SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2021
"Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19"
ISBN: 978-623-387-015-3

PKM Pembuatan Media untuk Pembelajaran Online

Jamaluddin[1], Sitti Hardiyanti Arhas[2], Muh Nasrullah[3]
[1,2,3]Jurusan Ilmu Administrasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Mitra Program Kemitraan Komunitas (PKM) ini adalah SMK Negeri 1 Bone. Masalah yang di Indonesia. Hal ini membuat guru sulit beradaptasi dengan metode pembelajaran daring. Hal ini terjadi karena wabah COVID-19 terjadi begitu tiba-tiba. Masalah yang dihadapioleh mitra yakni (1) mitra sulit beradaptasi dengan metode pembelajaran online, (2) mitra kurang aktif dalam menyiapkan media pembelajaran pokok, (3) mitra belum memahami tata cara pembuatan media pembelajaran online. Realisasi peyelesaian masalah dalam kegiatan ini yakni memberikan pemahaman mengenai media pembelajaran yang sesuai untuk Sekolah Menengah Kejuruan, tujuan media pembelajaran berbasis teknologi, karakteristik penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, cara pembuatan media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan diperoleh bahwa pelatihan pembuatan media untuk pembelajaran online mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran. Media Canva merupakan media yang paling disenagnagi oleh guru karena mudah dalam pembuatannya. Namun media explee tidak terlalu menarik perhatian guru karena sulit dalam hal penggunaan.
Kata kunci: media pembelajaran, pembelajaran online, aplikasi

Abstract. The partner of this Community Partnership Program (PKM) is SMK Negeri 1 Bone. The problem in Indonesia. This makes it difficult for teachers to adapt to bold learning methods. This is because the COVID-19 outbreak happened so suddenly. The problems faced by partners are (1) partners find it difficult to adapt to online learning methods, (2) partners are less active in preparing learning media, (3) partners have difficulty understanding the procedures for making online learning media. The realization of the problem solving in this activity is to provide an understanding of appropriate learning media for Vocational High Schools, the purpose of technology-based learning media, the characteristics of using technology-based learning media, how to make learning media and the use of learning media. Based on the training that has been carried out, it was found that the training in making media for online learning was able to improve the skills of teachers in making learning media. Canva media is the media most favored by teachers because it is easy to make. However, the media does not attract the attention of teachers because it is difficult to use.
Keywords: learning media, online learning, applications

I. PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Pendidikan adalah upaya sadar manusia untuk membuat perubahan dan perkembangan agar kehidupannya menjadi lebih baik (Niswaty et al. 2020; Saleh et al. 2019; Sirait, Arhas, and Suprianto 2019), dalam artian menjadi lebih maju. Kemajuan dan perkambangan kehidupan dimaksud berupa upaya pendidikan untuk merekrontruksi perkembangan kehidupan bersifat rasional yang lebih kreatif, beradan dan berbudaya. Pendidikan merupakan modal utama bagi suatu bangsa untuk terus mengikuti perkembangan dan kemajuan olmu pengetahuan yang begitu pesat. Karena itulah, mengingat bahwa Indonesia sebagai negara yang berkembang maka sewajarnya jika menaruh perhatian yang serius di sector pendidikan. Hal ini telah ditegaskan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 alenea ke-IV bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dewasa ini dunia pendidikan berkembang semakin pesat dan semakin kompleksnya persoalan pendidikan yang dihadapi bukanlah tantangan yang dapat dibiarkan begitu saja, tetapi memerlukan pemikiran yang konstruktif demi tercapainya kualitas yang baik (Darwis, Amelia, and Arhas 2019; Niswaty and Arhas 2019). persoalan yang dimaksud diantranya adalah kompetensi mengajar guru. Guru diharuskan mempunyai kompetensi yang baik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, karena guru merupkan tenaga pendidik yang paling banyak berhubungan dengan peserta didik (Arhas 2018; Helmiana, Saleh, and Nasrullah 2018; Suprianto et al. 2020)

Agara guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang lebih optimal maka diperlukan inovasi pembelajaran sesuai dengan tuntutan sekarang ini. Guru

perlu memahami masalah-masalah yang dialami peserta didik, baik masalah yang berhubungan dengan pembelajaran sebagai suatu proses memerlukan perencanaan yang seksama dan sistematik. Perencanaan tersebut dibuat oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran, begitu pula dalam pelakasanaannya diperlukan langkah-langkah yang sistematis sehingga mencapai hasil belajar yang optimal. Upaya pengembangan strategi pembelajaran bertolak dari pengertian mengajar sebagai upaya memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar.

Hal ini bahwa seorang guru harus merancang muatan tentang apa yang semestinya disampaikan kepada mahasiswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendadak dicapai. Muatan pembelajaran merupakan materi yang disusun oleh dosen atau tenaga pengajar, yang diambil dari sumber utama dan sumber penunjang. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sangat bergantung pada strategi pembelajaran yang direncanakan. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, strategi pembelajaranpun mengalami banyak perkembangan sehingga dosen sebagai garda terdepan dunia pendidikan harus melek teknologi, mengikuti perkembangan terkini dan menyesuaikan dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Hal ini penting mengingat pembelajaran yang berkembang saat ini hampir dipastikan memanfaatkan teknologi didalamnya, sehingga institusi pendidikan dituntut untuk terus melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Adanya inovasi pembelajaran yang diberikan kepada siswa memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengeksplor kemampuan diri sehingga nantinya dapat berguna bagi masa depannya (Bhargava et al. 2021; Takada et al. 2019; Vidergor 2021). saat ini guru memiliki beragam pilihan teknologi yang dapat digunakan dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran disebut juga dengan pembelajaran dalam jejaring (daring/online) yang diharapkan memberikan pembelajaran yang bervariasi agar soft skill mahasiswa dapat diarahkan dan kreativitas mahasiswa dapat ditingkatkan (Ismayani, Niswaty, and Darwis 2015)

Masalah yang saat ini dihadapi oleh seluruh guru di dunia adalah penyesuaian pembelajaran daring yang diterapkan oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Hal ini membuat guru sulit beradaptasi dengan metode pembelajaran daring. Hal ini terjadi karena wabah COVID-19 terjadi begitu tiba-tiba (Dhawan, 2020; Hodges et al., 2020; Schneider & Council, 2020). Pihak pemerintah belum pernah menyiapkan pelatihan untuk mengantisipasi pelaksanaan pembelajaran online . Singgah yang terjadi adalah digitalisasi pembelajaran tradisional. Maka tidak heran jika banyak peserta didik yang mangalami stress belajar. hasil penelitian (Suprianto et al., 2020) menunjukkan bahwa salah satu penyebab ketidakefektifan pembelajaran online karena kurangnya variasi guru dalam belajar yang disebabkan oleh miskin media pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru SMKN 1 Watampine, menyatakan bahwa sebagian besar guru mengalami kesulitan untuk membuat media pembelajaran online lebih serin dilakukan menggunakan Whatsapp Group. Berdasarkan pemaparan tersbut maka tim Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Universitas Negeri Makassar bekerja sama dengan Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Bone melaksanakan kegiatan "PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Pembelajaran Online" yang dikhususkan untuk kalangan guru SMK Negeri 1 Bone, Kabupaten Bone.

B. Permasalahan Mitra

Realisasi menunjukkan bahwa tugas dan peran guru sebagai pelaksana utama proses pembelajaran sampai saat ini masih menimbulkan permasalahan di lapangan. Guru dituntut untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran baru yakni pembelajaran online.

Berdasarkan identifkasi masalah, maka yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini adalah:

1. Mitra sulit beradaptasi dengan metode pembelajaran online
2. Mitra kurang aktif dalam menyiapkan media pembelajaran pokok
3. Mitra belum memahami tata cara pembuatan media pembelajaran online.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Kegiatan pelatihan diawali dengan pemberian materi. Selanjutnya, peserta melakukan praktek lansung, dan diberikan feedback. Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembuatan dan penggunaan media adalah:

Persiapan:

1. Observasi lapangan.
2. Pemantapan dan penentuan lokasi pelatihan.
3. Penyusunan bahan/materi pelatihan

Pelaksanaan:

ISBN: 978-623-387-015-3

1. Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bone, Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone sebagai berikut:

Evaluasi:

Peserta diberi tugas untuk melakukan praktek secara langsung tentang pembuatan dan penggunaan media pembelajaran selanjutnya pelaksana melakukan evaluasi dan memberikan feedback.

Kelayakan PT

Pelaksanaan pelatihan ini tentunya harus didukung kelayakan perguruan tinggi berupa kualifikasi tim pelaksana, relevansi skill tim, sinergisme tim dan pengalaman kemasyarakatan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan kegiatan ini, dosen yang terlibat di dalamnya (pelaksana) memiliki kompetensi yang relevan.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Realisasi Penyelesaian Masalah

Sebelum melaksanakan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM), terlebih dahulu dilakukan koordinasi dengan Wakil Kepala Sekolah SMK 1 Bone pada tanggal 12 Juli 2021. Kegiatan ini dilaksanakan guna menyampaikan maksud, tujuan dan manfaat kegiatan pelaksanakan Program Kemitraan Masyarakat khusunsnya mengenai pembuatan media untuk pembelajaran online khususnya explee, canva, kahoot dan mentimeter.

Realisasi peyelesaian masalah dalam kegiatan ini yakni memberikan pemahaman mengenai media pembelajaran yang sesuai untuk Sekolah Menengah Kejuruan, tujuan media pembelajaran berbasis teknologi, karakteristik penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, cara pembuatan media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran.

Pemberian materi pembelajaran dilaksanakan bertujuan agar guru-guru memahami penggunaan media pembelajaran berbasis online (menggunakan teknologi). Materi disajikan dalam bentuk power point yang menarik sehingga peserta antusias dalam pemberian materi. Setelah pemberian materi dilanjutkan dengan diskusi terbuka dengan guru-guru, ada banyak pertanyaan dari guru-guru mengenai tips dan trik penggunaan media pembelajaran online efektif untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Selain itu, pada saat penyampaian materi, juga dilaksanakan kegiatan diskusi dan tanya jawab sebagai media komunikasi saat pelatihan berlangsung sehingga terciptanya komunikasi dua arah antara pemateri dengan peserta. Hal ini bertujuan agar peserta tidak merasa bosan dengan pelatihan yang diberikan dan mampu memahami secara mendalam mengenai materi penggunaan media pembelajaran.

Setelah berdiskusi, dilakukan survey untuk mengetahui media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru di sekolah dan intensitas penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil survey singkat diketahui bahwa dalam 1 semester, guru menggunakan media pembelajaran kurang dari 10 kali. Adapun media pembelajaran yang sering digunakan yakni video yang berasal dari aplikasi Youtube.

Pada tahapan berikutnya pemateri menunjukkan conoth-contoh media yang emnggunakan teknologi seperti inforgrafis yang menarik, power point yang menarik dan buku elektronik menggunakan canva serta videografis dengan menggunakan explee.. Pada kegiatan ini peserta sangat tertarik dengan media-media yang disajikan oleh pemateri karena hal ini merupakan hal baru bagi guru di SMK 1 Bone.

Selanjutnya mengajarkan kepada guru tentang penggunaan media canva, pada kegiatan ini guru-guru sangat antusias, dan dalam pengerjaan tugas, hamper semua media yang dibuat oleh guru menarik karena menggunakan template yang disiapkan oleh canva. Namun hal berbeda pada pelatihan aplikasi explee, guru-guru kesulitan memilih gamabr yang sesuai dengan bahan ajar dan backsound yang digunakan tidak sesuai dengan isi materi yang dibawakan. Sehingga pemateri memberikan beberapa tips dalam memilih gambar dan memberikan beberapa referensi backsound yang mampu menarik perhatian siswa.

Tahap akhir dari kegiatan PKM yakni melakukan kegiatan evaluasi guna mengukur tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan terkait materi yang telah disampaikan. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan melalui media mentimeter dan aplikasi quizziz

B. Partisipasi Mitra

Pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) sangat direspon baik oleh pihak mitra, hal ini dibuktikan sejak pelaksanaan koordinasi dan sosialisasi, pihak mitra yakni SMK 1 Bone selalu melakukan komunikasi mengenai waktu dan tempat pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran online, selain ikut pihak mitra juga ikut serta memotivasi anggota untuk mengikuti kegiatan pelatihan dan masukan-masukan mengenai materi pembuatan media pembelajran online. Pihak mitra juga mempersiapkan sendiri undangan yang akan dibagaikan kepada seluruh guru SMK 1 Bone.

C. Hasil yang Dicapai

Ketercapaian target yang dicapai dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ditinnjau dari aspek ketercapaian materi yang telah direncanakan, media yang dihasilkan dan jumlah dan antusiasme peserta. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan pada kegiatan Program Kemitraan Masyarakat dapat dinilai dengan sangat baik. Hal ini

dikarenakan semua materi yang disajikan oleh pemateri dapat dipahami oleh peserta meskipun adanya keterbatasan waktu dalam penyampian materi..
Sejak pelaksanaan koordinasi dan sosialisasi, pihak mitra selalu antusias karena hal ini merupakan sesuatu yang baru bagi sekolah mereka. Pada awalnya guru-guru sangat menyukai media yang disajikan oleh pemateri sehingga tertarik untuk membuat media yang sama. Namun dalam sesi awal media yang dihasilkan sangat sederhana sehingga membutuhkan bimbingan langsung dari pemateri.
Setelah peserta dibimbing satu persatu oleh pemateri, peserta sudah mampu membuat media pembelajaran obnline yang sederhana hingga menarik. Sederhana yakni menggunakan 100 persen template yang disediakan dan yang menarik memadukan dengan kreativitas masing-masing guru.

D. Faktor Pendukung
1. Faktor pendukung dalam kegiatan PKM ini adalah sumber daya yang dimiliki oleh SMK 1 Bone yang begitu antusias
2. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMK 1 Bone dalam pelaksanaan PKM karena memiliki tempat yang khusus

E. Faktor Penghambat
Faktor penghambat dalam pelaksanaan PKM ini adalah adanya pandemic Covid-19 sehingga jumlah peserta dibatasi dengan ruangan yang tidak terlalu besar

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan diperoleh bahwa pelatihan pembuatan media untuk pembelajaran online mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran. Media Canva merupakan media yang paling disenagnagi oleh guru karena mudah dalam pembuatannya. Namun media explee tidak terlalu menarik perhatian guru karena sulit dalam hal penggunaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan segenap pimpinan, guru-guru dan staff SMK Negeri 1 Bone, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan meng-evaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

Arhas, Sitti Hardiyanti. 2018. "Metode Pembelajaran Black Knight. Apa? Mengapa? Dan Bagaimana?" Jurnal Ad'ministrare 5(2):165–72.

Bhargava, Shashank, Nicole Negbenebor, Roxanna Sadoughifar, Serene Ahmad, and George Kroumpouzos. 2021. "Virtual Conferences and E-Learning in Dermatology during COVID-19 Pandemic: Results of a Web-Based, Global Survey." Clinics in Dermatology.

Darwis, Muhammad, Diana Amelia, and Sitti Arhas. 2019. "The Influence of Teaching Variations on Student Learning Motivation at State Vocational High School 4 Makassar." Pp. 103–6 in International Conference on Social Science 2019 (ICSS 2019). Atlantis Press.

Helmiana, Helmiana, Sirajuddin Saleh, and Muh Nasrullah. 2018. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Pinrang."

Ismayani, Andi Indra, Risma Niswaty, and Muhammad Darwis. 2015. "PEranan Kepala Sekolah Sebagai Leader Di Sma Negeri 8 Kabupaten Bulukumba." Jurnal Ad'ministrare 2(2):101–7.

Niswaty, Risma and Sitti Hardiyanti Arhas. 2019. "The Effect of Learning Media on Progress Quality in Office Administration Program in Vocational School Negeri 1 Watampone Bone Regency." Journal of Physics: Conference Series 1387.

Niswaty, Risma, Muhammad Darwis, Dian Andriani, Muhammad Nasrullah, and Rudi Salam. 2020. "Fasilitas Perpustakaan Sebagai Media Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa." Khizanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan 8(1):71–78.

Saleh, Sirajuddin, Sitti Hardiyanti Arhas, Haerul Haerul, and Nasaruddin Nasaruddin. 2019. "Utilization of Learning Media in Digital Simulation Subjects." Jurnal Office 4(2):79–90.

Sirait, Emma Juwita Magdalena, Sitti Hardiyanti Arhas, and Suprianto Suprianto. 2019. "The Influence of Assignment of Lecturers at School (ALS) Program on Students Learning Motivation in Tarakan City." Jurnal Ad'ministrare 6(1):79–88.

Suprianto, Suprianto, Sitti Hardiyanti Arhas, Mahmuddin Mahmuddin, and Ade Onny Siagian. 2020. "The Effectiveness of Online Learning Amid the COVID-19 Pandemic." Jurnal Ad'ministrare 7(2):321–30.

Takada, Eiji, Seiki Saito, Fumito Sakamoto, Shigekazu Suzuki, Yoshihide Shibata, Tomoaki Yoneda, Atsushi Minoda, Hideki Tenzo, Noriyuki Iwata, Itaru

ISBN: 978-623-387-015-3

Nakamura, Kuniaki Yajima, and Katsuko T. Nakahira. 2019. "Development and Improvement of Human Resource Development in Nuclear Engineering for National College Students in Japan." Procedia Computer Science 159:2580–88.

Vidergor, Hava E. 2021. "Effects of Digital Escape Room on Gameful Experience, Collaboration, and Motivation of Elementary School Students." Computers & Education 166:104156.