

PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK GURU DI KABUPATEN PANGKAJE'NE DAN KEPULAUAN

Sitti Marlina*

Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Patompo, Indonesia
linalangit@gmail.com

Putri Athirah Azis

Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Patompo, Indonesia
putriathirah1234@gmail.com

Nova Dwi Pratiwi S

Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Patompo, Indonesia
novadwi0311@gmail.com

Muh. Anas M

Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Patompo, Indonesia
andhys17mmm@gmail.com

ABSTRACT

The need to improve the quality of teachers is something that must be done by educational units. SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep took the initiative to improve the skills of teachers, especially in making information technology-based learning media. The goal is to increase the quality of learning processes and outcomes in schools. The community service implementation team was asked to provide assistance in activities to improve the skills of SMP Negeri 1 Bunggoro Regency teachers. Pangkep in terms of making information technology-based learning media. This training program can meet the needs of the community (teachers) within the scope of SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep in order to improve the quality of teachers at SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep, especially in making information technology-based learning media. This training program is also carried out in the context of the success of government programs for teachers so that they are literate in technology and apply it in the learning process which results in the effectiveness of achieving learning objectives.

Keywords: *training, information technology, teachers.*

ABSTRAK

Kebutuhan akan peningkatan kualitas guru-guru merupakan hal yang wajib dilakukan oleh satuan pendidikan. SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep berinisiatif untuk meningkatkan keterampilan guru-guru terutama dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Tujuannya terjadi peningkatan proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas di sekolah. Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat diminta untuk melakukan pendampingan dalam kegiatan peningkatan keterampilan guru-guru SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep dalam hal membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Program pelatihan ini dapat memenuhi kebutuhan masyarakat (guru) di lingkup SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep dalam rangka peningkatan kualitas guru-guru di SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Program pelatihan ini juga dilakukan dalam rangka mensukseskan program pemerintah bagi guru-guru agar mereka melek teknologi dan menerapkannya dalam proses pembelajaran yang berujung pada efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: pelatihan, teknologi informasi, guru.

PENDAHULUAN

Perkembangan kurikulum perlu ditunjang oleh kemampuan guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Saat ini guru didorong untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Oleh karenanya diharapkan guru-guru melek teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya peranan teknologi dalam pembelajaran, pemanfaatan media memegang peranan penting pada setiap proses pembelajaran.

Media memiliki posisi yang sangat strategis penggunaannya dalam proses pembelajaran, oleh karena itu guru selaku pendidik dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menggunakan media di dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun untuk mempermudah pencapaian tujuan belajar. Pendidik

memiliki peran di dalam mengembangkan media pembelajaran sampai pada pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya prosedur pemilihan media dan prinsip penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik, sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi dan informasi saat ini, memacu perkembangan media pembelajaran semakin maju pula. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TIK memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan (<http://news.upmk.ac.id/>).

Media pembelajaran di era ini bermacam-macam seperti internet, intranet, handphone, dan banyak lagi. Majunya teknologi informasi pasca Covid-19 mendorong banyak perubahan termasuk dibidang pendidikan. Dibidang pemasaran melahirkan konsep e-commerce, sedangkan dalam dunia pendidikan melahirkan konsep e-learning. E-learning ini diharapkan membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dan memantik keaktifan dan kreatifitas dari peserta didik.

E-learning memberikan fleksibilitas bagi para penggunanya, dimana para peserta didik, pendidik, dan penyelenggara pendidikan dapat mengambil banyak manfaat. Selain itu bahan ajar berbasis teknologi dianggap lebih menarik dan berkesan dalam proses belajar mengajar. Integrasi teknologi dan pendidikan ini ang disinyalir meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi alternatif ditengah merebaknya Covid-19.

Proses pembelajaran merupakan hal mutlak yang harus dilakukan oleh seorang tenaga pendidik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal. Proses pembelajaran akan menentukan tingkat pemahaman siswa dalam menerima materi pelajaran. Proses pembelajaran yang belum efektif sering kita jumpai karena seorang pendidik menyampaikan materi masih kaku sehingga siswa cepat bosan, jenuh, kehilangan semangat dan motivasi belajar (Sitti Marlina & Hamran: 2019).

Menanggapi ini, seyogyanya proses pembelajaran didukung dengan media pembelajaran yang efektif. Dimana sebagai alat komunikasi yang membawa pesan kepada di penerima.

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed material*), computer, dan lain sebagainya (Dian Indriana: 2011).

Media pembelajaran yang menarik bisa menggunakan foto ataupun video yang dapat menarik perhatian siswa jika dibandingkan dengan penjelasan deskripsi secara lisan melalui pembelajaran e-learning. Para guru bisa menciptakan macam kegiatan yang variatif dan memantik kreatifitas siswa melalui foto ataupun gambar obyek yang dibahas.

Dengan pembelajaran e-learning, proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja dengan program audio, video, foto. Media pembelajaran ini dapat digunakan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kondisi dan situasi guru maupun siswa yang menimbulkan interaksi positif ketika pembelajaran berlangsung.

SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep menyadari memiliki kewajiban untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan meningkatkan kualitas keterampilan guru-gurunya. Salah satu yang dilakukan adalah menyiapkan guru-guru SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep untuk mengikuti pelatihan membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Dengan didampingi oleh tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat dari STKIP Pembangunan Indonesia maka kegiatan pelatihan tersebut dapat dilakukan.

IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi awal terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mitra yakni SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep selama ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang pahamnya guru terhadap kebermanfaatan teknologi informasi dalam membuat media pembelajaran;
2. Minimnya guru yang menggunakan teknologi informasi di dalam proses pembelajaran;
3. Kebutuhan guru akan adanya sebuah pelatihan membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara intensif.

TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat yakni:

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi;
2. Meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam membuat media pembelajaran teknologi informasi;
3. Meningkatkan kompetensi profesional guru dalam membuat media pembelajaran teknologi informasi;
4. Meningkatkan kualitas guru-guru di SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep dalam membuat media pembelajaran teknologi informasi.

Manfaat Pengabdian Kepada Masyarakat yakni:

1. Meningkatkan kompetensi kepedagogikan dan keprofesionalan guru serta meningkatkan kualitas guru di SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep dalam membuat media pembelajaran teknologi informasi;
2. Operator sekolah dapat diberdayakan oleh guru;
3. Guru mampu memanfaatkan teknologi informasi dalam membuat media pembelajaran interaktif.

METODE PELAKSANA

a. Kerangka Pemecahan Masalah

Tahap Pertama yang dilakukan adalah pendekatan secara edukatif tentang kebutuhan- kebutuhan peningkatan kualitas sekolah dengan kepala SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep melalui wawancara dan observasi atau pengamatan langsung keadaan sekolah. Hasil observasi keadaan sekolah disebutkan tentang kurangnya pemahaman guru terkait manfaat teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, minimnya guru yang menggunakan teknologi informasi di dalam proses pembelajaran; dan kebutuhan guru akan adanya sebuah pelatihan membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara intensif.

Tahap Kedua yang dilakukan adalah mengadakan pelatihan. Kegiatan ini dilakukan pada tiap-tiap guru tentang pembuatan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan peranan guru dalam kebermanfaatan IT dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, tim terjun langsung ke lapangan untuk memberikan contoh atau memperagakan langsung pembuatan media pembelajaran berbasis IT.

Tahap Ketiga yaitu pelatihan dan praktek secara langsung pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Pada tahap ini, para guru mempraktekkan pembuatan media pembelajaran berbasis IT.

b. Metode Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan di salah satu kelas di SMP Negeri 1 Bungoro Kab.Pangkep pada 16-18 November 2022, dengan metode sebagai berikut:

1. Memberikan penyuluhan tentang kebermanfaatan teknologi informasi atau IT dalam pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah;
2. Memberikan penyuluhan tentang bagaimana langkah pembuatan dan penyajian media pembelajaran yang menarik.
3. Memberikan penyuluhan praktek tentang penggunaan aplikasi Microsoft Powerpoint interaktif dalam media pembelajaran;
4. Memberikan penyuluhan praktek tentang penggunaan aplikasi Google Classroom dalam proses pembelajaran;
5. Melakukan pendampingan secara berkala sampai kepada peserta dapat secara mandiri menggunakan dan memanfaatkan IT dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

c. Rancangan Evaluasi

Evaluasi dari kegiatan ini dilakukan secara langsung kepada sasaran selama kegiatan pelatihan.

1. Pra pelatihan. Pra pelatihan dimaksudkan untuk meninjau pengetahuan guru-guru dan operator sekolah tentang kebermanfaatan IT dalam media pembelajaran;
2. Pelatihan. Pelatihan dimaksudkan untuk memberikan tambahan pengetahuan dan memantau guru-guru dan operator sekolah terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT;
3. Pasca pelatihan. Pasca pelatihan dimaksudkan untuk melihat sejauh mana penerapan IT di dalam proses pembelajaran secara mandiri atau dengan bantuan operator, dan jika membutuhkan lanjutan bimbingan maka akan dilakukan via aplikasi chat whatsapp dan zoom.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan di salah satu kelas di SMP Negeri 1 Bungoro Kab.Pangkep pada 16-18 November 2022. Kegiatan ini diikuti oleh 11 guru SMP Negeri 1 Bungoro.

Tabel 1. Peserta Kegiatan Pelatihan Penggunaan Media Berbasis Teknologi Untuk Guru Di Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan

No	Nama peserta
1	Musdalipa, S.Pd., M.Pd
2	Mulyani Indriani, S.Pd
3	Irma Rahman, S.Pd
4	Arniati, S.Pd
5	Sitti Samadiah, S.Pd
6	Hasni Hasan, S.Pd., M.Pd
7	Surianti, S.Pd
8	Nurfitriyani, S.Pd
9	Susiana, SE
10	Sabaruddi, S.Pd., M.Pd
11	Hj. Tabiah, S.Pd

Sumber: Data Hasil PKM

Pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh dosen-dosen STKIP Pembangunan Indonesia selama 3 hari yakni 16-18 November 2022 yang menghasilkan beberapa kegiatan berikut ini:

1. Observasi. Observasi dilakukan sebagai pendekatan secara edukatif tentang kebutuhan- kebutuhan peningkatan kualitas sekolah dengan kepala SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep melalui wawancara dan observasi atau pengamatan langsung keadaan sekolah. Hasil observasi keadaan sekolah disebutkan tentang kurangnya pemahaman guru terkait manfaat teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, minimnya guru yang menggunakan teknologi informasi di dalam proses pembelajaran; dan kebutuhan guru akan adanya sebuah pelatihan membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi secara intensif.
2. Pelatihan. Kegiatan ini dibagi menjadi beberapa rangkaian yakni:

- a. Team PKM memperagakan pembuatan media pembelajaran berupa Powerpoint yang interaktif.
- b. Para guru membuat media pembelajaran berbasis powerpoint yang interaktif
- c. Team PKM memperagakan pembuatan akun di Google Classroom
- d. Para guru membuat akun di Google Classroom
- e. Team PKM memperagakan penggunaan Google Classroom
- f. Para guru menggunakan Google Classroom
- g. Evaluasi kegiatan. Evaluasi kegiatan digunakan untuk melihat sejauh mana kemampuan guru dalam menggunakan e-learning dalam pembelajaran



Gambar 1. Team Dosen memberikan pelatihan terkait dengan Google Classroom



Gambar 2. Foto bersama pasca kegiatan pelatihan telah dilaksanakan

b. Pembahasan

Adapun kegiatan pengabdian yang dilakukan dalam pelatihan membuat media pembelajaran berbasis IT adalah:

1. Memberikan penyuluhan tentang kebermanfaatan teknologi informasi atau IT dalam pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah. Guru diberikan penjelasan bagaimana peranan, penerapan, pemanfaatan dan penggunaan IT di dalam proses pembelajaran.
2. Memberikan penyuluhan tentang bagaimana langkah pembuatan dan penyajian media pembelajaran yang menarik.
3. Guru diberikan pemahaman awal tentang bagaimana penyajian media pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik secara interaktif.
4. Memberikan penyuluhan praktek tentang penggunaan aplikasi Microsoft Powerpoint interaktif dalam media pembelajaran. Guru diberikan materi dan langsung mempraktekkan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint dengan bimbingan tutor.
5. Memberikan penyuluhan praktek tentang penggunaan aplikasi Google Classroom dalam proses pembelajaran;
6. Melakukan pendampingan secara berkala sampai kepada peserta dapat secara mandiri menggunakan dan memanfaatkan IT dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Dosen STKIP Pembangunan Indonesia dan mahasiswa

melakukan pendampingan secara berkala kepada guru guru sampai kepada mereka dapat mengaplikasikannya ke dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengabdian yang dilakukan oleh STKIP Pembangunan Indonesia dan SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep berupa kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis IT bagi guru-guru berjalan dengan baik selama 3 hari yakni pada 16-18 bulan November 2020 dengan indikator keberhasilan, diantaranya:

1. Sosialisasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat antara ketua STKIP Pembangunan Indonesia terhadap guru dan Kepala SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep
2. Terjalannya kerjasama antara STKIP Pembangunan Indonesia dengan Kepala SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep dalam bidang pendidikan;
3. Terjalannya mitra antara ketua program studi dan dosen STKIP Pembangunan Indonesia dengan guru-guru SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep;
4. Terlaksananya pelatihan membuat media pembelajaran berbasis IT yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pedagogik dan keterampilan profesional guru-guru di SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep;
5. Terlaksananya pelatihan membuat media pembelajaran berbasis IT yang bertujuan untuk meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran di SMP Negeri 1 Bungoro Kab. Pangkep;

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Gumilar, G. (2008). Mengenal Powerpoint 2007. Bandung: UNIKOM
- Setyosari, P., & Sihkabuden. (2005). Media Pembelajaran. Malang: Penerbit Elang Mas.
- Suherman. (2008). Smart Presentation with Powerpoint 2007. Jakarta: PT. Dian Digital Media
- Dian Indriana, Ragam Alat Bantu Pengajaran, cet pertama. (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hal 13
- Rizqa Askariamah
- <http://news.upmk.ac.id/home/post/penggunaan.teknologi.sebagai.media.pembelajaran.sekolah.dasar.html>.

Sitti Marlina, Hamran. Optimalisasi Pembelajaran Ekonomi Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement (STAD) di SMAN 15 Gowa. Jurnal Nalar Pendidikan. Volume 7, Nomor 2, Jul-Des 2019 .ISSN: 2477-0515. Halaman [110]