

Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Jurusan Geografi FMIPA UNM

Muh. Asrul Ihsan⁽¹⁾, Irfandiwijaya Mus⁽²⁾, Sarwan Harun⁽³⁾, Fembriyanti Novela Sary⁽⁴⁾, Wildi Winarti⁽⁵⁾, Nur Annisa⁽⁶⁾
Jurusan Geografi, FMIPA Universitas Negeri Makassar
muh.asrulikhshan@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan materi dan media pembelajaran semakin meningkat. Dengan adanya pandemi *covid-19* proses pembelajaran di lakukan di rumah sehingga media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan salah satunya adalah *e-learning*. Tujuan diadakan pengabdian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tiga kegiatan utama, yaitu mengembangkan konsep atau ide yang didapat setelah melakukan identifikasi dalam bentuk teori, pelatihan dalam hal terjun langsung lapangan menggunakan alat survey sebagai media yang digunakan, dan melakukan analisis data sebagaimana hasil dari perolehan data dari lapangan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dalam bentuk video dan *power point* sebagai materi dan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Dampak yang diperoleh adalah meningkatkan motivasi belajar Mahasiswa Jurusan Geografi.

Kata Kunci : *Materi, Media Pembelajaran, E-Learning*

ABSTRACT

The development of learning materials and media is increasing. With the Covid-19 pandemic the learning process is being carried out at home so that the technology-based learning media used is e-learning. The purpose of this service is to develop e-learning based learning media. This service activity is carried out with three main activities, namely developing concepts or ideas obtained after identifying in the form of theory, training in direct field work using survey tools as the media used, and conducting data analysis as the results of data collection from the field. The method used in this activity is Research and Development (R&D). The resulting product is in the form of learning media in the form of videos and power points as materials and learning media based on e-learning. The impact obtained is to increase the learning motivation of Geography Department Students.

Keywords: *counselling, poster, COVID-19, masks, KKN*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komputasi digital sangat mempengaruhi gaya belajar Mahasiswa sebagai genenasi Z masa kini. Aktivitas keseharian mereka tidak lepas dari pemanfaatan media berbasis internet. Mulai dari mencari informasi seputar hobi, berita, *chatting* hingga studi referensi. Ketergantungan pada *cyberspace* dapat terjadi di luar maupun di dalam lingkungan sekolah, sehingga Mahasiswa dituntut untuk cerdas dalam memfilter informasi yang mereka peroleh (Zaudah Cyly Arrum, 2019).

Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi tersebut, tentunya mendorong para pendidik untuk terus memperbaharui media pembelajaran yang digunakan dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik (Hamdi Muhammad Khoir, 2020)

Dengan bertambahnya pengguna internet, yang dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, termasuk pula dalam bidang pendidikan. Terkait dengan manfaat tersebut, penggunaan internet dapat digunakan sebagai pembelajaran jarak jauh antara pendidik dan peserta didik dalam melihat jadwal, mengirimkan berkas tugas sekolah, melihat nilai, konsultasi, dan bahkan melakukan diskusi sehingga mahasiswa

dapat melakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus bertatap muka dengan pendidik (Aris Budiman 2019). Melihat kebiasaan Mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi internet, sudah saatnya menciptakan inovasi melalui pengembangan media-media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan Mahasiswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mempengaruhi proses pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi dalam suatu sistem pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal.

Perkembangan teknologi juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar proses penyampaian materi dapat diterima dengan baik, sehingga materi yang disampaikan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan komunikasi yang memerlukan media, dan media yang digunakan adalah media pembelajaran (Eka dan Heni, 2020)

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Ferdiansyah, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi mahaMahasiswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh dosen sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi mahaMahasiswa. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi Dosen untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar Mahasiswa sehingga Mahasiswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh Dosen dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan Mahasiswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Hal yang dapat meningkatkan hasil belajar Mahasiswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga Mahasiswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar Mahasiswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar Mahasiswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan Mahasiswa, meningkatkan motivasi belajar Mahasiswa karena perhatian Mahasiswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga Mahasiswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, Mahasiswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga Mahasiswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan Mahasiswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

METODE KEGIATAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah dengan Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D). Produk yang dihasilkan nanti, tidak selalu berbentuk Perangkat Keras (Hardware), tetapi juga bisa dalam bentuk Perangkat Lunak (Software). Penelitian ini bertempat di Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar.

Kegiatan pengabdian dilakukan oleh mahaMahasiswa KKN Reguler Universitas Negeri Makassar untuk memberikan pengalaman langsung kepada pelajar dan sekaligus meningkatkan pemahaman dan frekuensi interaksi antara maha Mahasiswa dengan pelajar. Adapun Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang berbasis E-Learning untuk setiap mata kuliah sesuai dengan Rencana Program Kegiatan Pembelajaran Semester yang berlaku bagi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tiga kegiatan utama, yaitu 1) mengembangkan konsep atau ide yang didapat setelah melakukan identifikasi dalam bentuk teori, 2) Pelatihan dalam hal ini kita terjun langsung kelapangan menggunakan alat survey sebagai media yang digunakan, 3) Melakukan Analisis data sebagaimana hasil dari perolehan data dari lapangan.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan tiga kegiatan utama, yaitu 1) mengembangkan konsep atau ide yang didapat setelah melakukan identifikasi dalam bentuk teori, 2) Pelatihan dalam hal ini kita terjun langsung kelapangan menggunakan alat survey sebagai media yang digunakan, 3) Melakukan Analisis data sebagaimana hasil dari perolehan data dari lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di zaman teknologi ini, dunia pendidikan berkembang dengan pesat banyaknya sumber belajar yang mudah diakses menjadi hal yang lebih dibandingkan zaman dulu. Terutama di era *covid-19* yang mana para siswa dianjurkan belajar dari rumah sehingga sangat memerlukan akses internet yang baik guna dapat mengikuti pembelajaran dan mendapatkan informasi tambahan di internet. Terdapat berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya adalah *e-learning* (Eka dan Heni, 2020). Berikut hasil dari pengabdian ini 1) mengembangkan konsep atau ide yang didapat setelah melakukan identifikasi dalam bentuk teori, 2) Pelatihan dalam hal ini kita terjun langsung kelapangan menggunakan alat survey sebagai media yang digunakan, 3) Melakukan Analisis data sebagaimana hasil dari perolehan data dari lapangan.



Gambar 1. Diskusi kelompok mengenai program kerja yang akan dilaksanakan dan konsep media yang akan dibuat ke depannya

Kegiatan pertama kami berdiskusi mengenai konsep yang akan kami tuangkan ke dalam video nantinya. Ada 6 kelompok kecil dalam kelompok 4 pengembangan media ini yakni: kelompok Theodolite, kelompok Drone, kelompok Gps Geodetic, kelompok Waterpass, kelompok Geolistrik dan kelompok Echo Sounder. Dalam diskusi kami membicarakan mengenai materi serta pembagian tugas dalam pengerjaan video tersebut. Kami pun mendapatkan software pengeditan video dari dosen pembimbing yakni pak Muhammad Yusuf S.Si., S.Pd., M.Pd.



Gambar 2. Belajar penggunaan alat dan take video berkelompok

Kegiatan kedua kami belajar penggunaan alat kembali sebelum ke lapangan mengambil data serta melakukan take video. Kami belajar di kampus dan langsung praktek penggunaan alatnya. Kami belajar dari kak Qadri geografi angkatan 2015 untuk penggunaan dan pengolahan datanya.

Tiba di lokasi take video (lengese, malino) Sabtu, tanggal 26 September 2020 kami berpencah sesuai dengan lokasi *take video* masing-masing kelompok disesuaikan dengan alat yang digunakan. *Take video* dilakukan selama dua hari secara berkala tergantung kebutuhan tiap-tiap kelompok.

Masing masing dari kelompok ini harus membuat media pembelajaran yang mana adalah sebuah video. Dalam video tersebut berisi pengenalan alat, penggunaan alat di lapangan, pengelolaan data hasil pengukuran lapangan dan penyajian datanya atau hasil akhir dari pengukuran yang dilakukan sesuai dengan alat kelompok.

Materi yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan e-learning ini ditampilkan dalam bentuk yang bermacam-macam seperti powerpoint, audio maupun video. E-learning merupakan seperangkat aplikasi dan proses yang dibuat untuk membantu proses kegiatan pembelajaran (aminoto, 2014).

Selain pembuatan media pembelajaran video dari hasil lapangan yang kami ambil, kami juga mempunyai program kerja pembuatan media pembelajaran tambahan untuk membantu dan berkerjasama dengan dosen-dosen di jurusan geografi. Untuk pembuatan media pembelajaran dosen, kami dibagi-bagi untuk mengerjakan tugas. Pertama-tama kami dibagi tugas sesuai dengan jumlah dosen yang membutuhkan tenaga pembuatan media pembelajaran.

Setelah itu kami menghubungi dosen yang bersangkutan untuk bekerjasama dalam pembuatan media.

Dalam melaksanakan pembuatan media kami mendapatkan tugas yang berbeda-beda, ada yang membuat power point materi, ada juga yang membuat video, ada pula yang meringkas materi buku. Dalam menjalankan tugas ini kiranya kami dapat bekerjasama dan membantu dosen dengan baik dan media-media yang kami buat dapat bermanfaat dalam pembelajaran.



Gambar 3. Pembuatan media pembelajaran

Kegiatan ketiga yaitu melakukan analisis data sebagaimana hasil dari perolehan data dari lapangan. Setelah kami take video di Lengkesse-Malino. Kami lanjut bergelud di jurusan terutama di posko kelompok 4 mengenai data yang telah diperoleh.

Pembuatan videonya kurang lebih memakan waktu selama 2 bulan termasuk waktu *take video*, pengolahan, konsul/revisi video juga karena kesibukan masing-masing menjalankan program kerja kelompok KKN dan PPL sembari mengerjakan video. Dalam pengeditan video inilah kami mengalami banyak kendala diantaranya kurangnya skill mengedit video diantara teman-teman kelompok sehingga pengeditan video membutuhkan waktu yang cukup lama. Ada juga yang terkedala pada laptop sebab sering hang dan tidak beroperasi dengan baik. Selain disebabkan karena laptop/PC nya yang bermasalah, ini juga disebabkan karena kapasitas video yang cukup tinggi sehingga memakan ruang penyimpanan yang tak sedikit pula. Ada juga yang tiba-tiba datanya terhapus sehingga harus memulai dari awal pengeditan. Meski seperti itu kami tetap berusaha menghasilkan sebuah media yang baik ada terselesaikan tepat waktu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya kegiatan ini, maka produk yang dihasilkan berupa pengembangan materi dan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk video dimana video tersebut berisi pengenalan alat, penggunaan alat di lapangan, pengelolaan data hasil pengukuran lapangan dan penyajian data atau hasil akhir dari pengukuran yang dilakukan di lapangan. Video pembelajaran tersebut dapat membantu kegiatan pembelajaran

mahasiswa yang tidak dapat turun langsung dilapangan karena adanya pandemi *covid-19*. Selain itu kegiatan ini juga menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa *power point*, di mana mahasiswa bekerjasama dengan Dosen-dosen di jurusan geografi untuk membuat media pembelajaran yang akan diajarkan ke Mahasiswa Jurusan Geografi. Hal ini dapat melatih kreatifitas Mahasiswa dalam mengembangkan materi dan media pembelajaran berbasis *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Aris., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 2(2), 133-139.
- Dalu, Zaudah Cyly Arrum., & Rohman, Mojibur. (2019). Pengembangan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital bagi Siswa SMK. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(1), 25-33.
- Febryana, Eka., & Pudjiastuti., Heni. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Chamilo Pada Pembelajaran Segitiga dan Segiempat. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 265-276.
- Ferdiansyah., dkk. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 21(1), 62-72.
- Khoir, Hamdi Muhammad., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E- Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 9(1), 54-60.