

PKM Peningkatan Keterampilan Pengajaran Bagi Dosen Unismuh Makassar Melalui Pelatihan *Attractive Learning Strategy*

Resekiani Mas Bakar¹, Rahmawati Syam²

^{1*2*}Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Era revolusi industri 4.0 memberikan banyak tantangan kepada masyarakat termasuk para pendidik terutama dosen agar mampu menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Metode pembelajaran monoton dengan hanya menggunakan *power point* biasa memiliki beberapa keterbatasan, yaitu proses pembelajaran menjadi membosankan dan dosen sulit mempertahankan perhatian mahasiswa. Dosen memerlukan strategi yang tepat dengan memanfaatkan hasil teknologi agar dapat mengembalikan suasana pembelajaran interaktif bagi mahasiswa. Penyesuaian strategi pembelajaran interaktif dan era revolusi industri 4.0 merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran efektif, sehingga layanan aplikasi hasil teknologi yang mendukung *attractive learning strategy* perlu diketahui. Tujuan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan peserta untuk menerapkan *attractive learning strategy* dalam proses pembelajaran. Peserta yang mengikuti kegiatan PKM ini merupakan dosen Fakultas Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Makassar dari berbagai prodi/jurusan berjumlah 25 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan *attractive learning strategy* adalah ceramah, *focus group discussion*, simulasi, dan praktik langsung oleh peserta. Evaluasi dilakukan diakhir kegiatan agar mengetahui efisiensi pelatihan *attractive learning strategy* yang telah dilakukan. Hasil dari evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa 92% peserta mengakui memperoleh pengetahuan dan memiliki keterampilan baru dalam menerapkan *attractive learning strategy* serta 64% mitra berharap akan diadakan kegiatan serupa selanjutnya.

Kata kunci: Attractive Learning, Dosen, Teknologi

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi meningkat mengikuti era revolusi industri 4.0 sehingga memengaruhi proses pembelajaran di dalamnya. Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan maupun perkembangan teknologi informasi menjadi tantangan besar bagi instansi pendidikan dalam menciptakan lulusan yang inovatif dan berwawasan luas, khususnya pada perguruan tinggi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran, seperti munculnya media pembelajaran yang bervariasi. Pemanfaatan teknologi menjawab permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi pelajar dan menjadi multimedia *attractive learning* bagi pendidik.

Priyambodo dkk (2012) menuliskan bahwa *attractive learning* merupakan media pembelajaran yang mampu menciptakan, menyajikan, menyimpan, dan mengakses informasi materi dengan visualisasi menarik seperti menggabungkan teks, suara, grafik, video, animasi, atau teknik visual audio lainnya menggunakan sistem komunikasi efektif berbasis komputer. *Attractive learning* mengacu pada karakteristik belajar pada peserta didik dalam merespon materi yang disampaikan atau ditampilkan menggunakan media komputer. Kegiatan pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses belajar, dipengaruhi oleh lingkungan serta efektivitas media pembelajaran yang digunakan (Huda, 2016).

Kyriacou (2009) mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif bukan hanya mencapai tujuan pembelajaran melainkan kemampuan pendidik dalam menyampaikan pengalaman belajar kepada siswanya dan membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran. McGregor (Setyosari, 2019) mengungkapkan bahwa pendidik yang efektif adalah pendidik yang menggunakan waktu dengan maksimal, menyajikan bahan dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, memantau kemajuan dari setiap peserta didik, dan merancang kesempatan belajar yang lebih aplikatif. Bahan dan media pembelajaran menjadi salah satu kunci dalam proses pembelajaran, dengan materi yang interaktif dan media yang inovatif akan memberikan dampak pada proses pembelajaran yang aktif.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menjadi tantangan bagi tenaga pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran dari hasil teknologi guna untuk mempermudah proses pembelajaran dan melakukan pembaharuan metode pembelajaran menjadi *attractive learning*. Strategi ini menjadi kunci bagi tenaga pendidik agar materi pembelajaran mudah diakses dan dipahami oleh peserta didik. *Attractive learning strategy* dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dianggap menjadi strategi yang efisien dalam menciptakan interaksi secara aktif antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan memperoleh struktur ilmu pengetahuan secara luas.

Pemanfaatan hasil teknologi seperti media atau aplikasi dengan fitur modern berbasis virtual merupakan strategi pembelajaran interaktif yang efektif dalam menciptakan proses pembelajaran menjadi aktif. Hal ini membantu pendidik dalam melakukan penyesuaian proses pembelajaran dengan kemampuan teknologi, sehingga peserta didik semakin tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang diterapkan pendidik. Terdapat beberapa jenis hasil teknologi berbasis visual audio yang dapat digunakan pendidik untuk mendukung *attractive learning*, diantaranya mentimeter, canva, kinemaster, youcut, prezzi, dan berbagai aplikasi lainnya.

Teknologi menjadi fasilitas yang memiliki nilai inovatif untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan skills dalam diri individu secara instan, mudah dan relatif cepat. Tuntutan dalam menguasai serta mengembangkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang modern dan variatif membuat pendidik harus mampu menyusun strategi inovatif agar suasana pembelajaran menjadi interaktif. Hal ini menjadi tugas besar bagi tenaga pendidik dalam memanfaatkan sumber daya

manusia modern seperti media aplikasi berbasis visual sebagai strategi dalam menciptakan pembelajaran interaktif.

Berdasarkan paparan di atas, kemampuan dalam memanfaatkan media teknologi sebagai media pembelajaran merupakan *attractive learning strategy* yang perlu dikuasai oleh pendidik untuk membuat proses pembelajaran menjadi interaktif. *Attractive learning strategy* menjadi hal yang dianggap penting dalam menciptakan pembelajaran interaktif dengan menggunakan berbagai fasilitas dari hasil teknologi. Oleh karena itu, pemberian program pelatihan ini dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pendidik dalam membuat proses pembelajaran yang interaktif.

METODE YANG DIGUNAKAN

Pelatihan *attractive learning strategy* dilakukan dengan berdasar pada keresahan, hambatan, kendala, dan fenomena yang sering dialami oleh dosen, guru, tenaga pendidik lainnya dan individu yang berkecimpung dalam dunia pendidikan sebagai pendidik. Perkembangan teknologi membuat dosen harus mampu menyesuaikan dengan media pembelajaran yang baru menggunakan berbagai media berbasis visual agar materi dapat dengan mudah dipahami dan diakses oleh mahasiswa. Pelatihan *attractive learning* diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada dosen untuk mengoptimalkan berbagai media berbasis visual sehingga mampu menerapkan strategi pembelajaran interaktif yang mampu menyesuaikan dengan era revolusi industry 4.0 dalam proses pembelajaran.

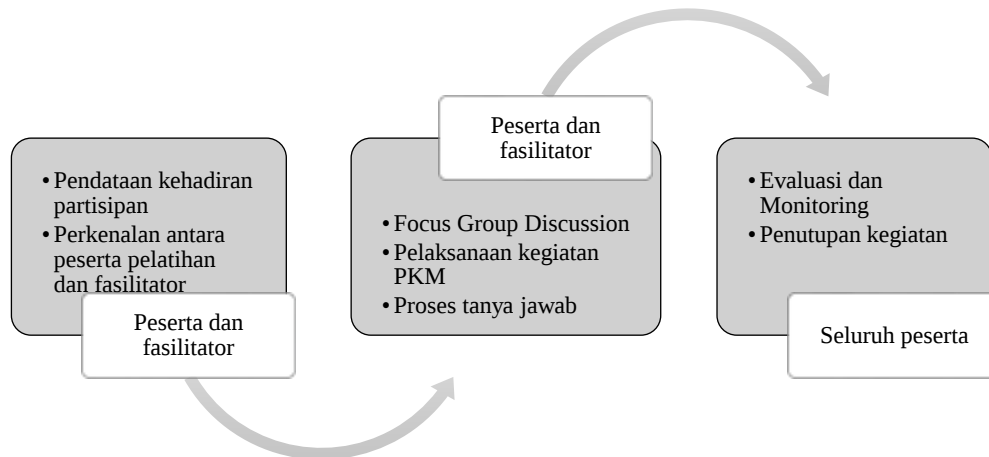
Metode yang digunakan dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah ceramah, *focus group discussion*, simulasi & *role play*, dan praktik langsung oleh peserta pelatihan. Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan ini, peserta diminta untuk membawa laptop/PC yang mampu memfasilitasi proses belajar selama kegiatan pelatihan berlangsung. Evaluasi terhadap efektivitas program dilakukan setelah proses pelatihan selesai untuk mengetahui efisiensi dari program yang telah dilaksanakan.

Pemecahan masalah yang berkaitan dengan hambatan dalam menyusun strategi pembelajaran interaktif yang sesuai untuk kebutuhan akademik dilakukan melalui pemberian kesempatan untuk berdiskusi terkait pelatihan yang akan dilaksanakan kepada pemateri, baik terkait apa itu pembelajaran efektif, apakah pembelajaran efektif telah diterapkan dalam proses pembelajaran, hal yang telah dinilai efektif dalam proses pembelajaran, hambatan yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif, hingga skill yang masih perlu dipelajari. Partisipan yang hadir dalam pelatihan ini adalah beberapa dosen Universitas Muhammadiyah Makassar dari beberapa prodi yang berbeda berjumlah 25 orang, sehingga saling memungkinkan untuk saling berbagi ilmu dan pengetahuan mengenai persoalan akademik yang dihadapi.

Setelah kegiatan berlangsung, para peserta diminta untuk mengisi evaluasi pelatihan dalam bentuk kuesioner *online*. Respon peserta dalam evaluasi proses pelatihan diharapkan dapat menjadi masukan bagi para akademisi dalam memberikan pelatihan terkait isu-isu atau permasalahan yang biasa ditemukan dalam dunia pendidikan. Format evaluasi terdiri dari dua bagian, yaitu evaluasi harapan terhadap

kegiatan dan evaluasi terhadap materi/proses kegiatan. Pemberian evaluasi terhadap kegiatan pelatihan dinilai sangat penting karena dapat membantu pihak lain dalam melakukan pengembangan dan perbaikan terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

Tahapan pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) secara umum dapat dilihat pada skema berikut ini:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Secara keseluruhan, kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini terlaksana sesuai rencana yang telah ditetapkan tanpa mengalami hambatan berarti. Program PKM *attractive learning strategy* dilaksanakan pada hari Kamis, 28 Juli 2022. Proses pelaksanaan pelatihan dilakukan di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar secara tatap muka. Penyelenggaraan pelatihan ini memang membatasi peserta pada jumlah demikian atau relatif sedikit dengan pertimbangan tetap memberikan situasi yang kondusif untuk belajar sehingga peserta dapat memahami dan mengaplikasikan dengan baik isi pelatihan yang disampaikan.

Pembukaan dan Perkenalan *Attractive Learning*

Pada awal kegiatan berlangsung, para peserta menunjukkan ketertarikan dan antusiasme dalam mengikuti pelatihan *attractive learning strategy*. Terdapat 25 peserta yang mengikuti program PKM ini. Peserta PKM terdiri dari dosen dari berbagai prodi FAI Universitas Muhammadiyah Makassar. Pelatihan ini berlangsung selama 1 hari dalam waktu 4 jam (08.00-12.00 WITA). Atmosfir dipertahankan selama pelatihan berlangsung dengan memperhatikan dan mengelola beberapa aspek pendukung jalannya kegiatan seperti tampilan presentasi, materi pelatihan, *sound system*, suasana ruangan, serta fasilitas lain yang juga membantu terlaksananya PKM.



Gambar 2. Pembukaan dan Perkenalan PKM *Attractive Learning Strategy*

Penyampaian dan Diskusi Materi *Attractive Learning Strategy*

PKM *attractive learning strategy* dengan dosen sebagai peserta terlaksana sesuai metode dan jadwal yang telah direncanakan sebelumnya. Materi PKM disampaikan dengan metode ceramah dan diskusi dengan peserta pelatihan. Materi PKM terkait *attractive learning strategy* disampaikan sesuai dengan waktu yang terjadwalkan sebelumnya. Para peserta pelatihan secara aktif mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan oleh fasilitator. Antusiasme dan semangat peserta terlihat dari tidak sedikit dari peserta yang berinisiatif mengajukan pertanyaan yang relevan guna untuk menghidupkan suasana diskusi antara peserta dan fasilitator.



Gambar 3. Ceramah dan diskusi materi pelatihan *attractive learning strategy*

Focus Group Discussion

Suasana menjadi berubah setelah sesi *focus group discussion* berlangsung. Para peserta di bagi ke dalam lima kelompok. Tujuan dari FGD adalah untuk melihat bagaimana para peserta memahami *attractive learning strategy* yang telah diterapkan

di dalam proses pembelajaran. Peserta secara aktif menyampaikan hasil diskusi mengenai *attractive learning strategy*.



Gambar 4. *Focus Group Discussion*

Simulasi Penggunaan Aplikasi Pendukung *Attractive Learning Strategy*

1. Praktek Penggunaan Canva untuk Membuat E-modul

Secara keseluruhan, peserta PKM memperlihatkan keseriusan selama proses pelatihan berlangsung, salah satunya dilihat ketika peserta membuat desain bahan ajar melalui aplikasi canva. Peserta semangat dan aktif dalam menerapkan teknik membuat bahan ajar emodul melalui canva. Para peserta juga menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam membuat emodul di aplikasi canva sesuai minat peserta.



Gambar 5. Praktek membuat bahan ajar melalui canva

2. Praktek Penggunaan Mentimeter untuk Membuat Evaluasi Materi Pembelajaran

Pada sesi ini, peserta secara aktif menerapkan cara penggunaan aplikasi mentimeter. Peserta membuat evaluasi pembelajaran seperti quiz ke dalam layanan aplikasi mentimeter. Proses praktik mentimeter dilakukan dengan metode simulasi dimana fasilitator menunjukkan secara langsung kepada peserta penggunaan fitur mentimeter untuk membuat evaluasi dari materi pembelajaran.



Gambar 6. Praktek membuat kuis melalui aplikasi mentimeter

3. Praktek Penggunaan Prezi untuk Membuat Video Pembelajaran

Sesi penggunaan layanan aplikasi mentimeter berlangsung dengan optimal dimana peserta memperlihatkan semangat yang tinggi. Para peserta menunjukkan keterampilannya masing-masing dalam membuat video pembelajaran menggunakan fitur dari aplikasi prezi. Media aplikasi prezi menjadi teknik pembelajaran interaktif dimana materi dan penyampaian materi dari dosen dapat diakses oleh mahasiswa kapan saja.



Gambar 7. Praktek pembuatan video pembelajaran melalui prezi

EVALUASI

Evaluasi pelatihan diberikan melalui mentimeter dan peserta mengisi secara online kuesioner evaluasi dari pelatihan. Hasil dari evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa 92% peserta mengakui memperoleh pengetahuan dan memiliki keterampilan baru dalam menerapkan attractive learning strategy serta 64% mitra berharap akan diadakan kegiatan serupa selanjutnya.



Gambar 8. Evaluasi pelatihan

Para peserta pelatihan menunjukkan keseriusan selama mengikuti kegiatan PKM ini dengan membawa laptop sehingga praktek *attractive learning strategy* dapat berlangsung secara efektif. Pelatihan berlangsung aktif dilihat dari tidak sedikit peserta yang aktif memberikan pertanyaan kepada fasilitator sehingga terjadi diskusi. Kegiatan ini berlangsung semakin aktif ketika proses praktek *attractive learning strategy* dimana fasilitator memperbolehkan peserta untuk langsung mengemukakan pertanyaannya kepada fasilitator selama pelatihan praktek *attractive learning strategy* berlangsung. Hal ini dapat membantu peserta agar mampu mengikuti setiap langkah yang ditampilkan fasilitator dalam menggunakan media *attractive learning strategy*.

Beberapa peserta menyatakan sangat senang dan terbantu dengan dengan pemberian kegiatan PKM ini karena memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru mengenai media *attractive learning*. Hal ini sangat berguna dalam dunia akademik karena dapat menunjang kualitas pembelajaran melalui *attractive learning strategy* yang tepat terhadap pelajar/mahasiswa.



Gambar 9. Penutupan kegiatan PKM *attractive learning strategy*

KESIMPULAN

Beberapa hal yang dapat menjadi simpulan mengenai kegiatan Program Kegiatan Masyarakat (PKM) ini, antara lain:

1. Secara umum, penerapan PKM yang diselenggarakan telah terlaksana sesuai dengan rencana awal, meskipun mengalami beberapa hambatan yang memengaruhi jalannya kegiatan. Materi dapat disajikan dengan baik dan dipahami oleh peserta.
2. Peserta kegiatan PKM menunjukkan antusiasme dan respon positif selama mengikuti pelatihan, dilihat dari inisiatif peserta membawa laptop masing-masing

3. berdasarkan instruksi yang disampaikan sebelum pelatihan berlangsung serta peserta aktif bertanya selama penyampaian materi guna untuk menghidupkan suasana diskusi.
4. Peserta pelatihan mampu menangkap materi pelatihan yang disampaikan oleh fasilitator seperti memahami strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif, mengetahui fungsi dari fitur-fitur media aplikasi layanan pembelajaran interaktif (Canva, Mentimeter, dan Prezi), serta manfaat dari menggunakan media aplikasi yang menunjang pembelajaran interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya sehingga program PKM ini dapat terlaksana. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dekan dan Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan meng-evaluasi kegiatan PKM hingga selesai. Selain itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang turut memberikan bantuan dan dukungan sehingga program PKM ini terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2016). Pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran konvensional: Studi komparasi di MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri. *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125-146. doi: 10.21043/jupe.v10i1.1333.
- Kyriacou, C. (2009). *Effective teaching in school: theory and practice* (3rd ed). United Kingdom: Stanley Thornes Publisher Ltd.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, L. P. (2012). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 42(2), 99-109. doi: 10.21831/jk.v42i2.2236.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas, *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(1). 20-30.