

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT BAGI GURU SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KAYANGAN LOMBOK UTARA

Muhammad Tahir¹, Muhammad Sobri^{2*}, Setiani Novitasari^{3*}, Lalu Wira Zain Amrullah^{4*}

^{1,2,3*,4}Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

m_tahir@unram.ac.id

muhammadsobri@unram.ac.id

setianinovitasari@ac.id

l.wirazainamrullah@unram.ac.id

Abstrak

Bagian terpenting yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan cara meningkatkan kualitas guru, dikarenakan guru merupakan ujung tombak pendidikan sehingga guru harus memiliki kemampuan berbeda dengan profesi lainnya, salah satunya adalah kemampuan membuat media pembelajaran berbasis digital. Dengan memiliki kemampuan mengolah media digital, guru memperoleh banyak hal, selain karyanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penyuluhan yang berjudul Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri 2 Kayangan Lombok Utara merupakan bagian dari pengabdian pada masyarakat FKIP Universitas Mataram, jurusan Ilmu Pendidikan, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru khususnya dalam pemanfaatan media digital. Metode yang diterapkan dalam kegiatan penyuluhan ini adalah gabungan metode ceramah, tanya-jawab, demonstrasi serta pemberian tugas. Metode ceramah dimanfaatkan saat penyampaian materi penyuluhan, dan metode tanya-jawab serta demonstrasi dilakukan pada para guru mendiskusikan lembar kerja dalam kelompok masing-masing. Sedangkan demonstrasi dilakukan pada saat setiap kelompok mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat. Adapun target pengabdian ini adalah Memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital, teknologi informasi, guru sekolah dasar

Pendahuluan

Pasca masa pandemi covid 19 terjadi beberapa perubahan terutama di dunia pendidikan. Perubahan tersebut diantaranya terkait dengan pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebelum pandemi, pelaksanaan pembelajaran melalui tatap muka, tetapi saat pandemi covid 19 pembelajaran dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan teknologi ini kemudian berlanjut sampai sekarang. Sebenarnya tuntutan penggunaan teknologi sudah ada sejak lama, tetapi pelaksanaan secara keseluruhan masa-masa sekarang ini. Hal tersebut didukung dengan sarana serta prasarana terutama ketersediaan jaringan internet dan perangkat seperti komputer, handphone, laptop. Pemanfaatan teknologi terutama untuk pembelajaran harus di ikuti dengan transformasi pola pembelajaran baik untuk guru maupun siswa. Sehingga metode pengajaran digital menciptakan kebiasaan baru yaitu belajar kapan saja dan dimana saja (Siswanto, 2022).

Dunia pendidikan berkembang pesat karena kemajuan teknologi yang dibawa oleh transformasi digital. Terlebih didukung dengan adanya revolusi industry 4.0. Revolusi industry 4.0 adalah fenomena mengkolaborasikan teknologi siber dan teknologi otomatis, sehingga keterlibatan tenaga manusia dalam prosesnya berkurang (Rizkinaswara, 2020). Kemudahan teknologi yang pesat memfasilitasi pembelajaran dan membantu menciptakan inovasi baru dan mengarah pada pembelajaran yang menarik. Inovasi tersebut salah satunya berupa media

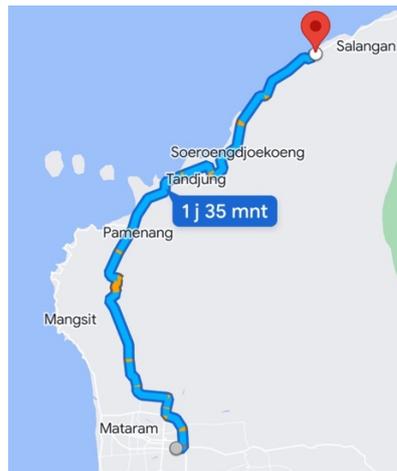
pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu metode yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan terlebih dengan perkembangan teknologi yang pesat ini. Media pembelajaran yang kreatif dan menarik merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran, guru sebagai pengajar dapat dengan mudah membuat proses pembelajaran efisien yang kreatif dan menarik (Pijar, 2022) Guru dituntut untuk terus memperbaharui pengetahuan serta ketrampilan, terutama yang berkaitan dengan penerapan teknologi dan inovasi pembelajaran. Terlebih dengan berkembangnya arus ilmu pengetahuan dan teknologi yang menuntut guru untuk terus belajar dan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Sehingga nantinya ilmu yang dipelajari maupun pelatihan-pelatihan yang diikuti yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran termasuk pembuatan media pembelajaran dapat diterapkan di kelas.

Guru sekolah dasar di SD Negeri 2 Kayangan mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran khususnya yang berbasis komputer/IT. Kesulitan ini dikarenakan masih terbatasnya sosialisasi serta pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis komputer/IT. Sebenarnya sudah banyak informasi mengenai media pembelajaran berbasis komputer/IT yang bisa diakses melalui website. Akan tetapi terdapat beberapa kendala dalam mempraktekkannya. Sehingga guru-guru masih belum memahami dan mengimplementasikan, serta kebingungan dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer/IT. Oleh sebab itu diperlukan pembelajaran yang mendalam berupa pelatihan. Guru-guru terutama di SD Negeri 2 Kayangan sejauh ini jarang mendapatkan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran berbasis komputer/IT dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Aktivitas belajar mengajar pasca pandemi covid-19 menghadirkan banyak perubahan baik dalam strategi, metode maupun teknik yang disajikan. Situasi pasca pandemi membentuk sebuah kebiasaan baru (New Normal) terutama dalam aktivitas pembelajaran yang lebih ditekankan dalam penggunaan media digital sebagai sarana utama. Pesatnya perkembangan digitalisasi tentu menjadi kondisi yang membutuhkan sebuah pengembangan keterampilan guru dalam bentuk soft skill penguasaan media digital sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar mengajar. Teknik mengajar yang didukung dengan keterampilan menyajikan media pembelajaran digital menjadi solusi dalam menghasilkan suasana belajar yang efektif dan menarik. Keterampilan penggunaan media digital sebagai media pembelajaran perlu ditanamkan kepada guru dengan tujuan mengembangkan kemampuan pembelajaran inovatif terutama dalam hal cakap digital. Solusi yang ditawarkan dalam rangka meningkatkan kemampuan guru sekolah dasar di SD Negeri 2 Kayangan dengan mengembangkan strategi, metode dan teknik mengajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital melalui kegiatan pelatihan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis komputer/IT bagi guru sekolah dasar di SD Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara dilaksanakan secara offline atau tatap muka. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2023. Persiapan pelaksanaan kegiatan meliputi kordinasi seluruh tim pengabdian untuk memperjelas pembagian tugas dan mempersiapkan segala perlengkapan yang akan digunakan dalam pelatihan termasuk tempat penyelenggaraan, peserta pelatihan, dan materi pelatihan. Secara garis besar dalam kegiatan inti akan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu tahap pertama pemberian materi oleh tim pengabdian mengenai pengenalan media pembelajaran berbasis komputer/IT, kedua pemberian contoh pembuatan media pembelajaran berbasis komputer/IT, dan yang terakhir pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer/IT oleh guru sebagai peserta pelatihan.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian di SD Negeri 2 Kayangan

Kegiatan dibagi dalam 3 tahapan utama, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan evaluasi.

1) Tahap Persiapan

Tim pengabdian melakukan survey dengan tujuan mengumpulkan informasi terkait kemampuan dasar mahasiswa membuat media pembelajaran berbasis digital dan kendala yang dihadapi guru-guru dalam menyajikan media pembelajaran digital. Setelah informasi diperoleh, tim pengabdian melakukan koordinasi dan menentukan strategi yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang dialami mahasiswa.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian membagi dua kegiatan yaitu kegiatan pelatihan dan pendampingan. Pada kegiatan pelatihan, tim pengabdian melibatkan seluruh guru yang terlibat untuk mengikuti serangkaian penyampaian materi, yaitu pengenalan berbagai bentuk media pembelajaran, pengenalan media pembelajaran digital, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran digital, pembuatan media pembelajaran digital.

3) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi, tim pengabdian mengadakan Focus Group Discussion (FGD) membahas ketercapaian dari kegiatan yang telah dilakukan bertujuan untuk memperoleh informasi seperti kendala, solusi dan tingkat keberhasilan dari seluruh tahap yang telah dilalui sebagai upaya tim dalam menghasilkan kegiatan pengabdian yang lebih baik selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer/IT Bagi Guru Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Kayangan Kabupaten Lombok Utara. dilaksanakan pada Sabtu, 19 Juni 2023 pukul 08.00 – 12.00 WITA. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru SDN 2 Kayangan yang berjumlah 10 orang. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan kemudian sambutan ketua pengabdian Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn, kemudian dilanjutkan sambutan dari kepala sekolah SDN 2 Kayangan Murdin, S.Pd. Penyampaian materi dilakukan oleh seluruh anggota tim pengabdian Materi yang disampaikan oleh tim pengabdian yaitu; (1) Pentingnya media pembelajaran berbasis IT, materi ini disampaikan

oleh Muhammad Tahir, S.Pd., M. Sn; (2) Tujuan dan manfaat media pembelajaran berbasis IT, materi ini disampaikan oleh Muhammad Sobri, M. Pd; (3) Jenis-jenis media pembelajaran berbasis IT, materi ini disampaikan oleh Setiani Novitasari, M. Pd; (4) Alur pembuatan media pembelajaran berbasis IT, materi ini disampaikan oleh Lalu Wira Zain Amrullah, M. Pd.



Gambar 1. Pelaksanaan Pengabdian

Tahapan-tahapan dalam praktik pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT yang dilakukan yaitu

1. Persiapan Perangkat dan Bahan

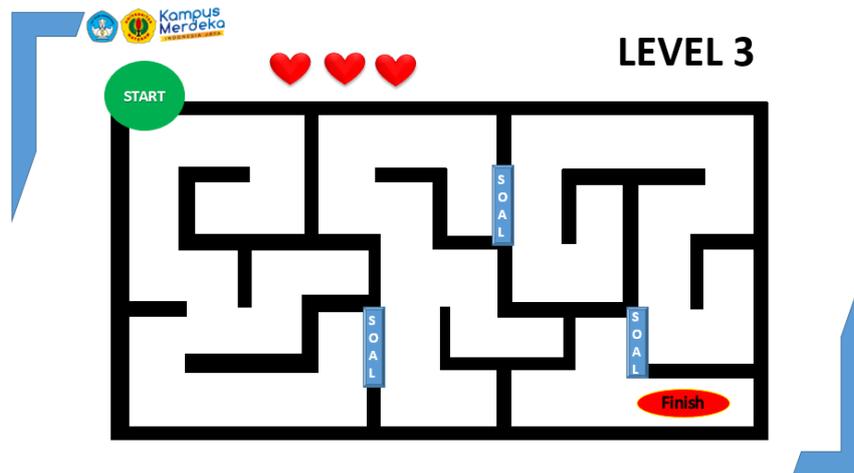
Program yang digunakan membuat media pembelajaran berbasis IT adalah program Microsoft Office Power Powint yang dapat digunakan pada PC yang menggunakan OS, Windows 7, 8, 10 atau 11. Selain laptop/pc yang kompatibel tanpa menggunakan jaringan internet, pada tahap ini seluruh peserta harus mempersiapkan materi pelajaran/soal- soal yang akan dibuat interaktif. Penentuan desain media pembelajaran Tahapan ini menyajikan pilihan untuk peserta dalam memulai menyusun desain media pembelajarannya. Tahapan ini bertujuan untuk peserta mampu menyesuaikan sendiri bentuk media dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pemateri dan peserta membuat bentuk media pembelajaran berupa kuis interaktif dengan nama Labirin Cerdas.



Gambar 2. Desain Media Pembelajaran Berbasis IT

2. Pembuatan media pembelajaran

Tahap pembuatan media pembelajaran memerlukan persiapan yaitu guru perlu menyiapkan slide yang akan dibuat sebagai media pembelajaran interaktifnya. Pada tahap ini, peserta menentukan akan membuat media pembelajaran dalam bentuk permainan sederhana yang diberi nama kuis interaktif labirin, peserta bisa memilih menggunakan multiple choice atau short answer.



Gambar 3. Media Pembelajaran Berbasis IT

3. Uji coba hasil pembuatan media pembelajaran oleh peserta

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berhasil dilaksanakan, semua peserta sudah memiliki aplikasi classpoint yang sudah terintegrasi dengan software powerpoint yang dimiliki serta semua peserta sudah berhasil membuat kuis interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang bisa diakses. Keberhasilan kegiatan pengabdian ini juga dikarenakan 10 peserta dipandu oleh 4 orang anggota pengabdian dan 2 orang mahasiswa, sehingga apabila ada kendala segera dapat diatasi.

Pemateri sangat komunikatif dan memandu langkah demi langkah tahapan serta memastikan setiap peserta sudah dapat melalui step sebelum lanjut ke step selanjutnya. Tim pengabdian juga sudah menyiapkan panduan dengan cukup rinci yang bisa membantu peserta apabila peserta mengalami kendala. Beberapa peserta juga aktif bertanya apabila ada hal yang tidak dimengerti. Meskipun waktu terbatas, peserta dapat menyelesaikan media pembelajarannya masing-masing dengan sangat baik.

Kesimpulan dan Saran

Media pembelajaran berbasis IT menggunakan perangkat microsoft office power point dapat membantu guru dalam membuat atau mendesain media pembelajaran interaktif tanpa harus menggunakan jaringan internet. Berbagai fitur menarik jika digunakan secara optimal maka akan menghasilkan sebuah tampilan yang aplikatif dan dapat membangun interaksi antara guru dengan peserta didik. Media pembelajaran interaktif memotivasi peserta didik dalam belajar, meningkatkan partisipasi peserta didik untuk membangun pengetahuannya. Pelatihan di SDN 2 Kayangan Kabupaten lombok Utara berjalan kondusif karena 10 peserta dipandu oleh 4 orang anggota tim pengabdian dan 2 mahasiswa, sehingga apabila terjadi kendala dapat segera teratasi. Pemateri sangat komunikatif dan memandu setiap langkah serta memastikan setiap peserta sudah dapat melalui tahapan demi tahapan.

Ucapan Terimakasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Mataram selaku pemberi hibah pengabdian.

Referensi

- Elpira, N., & Ghufro, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949>
- Pijar. (2022, Maret 30). Media Pembelajaran -Dasar dan jenisnya untuk Proses Belajar. Diambil kembali dari Pijar Sekolah: <https://pijarsekolah.id/media-pembelajaran-dasar-dan-jenisnya-untuk-proses-belajar>
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2296>
- Rizkinaswara, L. (2020, Januari 28). Revolusi Industri 4.0. Diambil kembali dari Kementerian Komunikasi dan Informatika RI: <https://aprika.kominfo.go.id/2020/01/revolusi-industri-4-0/>
- Siswanto, R. (2022, September 22). Transformasi Digital dalam Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi. Diambil kembali dari Direktorat Guru Pendidikan Dasar: <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/transformasi-digital-dalam-pemulihan-pendidikan-pasca-pandemi>
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.37638/padamunegeri.v1i1>