanya media yang dirancang secara khusus oleh GPK agar dapat menarik perhatian dan minat siswa *slow learner*. Menindaklanjuti permasalahan tersebut maka diadakan kegiatan sosialisasi dan pelatihan sistem informasi E-IM3 kepada 43 GPK. Metode kegiatan dilaksanakan dengan ceramah, pelatihan penggunaan E-IM3, dan terakhir adalah evaluasi sistem dengan *User Acceptance Test (UAT)*. Hasil evaluasi UAT menunjukkan bahwa skor rata-rata Uji rekayasa perangkat lunak sebesar 4,21 yang artinya bahwa E-IM3 siap untuk digunakan. Uji fungsional sistem memiliki skor 3,87 dan uji User Interface (UI) menunjukkan skor 3,74 yang artinya bahwa perlu ada peningkatan kinerja sistem dan desain UI yang lebih menarik.

Kata kunci: *Slow Learner, Media, Pembelajaran, E-IM3, UAT*



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2025 Author

Diterima: 20 Mei 2024; Disetujui: 31 Mei 2025; Terbit: 2 Juni 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan inklusi merupakan upaya mewujudkan pendidikan untuk semua. Pendidikan inklusif tidak hanya sekedar penerimaan tetapi juga pelayanan. Pelaksanaan pendidikan inklusi memerlukan lingkungan yang mendukung dan ramah bagi semua siswa (Chumairo et al., 2022).

Kajian tentang pendidikan inklusi telah diatur dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan khusus merupakan pendidikan untuk peserta didik yang berkelainan (fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial) atau peserta didik yang memiliki kecerdasan luar biasa (Bintang et al., 2024).

Berdasarkan data yang diperoleh pada kegiatan pemberdayaan kemitraan masyarakat pada Guru Pendamping Khusus (GPK) SMP Negeri di Kabupaten Magetan menunjukkan bahwa dari 43 GPK sebanyak 86,04% GPK kesulitan menggunakan metode diskusi dan presentasi dalam mendampingi belajar matematika siswa *slow learner*. Masalah terjadi karena belum adanya media yang dirancang secara khusus oleh GPK agar dapat menarik perhatian dan minat siswa *slow learner*. Media belajar dalam Pendidikan merupakan instrumen yang strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar (Enggari et al., 2022).

Siswa *slow learner* memiliki kecepatan belajar yang lebih lambat dibandingkan teman sebayanya, mereka memerlukan pendekatan belajar yang lebih interaktif, personal, dan diulang-ulang. Oleh karena kondisi tersebut maka metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi sangat diperlukan (Wahyuni et al., 2024). Peran teknologi dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis harus didukung dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikan teknologi kepada anak didik melalui media pembelajaran (Wahyuni & Ramadhani, 2024).

Media pembelajaran merupakan bagian penting yang mendukung keberhasilan belajar siswa. Pembuatan media pembelajaran diperlukan inovasi dan penguasaan teknologi digital. Fenomena pemanfaatan teknologi di masyarakat menjadi penyebab pergeseran proses pembelajaran dari konvensional menjadi digital. Guru memiliki peran strategis dalam proses pembelajaran, namun guru belum

sepenuhnya menguasai pemanfaatan teknologi digital dalam mengelola media dan bahan ajar (Hatta & Yulisetiani, 2023).

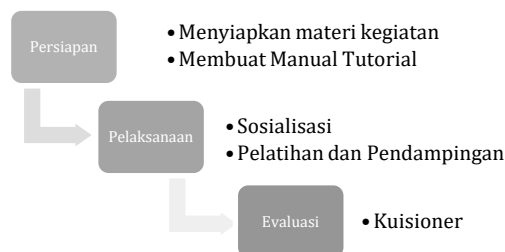
Kemampuan guru untuk berinovasi pada saat proses pembelajaran sangat penting dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Widyastuti et al., 2021). Perkembangan teknologi informasi menuntut guru untuk dapat menguasai teknologi dengan pengetahuan yang memadai. Pada dunia pendidikan penggunaan TIK merupakan salah satu faktor penting yang memberikan dampak positif terhadap transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik menjadi lebih luas (Far-Far et al., 2024).

Menindaklanjuti kegiatan pelatihan sebelumnya yang telah dilaksanakan yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk siswa *slow learner* berbasis video dan gambar, maka kegiatan berikutnya adalah sosialisasi pemanfaatan sistem informasi E-IM3 sebagai media pembelajaran berbasis elektronik dimana GPK diberikan pelatihan bagaimana menggunakan sistem informasi E-IM3. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu GPK mengelola hasil karya media pembelajaran yang telah dibuat pada pelatihan sebelumnya ke dalam sistem informasi E-IM3, sehingga mudah diakses oleh siswa *slow learner*.

Sistem Informasi E-IM3 dikembangkan oleh tim dengan teknologi berbasis mobile. Semakin meningkatnya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat mobile maka semakin besar peluang penggunaan perangkat teknologi dalam pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang inovatif (Negara et al., 2019).

METODE

Pada kegiatan pengabdian ini diterapkan dalam bentuk 2 kegiatan yaitu sosialisasi menggunakan metode ceramah serta pelatihan menggunakan metode ceramah, praktik, dan diskusi. Peserta pelatihan adalah Guru Pendamping Khusus (GPK) pada SMP Negeri di Kabupaten Magetan sebanyak 43 GPK. Tahapan kegiatan dibagi menjadi 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi sistem. Adapun tahap kegiatan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Pada tahap persiapan tim membuat materi sosialisasi dan membuat buku tutorial penggunaan sistem E-IM3 yang akan diserahkan pada peserta pelatihan untuk mempermudah peserta memahami fitur-fitur sistem.. Tahap pelaksanaan peserta mengikuti sosialisasi dan pelatihan dengan cara praktik langsung serta dilakukan pendampingan. Tahap terakhir pelaksanaan adalah kegiatan evaluasi dimana peserta diminta mengisi kuisisioner terkait Uji User Acceptance Test terhadap sistem E-IM3. Analisis data pada *User Acceptance Testing* ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kesiapan Sistem E-IM3 sebagai media belajar siswa *slow learner* yang diadopsi dari Aydin & Tasci (Riyanto & Hatmawan, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 2 hari di Gedung Pertemuan Dinas DIKPORA Kabupaten Magetan. Pada hari pertama tim melaksanakan kegiatan sosialisasi penggunaan sistem E-IM3 kepada 43 GPK SMP Negeri Kabupaten Magetan. Para GPK menyimak materi tutorial sistem yang disampaikan oleh tim dosen dan mahasiswa. Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan diskusi. Adapun kegiatan sosialisasi dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan hari kedua merupakan pelatihan, dimana GPK diminta untuk praktik langsung menggunakan sistem E-IM3 berdasarkan panduan dari narasumber yaitu tim dosen. Selama proses praktik berlangsung, GPK akan didampingi oleh tim mahasiswa untuk membantu mengarahkan apabila GPK mengalami kesulitan atau kendala secara teknis. Adapun kegiatan praktik dapat dilihat pada Gambar 3 dibawah ini.



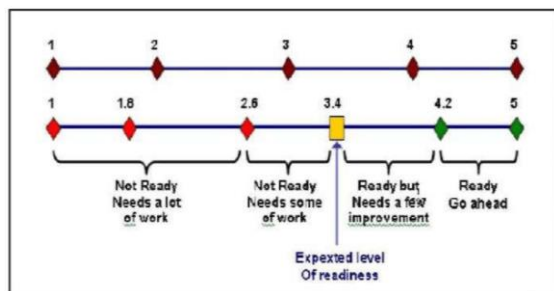
Gambar 3. Kegiatan Pelatihan

Pada akhir kegiatan pelatihan peserta diminta mengisi kuisisioner untuk Uji *User Acceptance Test* (UAT) terhadap sistem E-IM3. Pengujian UAT bertujuan untuk memastikan bahwa sistem E-IM3 telah memenuhi kebutuhan pengguna dan siap digunakan sebagai media pembelajaran siswa *slow learner*. Peserta diminta mengisi kuisisioner melalui link yang dibagikan, adapun instrumen yang diuji meliputi Uji Rekayasa Perangkat Lunak, Uji Fungsionalitas Sistem dan Uji Visual Sistem. Jumlah peserta yang mengisi link kuisisioner sebanyak 38 GPK dari 43 peserta. Adapun daftar pertanyaan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Pengujian UAT

Kode	Pertanyaan
Uji Rekayasa Perangkat Lunak	
RPL1	Kemudahan mengakses
RPL2	Kelancaran mengakses
RPL3	Kenyamanan menggunakan
RPL4	Kesesuaian dengan harapan Guru
RPL5	Kelengkapan informasi yang diberikan
Uji Fungsional E-IM3	
FE1	Kinerja saat menambah data
FE2	Kinerja saat mengolah data
FE3	Kinerja saat ubah data
FE4	Kinerja saat mengunggah dokumen
FE5	Kinerja saat mengunduh dokumen
Uji User Interface	
UI1	Tampilan antarmuka
UI2	Konsistensi antarmuka
UI3	Kemudahan membaca teks

Hasil jawaban responden berdasarkan daftar pertanyaan diatas dihitung bobotnya dengan menggunakan rentang nilai skala penilaian model Aydin dan Tasci sebagai berikut:



Gambar 4. Skala Penilaian Aydin Tasci

Berdasarkan hasil tabulasi data, maka diperoleh analisis deskriptif dengan uraian hasil pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Data

Kode	Skor rata-rata	Keterangan
RPL1	4,16	Ready but need improvement
RPL2	4,05	Ready but need improvement
RPL3	4,41	Ready Go Head
RPL4	4,15	Ready but need improvement
RPL5	4,32	Ready Go Head
Skor rata-rata total: 4,21		Ready Go Head
FE1	3,92	Ready but need improvement
FE2	3,87	Ready but need improvement
FE3	3,89	Ready but need improvement
FE4	3,84	Ready but need improvement
FE5	3,84	Ready but need improvement
Skor rata-rata total: 3,87		Ready but need improvement
UI1	3,74	Ready but need improvement
UI2	3,68	Ready but need improvement
UI3	4,03	Ready but need improvement
Skor rata-rata total: 3,74		Ready but need improvement

Hasil analisis menunjukkan bahwa Uji Rekayasa Perangkat Lunak siap untuk dilanjutkan penerapannya, sedangkan hasil Uji Fungsional Sistem E-IM3 dan Uji User Interface dinyatakan sudah siap namun perlu

peningkatan kinerja sistem, dan pembenahan tampilan antarmuka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa uji terkait dengan Rekayasa Perangkat Lunak memiliki skor rata-rata sebesar 4,21 dengan keterangan *Ready Go Head* yang artinya sistem E-IM3 siap untuk diterapkan. Uji Fungsional Sistem E-IM3 memiliki skor rata-rata 3,87 dengan keterangan *Ready but need improvement* yang artinya bahwa fungsional sistem E-IM3 sudah siap digunakan namun perlu penambahan kinerja sistem sesuai dengan harapan GPK. Berkaitan dengan data *Uji User Interface* memiliki skor 3,74 dengan keterangan *Ready but need improvement* yang artinya tampilan antarmuka sistem sudah dapat diterima GPK, namun perlu dibuat tampilan dengan penambahan gambar-gambar yang menarik perhatian siswa. Maka bisa disimpulkan bahwa sistem E-IM3 sudah siap digunakan, namun di masa depan perlu dilakukan kegiatan peningkatan kinerja sistem dan perubahan desain tampilan antarmuka yang menarik perhatian siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah memberikan Dana Hibah serta kepada Dikpora Kabupaten Magetan dan MGBK Kabupaten Magetan yang bersedia menjadi mitra dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bintang, J. M., Kusuma, K. T., & Nugraha, K. W. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner. *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(55), 237–254.
- Chumairo, P. Z., Efendi, M., Samawi, A., Hidayatullah, D., Ediyanto, E., & Sunandar, A. (2022). Game Interaktif Berbasis Universal Design Learning Bagi Siswa Slow Learner Di Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 6(2), 123–128. Retrieved from <https://doi.org/10.26740/jp.v6n2.p123-128>
- Enggari, S., Hendri, H., & Arsyah, R. H. (2022).

- Sosialisasi Penggunaan E-Learning Sebagai Media Belajar Santri Boarding School. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 1025–1029. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.5312>
- Far-Far, G., Ima, W., Pusparani, R., & Urlialy, G. (2024). Sosialisasi dan Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology Bagi Guru Sejarah SMA/MA Se-Kecamatan Kairatu. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 194–205. Retrieved from <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.297>
- Hatta, P., & Yulisetiani, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mempersiapkan Penguasaan Teknologi Next-Generation Learning bagi Guru SD di Kabupaten Karanganyar. *Jurnal Inovasi Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 513–522. Retrieved from <https://doi.org/10.54082/jipppm.213>
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42. Retrieved from <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.887>
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif: Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Deepublish.
- Wahyuni, I., Hidayat, I., Slamet, Minsih, & Ernawati. (2024). *Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(3), 502–512.
- Wahyuni, N., & Ramadhani, I. D. (2024). EDUKASIA – JURNAL PENDIDIKAN Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa, 1(September), 53–59.
- Widyastuti, R., Izzah, A., Alhamri, R. Z., Nugroho, B. A., & Nurfarida, E. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Terintegrasi*, 6(1), 57-68.