

# Program Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Digital pada Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Bacukiki Barat

Ibandong<sup>1</sup>, Reski Febyanti Rauf<sup>2</sup>, Mantasiah R.<sup>3</sup>, Andi Alamsyah Rivai<sup>2</sup>, Andi Muhammad Rivai<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Unit Program Belajar Jarak Jauh Universitas Terbuka Makassar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi dan Pertanian, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

<sup>4</sup>Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar

**Abstrak.** Keterbatasan guru dari segi kemampuan dan keterampilan dalam menyediakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa menjadi permasalahan yang dihadapi di sekolah dasar Kecamatan Bacukiki Barat, sehingga diperlukan program pengembangan media pembelajaran. Adapun tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis visual digital sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru. Pelaksanaan program ini menitikberatkan pada pendekatan partisipasi kelompok mitra dalam bentuk pelatihan, konsultasi, dan pendampingan. Program ini dirancang dan dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan mitra yang meliputi beberapa tahapan pelaksanaan yaitu persiapan pelatihan, pemberian instrument pre-test dan post-test, presentasi materi, sosialisasi, konsultasi, diskusi, tanya jawab, tutorial, pendampingan, dan evaluasi. Hasilnya menunjukkan bahwa pelaksanaan program pengembangan media pembelajaran berbasis visual digital pada guru di sekolah dasar Kecamatan Bacukiki Barat dinilai efektif dan berdampak nyata terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta.

**Kata kunci:** Efektivitas, Guru, Kualitas Belajar, Media, Visual Digital

**Abstract.** Limitations of teachers in terms of abilities and skills in providing learning media to improve the quality of student learning is a problem faced in elementary schools in West Bacukiki District, so a learning media development program is needed. The aim is to provide training and assistance in the development of digital visual-based learning media to improve teacher abilities and skills. Program implementation focuses on partner group participation approaches in the form of training, consultation, and mentoring. This program is designed and prepared according to the needs of partners which includes several stages of implementation, namely preparation for training, provision of pre-test and post-test instruments, presentation of material, outreach, consultation, discussion, question and answer, tutorial, mentoring, and evaluation. The results show that the implementation of the digital visual-based learning media development program for teachers in elementary schools in West Bacukiki District is considered effective and has a real impact on improving the abilities and skills of participants.

**Keywords:** Application, Online, Effectiveness, Learning Media, Digital Technology

## I. PENDAHULUAN

Era revolusi industri, khususnya revolusi industri 4.0, ditandai dengan meningkatnya penerapan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Hadirnya teknologi memaksa manusia untuk menyesuaikan diri dengan cepat agar dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Teknologi berkembang dengan dinamis sehingga perubahan dapat terjadi kapanpun. Dalam upaya mengikuti perkembangan maka kebutuhan akan keterampilan dalam menerapkan teknologi akan terus meningkat (Ambarwati et al., 2022). Salah satu dampak pengembangan teknologi secara digital adalah adanya perubahan sistem dalam bidang Pendidikan, terkhusus pada iklim akademik dan proses pembelajaran (Sarbaini et al., 2022).

Saat ini, teknologi diterapkan dalam berbagai cara yang inovatif termasuk dalam dunia pendidikan, yang berhubungan dengan media pembelajaran (Mantasiah et al., 2022). Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Dalam rangka membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa, maka media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa (Hulu et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran yang diterapkan merangsang minat belajar siswa sehingga meningkatkan motivasi dan menggali kemampuan serta keterampilan diri siswa (Magdalena et al., 2021; Nurrita, 2018; Kustandi et al., 2021). Menurut Gala et al. (2021) salah satu

jenis media pembelajaran yang memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa yaitu media visual digital. Pada prinsipnya, media ini digunakan untuk menerjemahkan dan mengembangkan konsep suatu pengetahuan atau informasi bahan ajar dalam bentuk visual yang menarik menggunakan alat penunjang (Heryani et al., 2022). Kemampuan media ini untuk mendeskripsikan dan mengilustrasikan suatu informasi ke dalam bentuk atau tampilan yang dapat dilihat akan memudahkan guru untuk membangun interaksi dengan siswa. Media visual digital berperan penting untuk menjelaskan konsep yang rumit dan abstrak menjadi informasi yang mudah diterima nalar sehingga proses belajar menjadi efisien dan efektif (Gala et al., 2021; Hulu et al., 2022).

Pembelajaran yang efektif dan efisien tidak hanya diwujudkan dengan penerapan media visual digital, akan tetapi guru sebagai tenaga pendidik berperan penting dalam menyampaikan materi dengan keterampilan dan kompetensi yang dimiliki (Ambarwati et al., 2022). Guru dituntut untuk dapat menghidupkan kelas dan memastikan materi mudah dipahami oleh siswa dengan menggunakan alat bantu secara kreatif dan inovatif (Hulu et al., 2022). Namun, yang dihadapi di dalam kelas pada praktiknya, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menerapkan penggunaan media belajar, khususnya media visual digital. Menurut Ambarwati et al. (2022), dalam upaya mengikuti dinamika perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, maka tenaga pendidik dituntut memiliki kemauan untuk terus belajar dan mengasah kemampuan praktiknya. Hal yang sama juga disampaikan Nurrita (2018) dalam artikelnya bahwa permasalahan utama berasal dari kurangnya peranan guru dalam menciptakan kelas dan mengembangkan potensi kelas secara kreatif. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam media pembelajaran visual juga membutuhkan fasilitas pendukung (Gala et al., 2021).

Berdasarkan hasil analisis situasi dalam bentuk observasi dan *need assessment*, ditemukan permasalahan yang dihadapi oleh guru sekolah dasar di Kecamatan Bacukiki Barat. Permasalahan

tersebut terkait dengan keterbatasan guru dalam menggunakan media dan teknologi khususnya media visual digital sehingga berdampak pada proses pembelajaran dan hasil belajar yang tidak optimal. Adapun tujuan dari pelaksanaan program ini yaitu memberikan pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis visual digital untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru sekolah dasar di Kecamatan Bacukiki Barat.

## II. METODE PELAKSANAAN PROGRAM

Program pengembangan media pembelajaran berbasis visual digital dilaksanakan di Kecamatan Bacukiki Barat Kota Pare-pare dengan sasaran mitra adalah guru sekolah dasar di daerah tersebut. Mitra berjumlah 30 orang yang berasal dari beberapa sekolah dasar dan telah memiliki kemampuan untuk mengoperasikan komputer. Pengambilan sampel didasarkan pada populasi yang menggambar objek secara general dengan jumlah dan karakteristik tertentu (Rahmawati et al., 2021). Adapun pelaksanaan program menitikberatkan pada pendekatan partisipasi kelompok mitra dalam bentuk pelatihan, konsultasi, dan pendampingan (Gala et al., 2021). Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan pada Rauf et al. (2022) dan Sarbaini et al. (2022) yang meliputi data observasi, wawancara, kuisisioner tertutup, pre-test post-test, dan dokumentasi. Metode penyampaian materi dilakukan dalam bentuk presentasi, tutorial, diskusi, dan praktik. Materi juga dilengkapi dengan buku panduan yang dapat dipelajari oleh mitra untuk meningkatkan pemahaman dalam pembuatan media visual digital. Dalam mengembangkan media pembelajaran maka masing-masing mitra diminta untuk merencanakan dan mendesain media pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan dengan indikasi meliputi 1) permasalahan yang dihadapi, 2) tujuan kompetensi pembelajaran, 3) materi pembelajaran, 4) media dan teknologi pembelajaran, dan 5) penilaian hasil belajar. Selain itu, pelaksanaan program dilengkapi dengan kegiatan pendampingan yang dilaksanakan pada saat pelatihan maupun setelah pelatihan berakhir. Sebagai bahan evaluasi, mitra akan diminta untuk

menyelesaikan tugas pembuatan media pembelajaran berbasis visual digital secara mandiri.

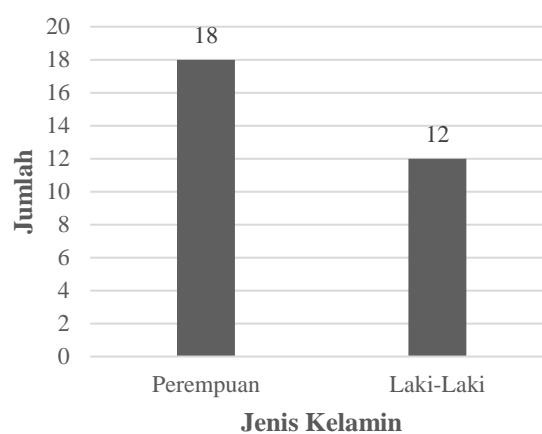
### III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

#### A. Pelaksanaan Program

Program pengembangan media pembelajaran berbasis visual digital dilaksanakan dalam bentuk pelatihan, konsultasi, dan pendampingan pada para guru di sekolah dasar Kecamatan Bacukiki Barat, Kota Pare-pare. Program ini diawali dengan persiapan kegiatan yang meliputi observasi awal, penentuan sampel mitra, analisis situasi, dan pengumpulan data dari berbagai sumber. Selanjutnya, dari hasil observasi, analisis, dan pengumpulan data, dilakukan upaya penyelesaian masalah mitra meliputi kegiatan perancangan dan perencanaan program yang sesuai tujuan dan tepat sasaran. Program ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengolah dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai, sehingga membantu siswa agar mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, kemampuan guru dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan juga dapat ditunjukkan dengan sejauh mana guru berkreasi di dalam kelas menggunakan media pembelajaran. Hal ini menjadi penting karena pada prinsipnya siswa akan mudah memahami materi yang rumit jika guru memiliki inisiatif dan keterampilan dalam menginterpretasikan materi tersebut melalui media sebagai alat bantu belajar. Hal yang sama juga dijelaskan Magdalena et al. (2021) dalam jurnalnya bahwa penggunaan media pembelajaran tertentu sangat membantu anak dalam belajar. Perkembangan psikologis anak menjadi lebih meningkat khususnya dalam memahami materi yang abstrak dan memecahkan masalah yang awalnya sulit dimengerti. Media pembelajaran juga mendukung komunikasi belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, Sarbaini et al. (2022) menambahkan bahwa peningkatan kualitas proses belajar dapat dinilai dari penerapan media pembelajaran yang menarik dan kreatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik

pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dalam pembuatan modul atau panduan pelatihan media pembelajaran berbasis visual digital ini disertai dengan metode merancang media pembelajaran yang baik dan efektif.

Program ini dirancang dan dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan mitra yang meliputi beberapa tahapan pelaksanaan yaitu persiapan pelatihan, pemberian instrument pre-test dan post-test, presentasi materi, sosialisasi, konsultasi, diskusi, tanya jawab, tutorial, pendampingan, dan evaluasi. Pelatihan dihadiri oleh 30 orang peserta mitra yang merupakan guru dari sekolah dasar di Kecamatan Bacukiki Barat. Peserta terdiri dari 18 orang guru perempuan dan 12 orang guru laki-laki, ditunjukkan pada Gambar 1. Peserta yang mengikuti pelatihan adalah para guru pilihan dari sekolah masing-masing yang telah memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer dan memiliki pengetahuan mengenai media pembelajaran.



Gambar 1. Jenis Kelamin Peserta

Peserta pelatihan memiliki kemampuan dalam merencanakan, mempersiapkan, dan melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga materi atau bahan ajar sudah dipersiapkan oleh masing-masing peserta sebelum pelatihan dimulai. Pelatihan berlangsung dengan lancar, peserta dapat mengikuti arahan narasumber selama presentasi, dan menunjukkan antusias selama diskusi serta tanya jawab. Beberapa pertanyaan ditanyakan oleh peserta yang berkaitan dengan cara mencari gambar, mengedit video animasi, dan pertanyaan lainnya seputar jenis-jenis

media visual digital serta cara mengaksesnya di internet.

Pada tahap simulasi dan konsultasi, peserta diminta untuk memahami karakteristik materi sehingga mampu mendesain media pembelajaran berbasis visual digital yang sesuai kebutuhan kelas. Para peserta fokus dalam membuat dan menyediakan media pembelajaran secara mandiri dengan kreatifitas mereka. Hal ini menunjukkan bahwa dalam menyajikan materi ajar menggunakan media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan dampak media yang dipilih untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Rahmawati et al. (2021) dalam artikelnya membahas mengenai besarnya dampak media pembelajaran berbasis visual digital dalam membangun perasaan positif peserta didik khususnya pada kondisi belajar online. Proses belajar tersebut akan sulit berjalan tanpa dukungan guru yang memiliki inisiatif dan kreatifitas dalam mengelola kelas. Guru harus memiliki inovasi dengan melihat karakteristik kelas dan pembelajaran, kemudian merancang media pembelajaran yang sesuai.

### B. Analisis Respon Peserta

Pelaksanaan program dinilai efektif ditinjau dari penilaian tingkat respon peserta sebelum dan setelah mengikuti pelatihan, konsultasi dan pendampingan. Tingkat respon peserta meliputi penilaian tingkat pengetahuan, pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang diberikan serta pengerjaan tugas mandiri yang diberikan. Adapun hasil respon awal dan akhir peserta menunjukkan adanya perubahan yang ditunjukkan pada Tabel 1 dan 2. Peserta Pelatihan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang meningkat khususnya dalam membuat media pembelajaran berbasis visual digital. Untuk meningkatkan kemampuan peserta, maka setelah kegiatan pelatihan, peserta diwajibkan membuat media secara mandiri dan tugas tersebut dikumpulkan serta dievaluasi. Untuk lebih memantapkan, diadakan pendampingan dan monitoring untuk memastikan semua peserta dapat

menyediakan media pembelajaran yang telah dibuat dan diterapkan dalam kelas.

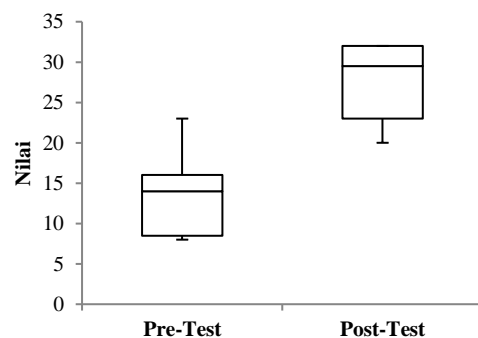
Tabel 1. Respon awal sebelum pelatihan, konsultasi, dan pendampingan.

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori Kelompok
1	$X \geq 24$	0	0%	Tinggi
2	$16 \leq X < 24$	13	43%	Sedang
3	$X < 16$	17	57%	Rendah
Jumlah		30	100%	

Tabel 2. Respon akhir setelah pelatihan, konsultasi, dan pendampingan.

No	Interval Kelas	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Kategori Kelompok
1	$X \geq 24$	18	67%	Tinggi
2	$16 \leq X < 24$	12	33%	Sedang
3	$X < 16$	0	0%	Rendah
Jumlah		30	100%	

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan program pengembangan media pembelajaran berbasis visual digital pada guru di sekolah dasar Kecamatan Bacukiki Barat berjalan dengan baik, berdampak baik, dan bermanfaat bagi peserta. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan margin antara nilai pre-test dan post-test yang ditampilkan pada Gambar 2. Selain itu, analisis tingkat keefektifan pelaksanaan pelatihan dilakukan berdasarkan uji N-Gain dengan hasil skor sebesar 78,53%. Hasil uji N-Gain tersebut mengindikasikan bahwa pelaksanaan program efektif dan berdampak nyata terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta.



Gambar 2. Box Plot *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta

Adanya program pelatihan ini telah memberi manfaat bagi peserta khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visual digital. Pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan peserta diharapkan dapat diterapkan, dimodifikasi, dan dikembangkan terus menerus. Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan secara dinamis dan berdampak terhadap sistem Pendidikan dan proses belajar, sehingga dengan keterampilan yang dimiliki, guru dapat beradaptasi dengan kondisi tersebut.

#### IV. KESIMPULAN

Program pengembangan media pembelajaran berbasis visual digital dalam bentuk pelatihan, konsultasi, dan pendampingan berjalan dengan baik dan efektif bagi guru di sekolah dasar Kecamatan Bacukiki Barat. Pelatihan ini berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta dalam membuat dan menyediakan media pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., U.B. Wibowo, H. Arsyiadanti, S. Susanti. 2022. Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2): 173-184.
- Gala, I.N., S.F. Rurua, B. Tanari. 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Visual Digital di Era New Normal. *Mosintuwu: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1): 7-10.
- Heryani, A., N. Pebriyanti, T. Rustini, Y. Wahyuningsih. 2022. Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1): 17-28.
- Hulu, D. M., K. Pasaribu, E. Simamora, S.Y. Waruwu, C. F. Bety. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2): 2723-2328.
- Kustandi, C., A. Zianadezdha, A.K. Fitri, M. Farhan, N.L. Agustia. 2021. Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2): 291-299.
- Magdalena, I., A.F. Shodikoh, A.R. Peberianti, A.W. Jannah, I. Susilawati. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2): 312-325.
- Mantasiah R., A.A.N. Risal, A.A. Rivai, A.T.O. Rivai. 2022. PKM Pelatihan Media Pembelajaran G-Learning bagi Kelompok Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Dedikasi*, 24(2): 58-62.
- Nurrita T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1): 171-187.
- Rahmawati, I. N.F. Isnaini, Hisbullah. 2021. Penerapan Media Online selama Pandemi Covid-19 terhadap Pengalaman Belajar Siswa di MI Tarbiyatush Shibyan Surabaya. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2): 60-70.
- Rauf, R.F., Ibandong, Mantasiah R., A.A. Rivai, Hasmawati. 2022. Pelatihan Media Pembelajaran Online Bagi Guru SMP Kemala Bhayangkari Makassar. *Jurnal Dedikasi*, 24(2): 152-158.
- Sarbaini, W., S. Bukit, S.N. Khasanah. 2022. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital DI SDN 101835 Bingkawan Kecamatan Sibolangit. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-11.