

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-guru SMP

Alicia A. E. Sinsuw, Alwin M. Sambul

alicia.sinsuw@unsrat.ac.id, alwinsambul@gmail.com

Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi, Manado, Indonesia.

Abstract – IBM activities for junior high school teachers through training the development of information technology-based learning media is an activity service-oriented society in the field of education. Learning activities which are still conventional in nature will have an impact on students' boredom so will experience difficulties in understanding the basic concepts.

As identified, problems found is the lack of ability of teachers in mastery of technology results in lack of teachers' creativity in preparation of design learning in order to support the teaching and learning activities.

The training of information technology-based learning media development helps teachers in preparing the attractive and up-to-date learning materials for students by using the facilities and access to information technology.

The stages of activities implementation conducted in the form of training for teachers in designing teaching material by using various applications, such as, the making of slides by using power point and video applications, and also, by using gadget as learning media and grade management.

The next stage is the teacher/trainee mentoring in designing the appropriate learning media according to the training given.

Key words : *learning media, information technology, gadget, school, junior high school*

Ringkasan— Kegiatan IBM guru-guru SMP melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi merupakan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat yang berorientasi pada bidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional akan berdampak pada kebosanan siswa sehingga mengakibatkan kesulitan dalam memahami konsep dasar. Permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya kemampuan guru dalam penguasaan teknologi mengakibatkan kurang kreatifnya penyusunan rancangan pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi membantu guru dalam mempersiapkan materi belajar yang menarik dan up to date bagi siswa menggunakan fasilitas dan akses teknologi informasi. Tahapan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan bagi para guru dalam merancang materi ajar dengan menggunakan berbagai aplikasi antara lain pembuatan slide menggunakan power point dan video, pemanfaatan gadget sebagai media belajar serta pengelolaan nilai. Tahapan selanjutnya adalah

pendampingan guru/peserta pelatihan dalam mendesain perangkat-perangkat pembelajaran sesuai pelatihan yang diberikan.

Kata kunci : *Media pembelajaran, teknologi informasi, gadget, sekolah, SMP*

I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dewasa ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, dimana tidak lagi terbatas melalui surat kabar, televisi maupun radio, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya adalah melalui jaringan Internet. Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang sangat besar dengan perkembangan teknologi ini.

Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses penyebaran informasi dari pendidik kepada peserta didik. Informasi yang disampaikan haruslah informasi yang akurat dan terkini sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami informasi dengan benar dan jelas.

Perkembangan kurikulum perlu ditunjang oleh kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan.

Teknologi baru terutama dalam bidang ICT memiliki peran yang semakin penting dalam pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa multimedia akan dapat membawa kita kepada situasi belajar dimana "learning with effort" akan dapat digantikan dengan "learning with fun". Saat ini guru didorong untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Oleh karenanya guru diharapkan dapat melekat teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan cara belajar melalui pengembangan kurikulum ke arah "student center learning" atau pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran sesuai kurikulum 2013, mendorong para pendidik untuk mengembangkan kreativitas dalam mempersiapkan bahan atau materi ajar yang menarik dan terkini agar peserta didik dapat memahami konsep yang diajarkan. Dengan

adanya peranan teknologi dalam pembelajaran, pemanfaatan media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran dengan pemanfaatan media yang lebih atraktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk berkreasi dan mandiri sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan psikologis peserta didik.

Secara umum pembelajaran di SMP Eben Haezar Manado dilakukan melalui pertemuan tatap muka dan guru yang mengampu mata pelajaran menjadi satu-satunya sumber informasi dari mata pelajaran yang bersangkutan. Walaupun demikian sebagai lembaga pendidikan, SMP Eben Haezar Manado memiliki beberapa unit computer yang masih terbatas fungsinya untuk mata pelajaran TIK, sehingga masih dirasakan perlu pengoptimalkan perangkat keras tersebut.

A. Target

Target yang terkait langsung dalam pelaksanaan kegiatan adalah :

- 1) peningkatan pemahaman dan kemampuan guru dalam mengembangkan materi ajar berbasis teknologi informasi dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dan pemahaman konsep pembelajaran peserta didik.
- 2) Tersedianya media pembelajaran berbasis Power Point yang atraktif dan interaktif.

B. Luaran

Luaran dari kegiatan ini adalah :

- 1) Laporan
- 2) Artikel Jurnal IbM

II. METODOLOGI PELAKSANAAN

A. Solusi Yang Ditawarkan

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka solusi yang ditawarkan pada kegiatan ini adalah :

- 1) Meningkatkan kemampuan guru melalui pelatihan optimalisasi penggunaan Power Point interaktif.
- 2) Menambah wawasan guru melalui materi dasar-dasar pembelajaran e-learning

B. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan

Secara umum, kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut :

- 1) Persiapan
 - a. Tim melakukan koordinasi dengan Pihak Sekolah untuk menentukan sasaran peserta dan tempat serta waktu pelatihan yang disesuaikan dengan waktu sekolah agar tidak mengganggu proses belajar mengajar di sekolah.

- b. Membentuk Tim Kerja untuk Pelaksanaan Kegiatan yang terdiri dari Dosen (Ketua dan anggota Tim), serta mahasiswa (tim pendukung).

2) Pembuatan modul

Dilakukan melalui beberapa proses, yakni :

- a. Pengumpulan materi, dilakukan melalui internet
- b. Perancangan modul berdasarkan materi yang terkumpul, disesuaikan dengan kebutuhan sasaran
- c. Penyusunan modul pelatihan

3) Pelaksanaan

- a. Pelatihan hari pertama dengan menggunakan modul pelatihan untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan Power Point
- b. Pelatihan hari kedua yang disesuaikan waktu yang tersedia, dengan materi pengenalan pembelajaran dengan e-learning.
- c. Evaluasi dan praktek.

III. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Pada dasarnya Universitas Sam Ratulangi memiliki infrastruktur dan sumberdaya manusia di bidang Teknologi Informasi yang relatif memadai dan terus dikembangkan. Salah satu upaya pengembangan yang telah berhasil diraih yaitu menyangkut pengembangan kapasitas institusi dimana pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang telah memberikan kepercayaan dengan memberikan ijin kepada Universitas Sam Ratulangi untuk membuka dan menjalankan program studi Teknik Informatika yang berada di bawah jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik. Program studi ini adalah merupakan pengembangan dari minat Teknik Informatika yang ada di Program studi Teknik Elektro. Oleh karena itu walaupun program studi Teknik Informatika ini relative baru, namun telah didukung oleh 15 orang staff dosen dengan komposisi 9 dosen berijazah S2 dan 3 dosen berijazah S3 serta 1 dosen sedang menempuh studi S3. Program studi ini dibuka dan mulai menerima mahasiswa baru pada tahun akademik 2010/2011. Dengan system *Student Center Learning* (SCL) yang dilaksanakan saat ini, para staf pengajar diajarkan untuk memperlengkapi materi ajar mereka melalui siste e-learning yang sekaligus dapat meningkatkan kemampuan kompetensi para staf pengajar dalam proses perkuliahan.

IV. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelatihan telah dilaksanakan dan mendapatkan tanggapan yang baik dari pihak sekolah. Pelatihan ini diikuti oleh 25 orang guru baik dari SMP Eben Haezar 1 maupun SMP Eben Haezar 2, yang telah memiliki kemampuan dasar atau

paling kurang, dapat mengoperasikan computer terutama aplikasi Power Point.

Animo peserta dalam mengikuti pelatihan ini terlihat dari antusiasme mereka pada saat praktek (workshop) dengan belajar menyusun media pembelajaran sesuai bidang studi masing-masing.

Gambar 1 sampai dengan gambar 4 merupakan gambar pemateri yang sedang memberikan materi serta tambahan materi lainnya atau tanya jawab. Pada gambar ini juga dilakukan foto bersama tim pelaksana.

Gambar 5 hingga gambar 22 merupakan penggalan materi-materi yang diberikan yaitu tentang trigger, hyperlink video maupun audio.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melaksanakan pelatihan ini maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi ini sangat menolong guru dalam menguasai penggunaan teknologi untuk proses belajar mengajar.



Gambar 1. Pemateri I memberikan materi I



Gambar 2. Pemateri II memerikan materi II

1. Dengan pelatihan ini guru dapat lebih komunikatif dalam memimbing siswa belajar, khususnya dengan menggunakan gadget dari guru dan siswa.
2. Bahan/materi ajar yang lebih atraktif membangkitkan gairah belajar siswa dan kreativitas guru.

B. Saran

Perlu dilanjutkan ke tahap berikutnya yakni pembuatan materi ajar berbasis e-learning agar siswa dapat mengakses bahan pembelajaran dan tugas walaupun berada di luar sekolah.

VI. KUTIPAN

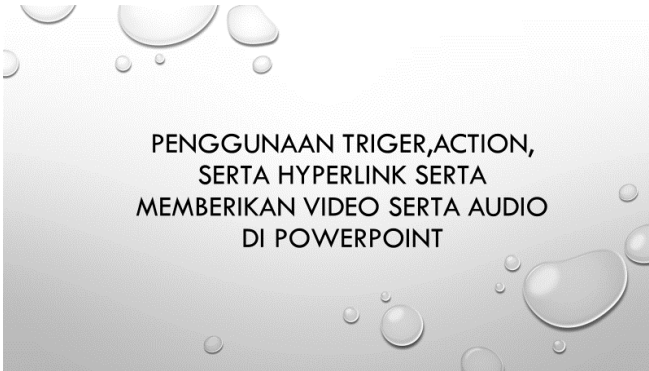
- [1] <http://www.masterpresentasi.com/cara-membuat-powerpoint-yang-menarik-perhatian-audiens.html>
- [2] <http://rhayanti.blogspot.co.id/2014/10/media-pembelajaran-berbasis-power-point.html>
- [3] <http://ppjp.unlam.ac.id/journal/index.php/bipf/article/view/2226>
- [4] Mukhtar, Prof.Dr., & Iskandar.Dr.MPd., 2012, *Desain Pembelajaran Berbasis TIK*, Penerbit Referensi, Jakarta.
- [5] Wahyuningsih, Dian. MPd., Makmur, Rakhmat., 2017, *E-Learning Teori dan Aplikasi*, Informatika, Bandung.



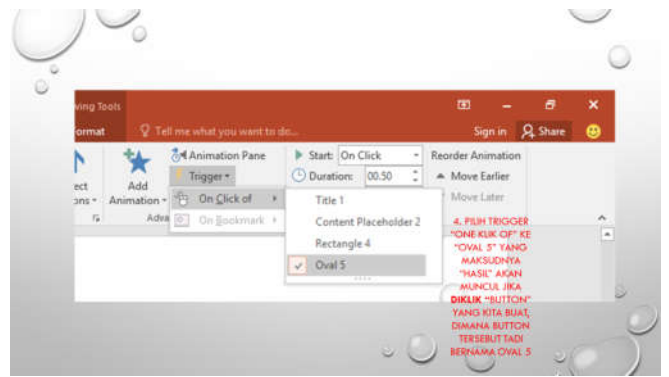
Gambar 3. Foto para peserta



Gambar 4. Foto tim dan pemateri



Gambar 5. Tampilan judul materi



Gambar 9. Tampilan materi tentang membuat trigger



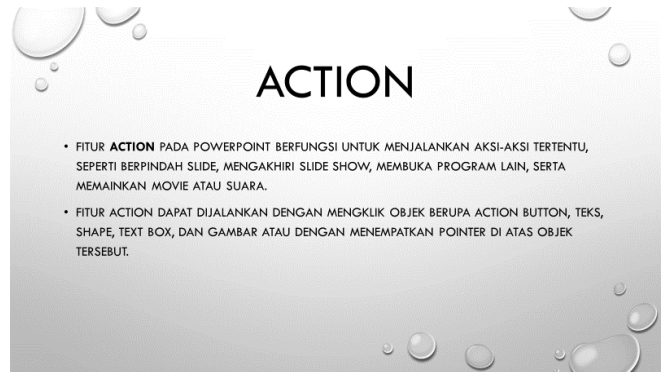
Gambar 6. Tampilan materi tentang triger



Gambar 10. Tampilan hasil



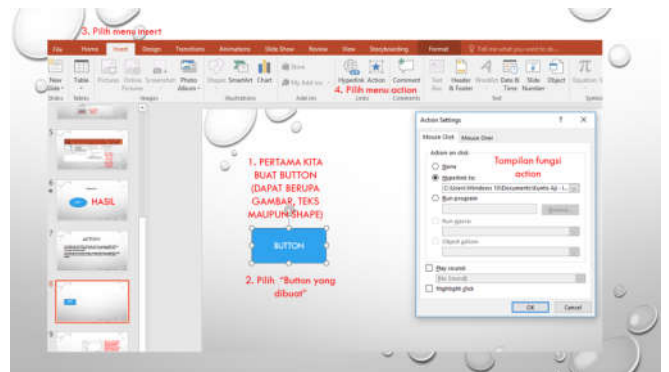
Gambar 7. Tampilan materi tentang bagaimana membuat trigger



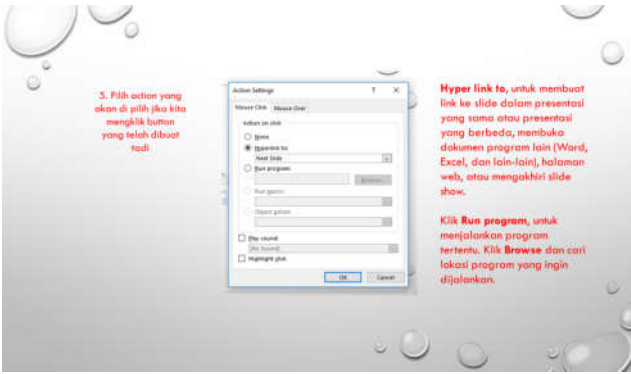
Gambar 11. Tampilan materi tentang action



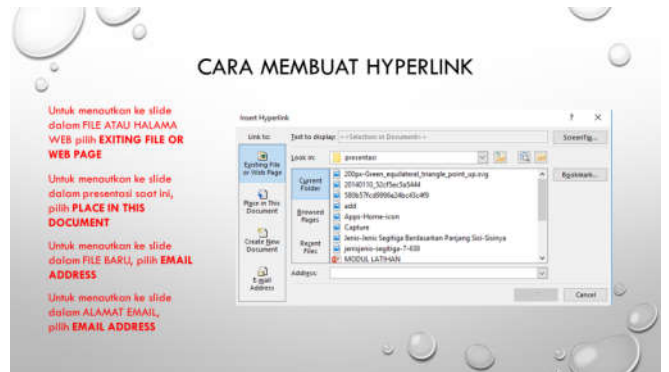
Gambar 8. Tampilan materi tentang hasil



Gambar 12. Tampilan materi



Gambar 13. Tampilan materi



Gambar 17. Tampilan contoh pembuatan hyperlink



Gambar 14. Tampilan contoh pembuatan aplikasi



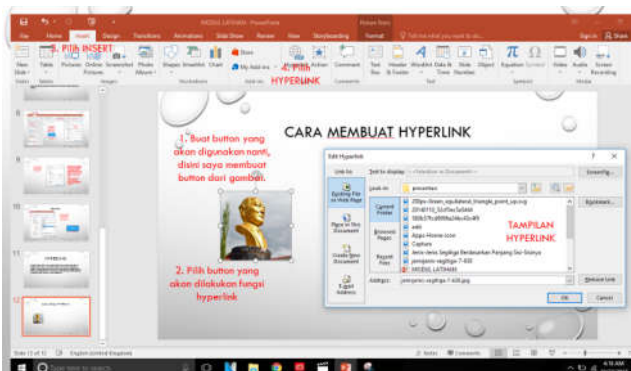
Gambar 18. Tampilan contoh pembuatan hyperlink



Gambar 15. Materi tentang hyperlink



Gambar 19. Tampilan bagaimana memasukkan video



Gambar 16. Tampilan contoh pembuatan hyperlink



Gambar 20. Tampilan video yang sudah dimasukkan



Gambar 21. Tampilan bagaimana memasukkan audio



Gambar 22. Tampilan contoh audio yang sudah dimasukkan