

PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Pada Guru-Guru di Sulawesi Barat

Satria Gunawan Zain¹, Suhartono², Muliaty Yantahin³, Zainuddin⁴
Universitas Negeri Makassar^{1,2,3,4}

Abstrak. Permasalahan yang dihadapi mitra pada penerapan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah kelompok guru (mitra) tidak memiliki: (1) Pengetahuan tentang mendesain media pembelajaran interaktif, (2) Pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran interaktif, (3) Pengetahuan dalam penerapan media pembelajaran, (4) Keterampilan dalam pembuatan dan penerapan media pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penerapan PKM ini yaitu dengan melakukan observasi, kemudian memberikan pelatihan pembuatan dan penerapan media pembelajaran. Selain itu, Memberikan pengarahan secara umum tentang bagaimana meningkatkan semangat dan motivasi siswa serta guru dalam penerapan media pembelajaran interaktif tersebut dengan metode demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi.

Luaran yang dihasilkan dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah mitra mampu dan terampil dalam membuat dan penerapan media pembelajaran interaktif. Selain itu luaran tambahan berupa Video kegiatan, Media Online, Laporan akhir, serta jenis publikasi lainnya.

Kata Kunci: Guru, Media Pembelajaran, Media Interaktif, Siswa.

Abstract. *The problems faced by partners in implementing the Community Partnership Program (PKM) are that the teacher group (partners) does not have: (1) Knowledge about designing interactive learning media, (2) Knowledge about making interactive learning media, (3) Knowledge in the application of learning media, (4) Skills in making and applying learning media so that students can more easily understand learning material.*

The method used in implementing this PKM is by observing, then providing training in the manufacture and application of learning media. In addition, it provides general guidance on how to increase the enthusiasm and motivation of students and teachers in the application of interactive learning media using demonstration, question and answer and discussion methods.

The output produced in the Community Partnership Program (PKM) is capable and skilled partners in making and implementing interactive learning media. In addition, additional outputs include activity videos, online media, final reports, and other types of publications.

Keywords: *Teachers, Learning Media, Interactive Media, Students.*

I. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini, atau yang dalam istilah kerennya disebut 'zaman now' teknologi berkembang semakin semakin canggih. Saat ini, manusia sangat bergantung pada teknologi. Bahkan, teknologi sudah menjadi kebutuhan dasar bagi setiap orang. Dikutip dari situs Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), teknologi saat ini merupakan hasil perkembangan dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang perkembangan secara drastis dan pesat. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang bersifat sederhana hingga rumit. Perkembangan teknologi memberikan banyak manfaat dan memudahkan pekerjaan mau pun aktivitas sehari-hari masyarakat. Kemajuan teknologi menghasilkan modernitas yang ditandai dengan

pertumbuhan ekonomi, mobilitas sosial, ekspansi atau perluasan budaya.

Kemajuan teknologi modern merupakan factor utama dalam menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi sangat penting terutama pada masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi saat ini, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu sangatlah penting bagi kehidupan. Dengan adanya teknologi moderen dalam bidang komunikasi telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan (Rini Novita & Saiful, 2020).

Saat ini Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan zaman, terutama

yang berhubungan dengan sistem pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia yang saat ini semakin berkembang, seiring dengan perkembangan zaman, sehingga pemerintah melakukan perubahan dan pengembangan kurikulum dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013 yang kemudian dikembangkan lagi menjadi Kurikulum Merdeka Belajar, agar dapat mengikuti perkembangan dan menjawab tantangan zaman.

Pendidik atau guru akan merasa sangat terbantu dengan adanya kurikulum, karena mereka dapat mengajar dengan mengikut struktur yang telah dibuat dalam penyampaian materi maupun evaluasi yang akan dilakukan terhadap peserta didik nantinya. Fungsi kurikulum disini juga bisa disebut sebagai pedoman kerja bagi pihak pendidik atau guru. Dengan adanya kurikulum, pendidik atau guru dapat mengadakan evaluasi terhadap proses pembelajaran di kelas, perkembangan peserta didik dalam menyerap ilmu dan pengalaman yang telah diberikan.

Trianto (2010:17) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkesinambungan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Sedangkan pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya yaitu mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pada proses pembelajaran di kelas, siswa kerap kali menjadi kambing hitam ketika proses tersebut tidak memenuhi target. Faktanya, apa yang terjadi dalam proses pembelajaran tersebut tidak selalu berjalan secara efektif. Salah satunya adalah dikarenakan tidak adanya penggunaan media pembelajaran interaktif dan justru tetap menerapkan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Penggunaan media pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa jenuh dan justru membuat siswa merasa sedang berada di penjara karena tidak adanya semangat dalam proses pembelajaran tersebut. Untuk itu, perlu adanya pembaharuan terhadap media pembelajaran yakni dengan menggantinya dari

penggunaan media konvensional menjadi media yang lebih interaktif.

Pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan minat serta keinginan siswa untuk belajar. Akan tetapi, jika media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran tersebut selalu monoton maka proses belajar mengajar tersebut pun tidak akan berlangsung dengan baik. Terlebih lagi fenomena pembelajaran saat ini membuat guru harus senantiasa berpikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran agar menarik minat siswa untuk belajar. Salah satu hasil dari berpikir kreatif tersebut ialah dengan menciptakan media pembelajaran interaktif.

Dalam konteks pembelajaran, multimedia diartikan penggunaan berbagai jenis media dalam penyampaian pesan atau materi pembelajaran yang bertujuan agar pesan atau materi pembelajaran dapat diterima secara maksimal dan optimal oleh siswa yang memiliki modalitas berbeda (Musfqon, 2012).

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan berbagai media disebut dengan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu para guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, serta suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Demi menunjang suksesnya proses pembelajaran di kelas, guru harus senantiasa berpikir kreatif seperti melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif atau berbasis digital multimedia. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, pada dasarnya banyak memberikan manfaat baik untuk guru maupun siswa. Pemilihan media pembelajaran yang baik

sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di dalam kelas.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi belajar (M. Ali, 2009). Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar. Untuk itu perlu dilakukan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru. Keuntungan yang dirasakan dari adanya media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional salah satunya adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh. Hal ini juga memiliki potensi untuk memberikan kemajuan yang lebih kepada siswa dan membantu mereka yang membutuhkan perhatian lebih (S. Saehana Arda & Darsikin, 2015).

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Metode yang digunakan dalam penerapan PKM ini yaitu dengan melakukan observasi, kemudian memberikan pelatihan pembuatan dan penerapan media pembelajaran. Selain itu, Memberikan pengarahan secara umum tentang bagaimana meningkatkan semangat dan motivasi siswa serta guru dalam penerapan media pembelajaran interaktif tersebut dengan metode demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Metode utama yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode ini dilakukan untuk mengetahui lebih jauh dan lebih rinci tentang kondisi mitra dalam penerapan media pembelajaran. Disamping itu, dengan observasi yang dilakukan maka pelaksanaan kegiatan ini dapat lebih siap dan terarah.

2. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang akan diberikan telah didesain sedemikian rupa dalam pelatihan agar mitra akan lebih mudah untuk memahaminya.

3. Pelatihan

Memberikan pelatihan mendesain, membuat, dan menerapkan media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah: *demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi*.

4. Pengarahan

Memberikan pengarahan secara umum tentang bagaimana meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar dengan penerapan media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah: *demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi*.

5. Evaluasi Bersama

Tahap akhir dalam kegiatan ini adalah melakukan evaluasi kegiatan mulai dari awal sampai pada akhir kegiatan. Evaluasi dilakukan bersama antara tim pelaksana pengabdian pada masyarakat dan guru-guru sebagai mitra. Metode yang digunakan adalah: *demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi*.

IV. HASIL PELAKSANAAN

Luaran yang dihasilkan dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah mitra mampu dan terampil dalam membuat dan penerapan media pembelajaran interaktif. Selain itu luaran tambahan berupa Video kegiatan, Media Online, Laporan akhir, serta jenis publikasi lainnya.

V. KESIMPULAN

Hasil PKM ini memiliki beberapa implikasi yang di jabarkan sebagai berikut. Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah mitra mampu dan terampil dalam membuat dan penerapan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa serta guru dalam penerapan media pembelajaran interaktif tersebut dengan metode demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNM, Pemerintah Kabupaten



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2022

Tema: "Membangun Negeri dengan Inovasi Tiada Henti melalui Pengabdian kepada Masyarakat"

LP2M-Universitas Negeri Makassar, 26 November 2022

Setempat dan Kepala Sekolah, yang telah memberi fasilitas, melakukan Program Kemitraan Masyarakat (PKM).

DAFTAR PUSTAKA

- Arda, S. Saehana & Darsikin, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII, *e-Jurnal Mitra Sains*, vol. 3, No. 1.
- M. Ali, 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik, *Edukasi@Elektro*, vol. 5, no. 1, 2009.
- Musfqon, 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Novita, Rini & Syaiful, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. *Jurnal Informatika : Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu*. Vol. 8 No.1
- Shalikhah , Norma Dewi. 2017. Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *WARTA LPM*, Vol. 20, No. 1, 9-16.
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- V. H. Saputra and Permata, 2008. Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash pada Materi Bangun Ruang. *Wacana Akademika*, vol. 2, no. 2, pp. 116-125.