

Pelatihan dan Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

¹Sri Siswanti*, ²Andriani Kusumaningrum, ³Setiyowati, ⁴Kumaratih Sandradewi

¹Program Studi Informatika, STMIK Sinar Nusantara, Surakarta, Indonesia

^{2,4}Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, STMIK Sinar Nusantara, Surakarta, Indonesia

³Program Studi Sistem Informasi, STMIK Sinar Nusantara, Surakarta, Indonesia

Email Corresponding: syswanty@sinus.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pelatihan Pendampingan Guru Media Pembelajaran Teknologi Informasi	Teknologi Informasi adalah istilah umum yang menjelaskan teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru di bidang pembuatan media pembelajaran inovatif baik lewat online maupun offline. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan pendampingan. Pelatihan yang dilakukan adalah pelatihan media pembelajaran, editing foto dan pembuatan blog, sehingga guru dalam menyampaikan materi pelajaran tidak hanya dengan tatap muka tetapi juga secara online yaitu lewat blog guru. Pendampingan dilakukan setelah guru mengikuti pelatihan dengan tujuan untuk mendampingi guru dalam menyelesaikan pembuatan blog guru dan media pembelajaran interaktif serta mengisi media pembelajaran tersebut dengan materi yang sudah disiapkan oleh masing-masing guru. Berdasarkan evaluasi hasil kepada 15 orang guru menggunakan kuisioner, maka 95% peserta telah memahami pentingnya media pembelajaran dalam peningkatan kualitas pembelajaran, serta menambah wawasan dibidang teknologi informasi. Guru yang mampu menyelesaikan media pembelajaran dan blog sebanyak 80%, sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.
Keywords: Training Mentoring Teacher Learning Media Information technology	ABSTRACT Information technology is an umbrella term that describes any technology that assists humans in creating, changing, storing, communicating, and/or disseminating information. The use of information technology for the development of innovative learning media aims to improve the ability of teachers in the field of making innovative learning media both online and offline. The methods used in this activity are training and mentoring. The training carried out is learning media training, photo editing, and blog creation, so that teachers deliver lesson material not only face-to-face but also online, namely through teacher blogs. Assistance is carried out after teachers attend training with the aim of assisting teachers in completing the creation of teacher blogs and interactive learning media and filling the learning media with material that has been prepared by each teacher. Based on the evaluation of the results by 15 teachers using questionnaires, 95% of participants understood the importance of learning media in improving the quality of learning as well as adding insight into the field of information technology. Teachers who are able to complete learning media and blogs for as many as 12 people (80%) as a tool in the teaching and learning process.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Pada tingkat operasional, guru merupakan salah satu penentu keberhasilan pendidikan melalui kinerjanya pada tingkat institusional, dan eksperiensial. (Muyasaroh, 2019), (Keizer & Pringgabayu, 2018), (Gunawan, 2021). Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dimulai dari aspek pendidik (guru) dan tenaga kependidikan lainnya, baik yang menyangkut kualitas keprofesionalannya maupun kesejahteraan dalam satu manajemen pendidikan yang profesional. Guru

merupakan salah satu yang penting dalam menentukan berhasilnya proses belajar mengajar di dalam kelas.(Muyasaroh, 2019).

Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi yang sangat pesat memberi dampak perubahan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada dunia Pendidikan (Budiman, 2017). Pendidikan di era ini dituntut untuk merespon kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru, yakni kurikulum yang mampu membuka jendela dunia dengan memanfaatkan Internet of Things (IoT) (Ngalimun et al., 2022). Guru sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan dituntut untuk melek teknologi serta dapat memanfaatkannya pada pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk dapat mencetak generasi yang mampu menjawab tantangan global(Astuti et al., 2019).

Teknologi sebagai sarana pembelajaran yaitu sarana membantu kegiatan belajar dan pemberian tugas (Nurillahwaty, 2021), teknologi menjadi sebuah alat bantu guru dalam mengajar peserta didik dengan hasil yang ingin dicapai.(Nento & Manto, 2023).

Media pembelajaran saat ini memegang peran penting pada setiap proses pembelajaran, karena itu guru dituntut untuk dapat merancang dan menggunakan media dalam penyampaian materi dan proses pembelajaran(Srikandi et al., 2022), (Husein, 2020), (Agustini et al., 2023), guru juga harus mampu mendesain atau merancang media pembelajaran.(Andi Ichsan Mahardika et al., 2021), (Adriani et al., 2023). Media pembelajaran interaktif berbasis animasi dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas 7 SMP(Widjayanti et al., 2019). Pada pelatihan dan pendampingan guru dalam pembuatan pembelajaran inetraktif dapat meningkatkan keterampilan serta dapat langsung menerapkan media interaktif dalam proses pembelajaran(Sumarsono & Syamsudin, 2019).

SMP N 2 Mojolaban adalah salah satu Sekolah Menengah Pertama di Sukoharjo yang berstandar nasional. Upaya sekolah meningkatkan kompetensi guru SMP N 2 Mojolaban dalam bidang teknologi informasi diantaranya adalah pelatihan Microsoft Office dan internet, akan tetapi yang menggunakan powerpoint untuk membuat media belajar sekitar 50% dari 45 guru Sesuai dengan perkembangan teknologi informasi, maka guru dituntut untuk menggunakan teknologi informasi. Saat ini pandangan tentang teknologi informasi khususnya internet hanya sebatas facebook dan email, internet belum dimanfaatkan untuk pengembangan proses pembelajaran khususnya sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pengetahuan tentang media pembelajaran lewat internet masih kurang. Pada dasarnya SMP Mitra sudah mempunyai laboratorium komputer tetapi pemanfaatan laboratorium baru pada pembelajaran TIK bagi siswanya, sehingga belum dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran. Guru yang mempunyai kemampuan untuk membuat sendiri media pembelajaran yang inovatif masih sangat kurang, sehingga guru kesulitan dalam membuat bahan ajar yang inovatif khususnya untuk membuat suatu alat peraga pembelajaran yang menarik.

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran hasilnya guru mampu membuat media pembelajaran tabung resonansi pada guru fisika (Abdurrahman et al., 2020), guru mampu membuat media pembelajaran interaktif (Lubis & Syahputra Siregar, 2020), (Akidah et al., 2021), (Itqan et al., 2022).

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

II. MASALAH

Lokasi pengabdian berada di SMPN 2 Mojolaban dengan sasaran adalah guru mata pelajaran. Guru sudah memiliki dasar pemahaman teknologi informasi terutama office dan internet, akan tetapi belum semuanya memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media pembelajaran terutama media pembelajaran interaktif. Pelatihan media pembelajaran dengan Power point dan editing foto dilaksanakan di SMP N 2 Mojolaban seperti pada Gambar 1, sedang pelatihan blog di lasanakan di STMIK Sinar Nusantara Surakarta seperti pada Gambar 2.



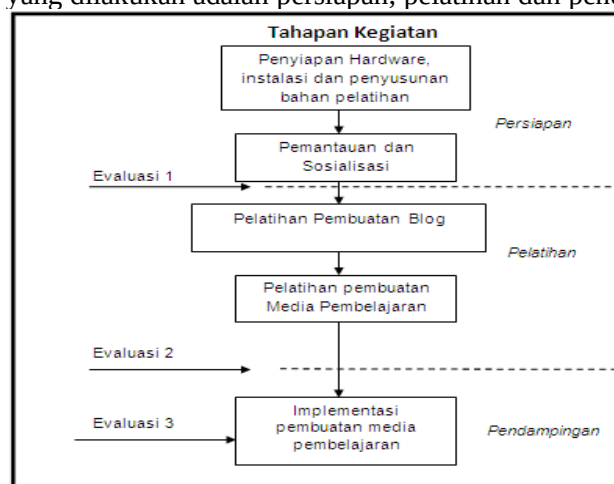
Gambar 1. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran di SMP N 2 Mojolaban



Gambar 2. Pelatihan Pembuatan Blog di STMIK Sinar Nusantara Surakarta

III. METODE

Guna menambah ketrampilan guru dalam meningkatkan inovasi dan kreatifitas dalam pembuatan media pembelajaran maka metode yang dilakukan adalah persiapan, pelatihan dan pendampingan.



Gambar 3. Metode Pelaksanaan

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan melakukan pemantauan dan rekrutmen peserta berdasarkan kriteria yang ditetapkan, penyiapan jadwal pelatihan dan instalasi perangkat lunak yang digunakan dan pembuatan modul pelatihan. Rekrutmen peserta diserahkan sepenuhnya oleh pihak mitra maksimal 24 guru, dengan diharapkan peserta yang dipilih adalah sumberdaya yang benar-benar kompeten dan mempunyai semangat yang tinggi dalam pengembangan media pembelajaran.

2) Tahap Pelatihan

Kegiatan ini dilaksanakan secara praktikum/praktek dengan 1 narasumber dibantu oleh 3 orang mahasiswa sebagai asisten. Adapun rincian kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut: Pelatihan internet, editing gambar dan blog dilaksanakan di STMIK Sinar Nusantara Surakarta. Pelatihan pembuatan media pembelajaran SMP N 2 Mojolaban Sukoharjo.

3) Tahap Pendampingan

Kegiatan pendampingan yaitu mendampingi mitra dalam mengimplementasikan ilmu yang didapat ke dalam praktek nyata. Kegiatan ini dilakukan setelah selesai pelatihan, sehingga mitra tidak dilepas begitu saja tetapi didampingi dalam membuat media pembelajaran. Pendampingan bertujuan untuk melatih guru dalam perencanaan, menyiapkan materi dan pembuatan media pembelajaran, (Srikandi et al., 2022), berbagi ide kreatif, (Adriani et al., 2023) dan guru dapat praktek secara langsung. (Sumarsono & Syamsudin, 2019).

Kegiatan pendampingan ini dilakukan di instansi mitra, dimana tim pengabdian mendampingi guru dalam membuat media pembelajaran secara inovatif dan blog personal guru, kemudian tim juga melakukan monitoring dan evaluasi program. Tujuan kegiatan ini adalah agar guru yang sudah mendapat pelatihan dapat mempraktekkan secara langsung dengan di dampingi narasumber, sehingga tidak lupa akan ilmu yang di dapat.

Metode yang dipakai dalam tahap ini adalah dengan membuat kelompok dan pemberian tugas kepada masing-masing kelompok untuk membuat template media pembelajaran kemudian mengisi template media pembelajaran tersebut dengan materi yang sudah disiapkan sehingga media pembelajaran tersebut siap digunakan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap persiapan dilakukan dengan melakukan persiapan di STMIK Sinar Nusantara Surakarta dan sosialisasi ke mitra yaitu SMP N 2 Mojolaban Sukoharjo. Sosialisasi yang dilakukan dengan melakukan presentasi rencana kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan, kemudian penentuan jadwal dan peserta pelatihan.

1. Program Pelatihan

Kegiatan pelatihan diikuti oleh 15 guru bidang studi. Kegiatan pelatihan pembuatan blog personal dilakukan di STMIK Sinar Nusantara Surakarta dengan alasan jumlah komputer yang memadai, spesifikasi komputer yang baik dan jaringan internet yang kuat. Pelatihan media pembelajaran dilakukan di tempat SMP N 2 Mojolaban, dimana semua sarana dan fasilitas pelatihan disediakan oleh mitra. Hasil dari kegiatan pelatihan ini seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pelatihan

NO.	NAMA PELATIHAN	TUJUAN	HASIL
1.	Pelatihan Internet dan Blog	- Semua Guru mempunyai e-mail - Guru dapat mencari referensi bahan ajar melalui internet - Guru mempunya media pembelajaran online berupa blog	- Semua guru (peserta) sudah mempunyai e-mail - semua peserta sudah mempunyai template blog personal sebagai media pembelajaran (isi blog belum lengkap)
2	Pelatihan Editing Gambar dengan Photoshop	- guru dapat mengedit gambar baik untuk media pembelajaran maupun untuk blog	peserta dapat mengedit gambar dan dapat mengubah header dari blognya masing-masing
3.	Pelatihan Pembuatan media pembelajaran interaktif	- guru dapat membuat template media pembelajaran interaktif baik menggunakan power point maupun adobe flash - guru dapat membuat Quiz interaktif secara online atau offline	80% peserta dapat membuat membuat template media pembelajaran interaktif, yang 20% tidak mengikuti kegiatan dengan baik (hanya mengikuti 1 hari saja).



Gambar 4. Foto Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran

2. Program Pendampingan

Program Pendampingan ini dilakukan oleh tim pengabdian, dimana tim pengabdian mendampingi guru dalam membuat media pembelajaran secara inovatif dan blog, kegiatan ini dilakukan di tempat mitra.



Gambar 5. Foto Pendampingan

Dalam kegiatan pendampingan ini dibentuk menjadi 3 kelompok, dimana masing-masing kelompok mempunyai tugas:

- Menyelesaikan media pembelajaran dan blog yang sudah buat.
- Menyiapkan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran maupun blog.
- Mencatat kendala yang dihadapi pada saat pembuatan media pembelajaran, kemudian disampaikan pada saat tim pengabdian dan narasumber datang.

Tim pengabdian sebagai narasumber dibantu dengan mahasiswa melakukan pendampingan di tempat mitra, selain itu konsultasi pada saat pendampingan juga bisa dilakukan melalui e-mail, sehingga tidak mengganggu proses belajar mengajar.

Kendala yang dihadapi pada saat pendampingan adalah :

- Jadwal mengajar guru yang berbeda-beda atau adanya tugas dinas dari Sekolah, sehingga jumlah guru yang didampingi tidak maksimal. Rata-rata jumlah guru yang hadir pada saat pendampingan hanya 6 orang.
- Karena kesibukan guru, maka beberapa guru tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh tim, sehingga pada saat pendampingan guru baru memulai menyiapkan atau baru memulai untuk memperbaiki media pembelajaran atau blog yang dibuat.

Dengan adanya kendala tersebut, maka tim pengabdian membagi guru menjadi 2 kelompok yaitu kelompok yang sering hadir dan kelompok yang jarang hadir. Tujuan dari pembagian kelompok ini dilakukan agar kelompok yang blog atau media pembelajarannya sudah akan selesai tidak terganggu dengan kelompok yang masih banyak kekurangannya.

Beberapa hasil dari kegiatan seperti pada Gambar 6 dan 7 dibawah ini.



Gambar 6. Contoh blog personal guru



Gambar 7. Contoh media pembelajaran interaktif.

Dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Guru dapat menyampaikan materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
2. Guru menggunakan media blog untuk menyampaikan materi yang tidak sempat diajarkan di kelas.
3. Guru dapat melakukan tes secara online, dimana hasil ujian secara online akan masuk ke dalam e-mail masing-masing guru.

Berdasarkan evaluasi pelatihan secara keseluruhan terhadap 15 guru menggunakan kuisioner diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a) Peserta belum pernah memperoleh materi pembuatan blog dan template media pembelajaran, setelah dilaksanakan pelatihan ini 95% peserta menyatakan paham mengenai materi yang disampaikan.
- b) Materi ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menarik.
- c) Penjelasan dari narasumber jelas dan mudah dipahami.
- d) Saran dari peserta (semua peserta) adalah kegiatan ini dapat dilaksanakan secara rutin minimal 1 kali dalam setahun karena selain dapat meningkatkan proses belajar mengajar guru dapat mengikuti perkembangan TIK yang perkembangannya sangat pesat sekali.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini diikuti oleh 15 orang guru matapelajaran. Pengukuran hasil evaluasi dengan menggunakan kuisioner kepada seluruh guru, dengan hasil 95% peserta telah memahami pentingnya media pembelajaran dalam peningkatan kualitas pembelajaran, serta menambah wawasan dibidang teknologi informasi. Target kegiatan ini adalah semua guru memiliki template media pembelajaran sesuai yang di ampu, akan tetapi hanya 80% guru yang menyelesaikan media pembelajaran dan memiliki blog sesuai dengan bidang materi pembelajaran dari masing-masing guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., Anggun, S. &, & Islami, V. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran “Tabung Resonansi” Untuk Guru Fisika Di Smk Al Amin Kilang. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 266–279. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Adriani, A., Sasmayunita, S., & Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/6632>

- Agustini, P. D., Agustini, K., Bagus, I., & Pascima, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Di Smp Negeri 4 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 95–106.
- Akidah, I., Mansyur, U., & Sulaiman, R. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Masa Pandemi pada Kelompok Kerja Guru Bahasa dan Sastra Indonesia MA Wihdatul Ulum Desa Bontokassi Gowa. *Madaniya*, 2(4), 453–462. <https://doi.org/10.53696/27214834.123>
- Andi Ichsan Mahardika, Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Gunawan, I. (2021). Strategi Meningkatkan Kinerja Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Karir Tenaga Pendidik Berbasis Karya Ilmiah*, 1(1), 305–312.
- Husein, H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Itqan, M. S., Vaidah, N., Fatimah, S., & Rohaenti, N. (2022). Pelatihan dan pendampingan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. *Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 39–43. <https://doi.org/10.34148/komatika.v2i2.568>
- Keizer, H. De, & Pringgabayu, D. . (2018). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah, Motivasi, Dan Budaya Sekolah, Terhadap Kinerja Guru Di Smk Icb Cinta Niaga Kota Bandung. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 4(1), 14–25. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v4i1.17402>
- Lubis, B. S., & Syahputra Siregar, E. F. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.3143>
- Muyasaroh, S. (2019). Pengelolaan Kelas dalam Melaksanakan Pembelajaran Aktif. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v4i1.58>
- Nento, F., & Manto, R. (2023). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *E-Tech*, 11(1), 1–4. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Srikandi, O., Alif Via, S., Hanifah Fitria, A., Winie Setia Prilapnita, H., & Winda, M. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Big Book Pada Guru Sekolah Dasar Di Kota Metro. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 3(3), 113–124.
- Sumarsono, A., & Syamsudin, S. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Interaktif bagi Guru Sekolah Satu Atap. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 74. <https://doi.org/10.31100/matappa.v2i2.338>
- Widjayanti, W. R., Masfingat, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>