

Oktober 2022

ICT BAGI GURU-GURU DI PASRAMAN WIDYA DHARMA DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Syafruddin¹, Eryuni Ramdhayani^{2*}, Wiwi Novianti³, Indah Dwi Lestari⁴, Fatmawati⁵,
Ana Merdekawaty⁶

¹ Dosen program studi Pendidikan Biologi Universitas Samawa

² Dosen program studi Pendidikan Biologi Universitas Samawa

³ Dosen program studi Pendidikan Biologi Universitas Samawa

⁴ Dosen program studi Pendidikan Biologi Universitas Samawa

⁵ Dosen program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Samawa

⁶ Dosen program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Samawa

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samawa, Jl.By Pass Sering Sumbawa, NTB,
Indonesia.

*email: yuniramdayani89@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan ICT dalam bidang pendidikan membawa dampak positif salah satunya untuk mengembangkan media Pembelajaran. Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah (1) Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis ICT (2) Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang disusun dengan menggunakan *software* Canva. Pelatihan ini dilaksanakan di Pasraman Widya Dharma yang diikuti oleh 25 Guru dengan metode pelaksanaan ada 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil dari Kegiatan PKM ini telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *software* Canva untuk guru-guru dilihat dari antusiasnya guru dalam mengikuti kegiatan. Selain itu dilihat dari hasil guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang sangat inovatif dan menarik

Kata Kunci: ICT, Guru Pasraman Widya Darma, Media Pembelajaran Interaktif.

PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi informasi dan Komunikasi mempengaruhi segala bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Perkembangan ICT dalam bidang pendidikan membawa dampak positif salah satunya sangat potensial untuk membuat proses belajar lebih efektif dengan memanfaatkan ICT untuk mengembangkan media Pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Berbagai jenis media pembelajaran dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan

mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Fadli (2017) bahwa dari 2,7 guru yang ada di Indonesia, hanya 10% hingga 15% yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Angka ini menunjukkan nilai yang sangat minim mengingat perkembangan teknologi sudah begitu pesat. Padahal, penggunaan media pembelajaran di kelas sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran membuat siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan minat siswa.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dijelaskan bahwa guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Dalam Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru pasal tiga ayat empat menyatakan bahwa kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik salah satunya adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Mempersiapkan media pembelajaran interaktif merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan guru. Untuk itu, guru perlu mengevaluasi kemampuan diri yang dibutuhkan seorang guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh guru, diantaranya adalah menganalisis kemampuan penggunaan IT dan komputer serta mengenal berbagai macam multimedia. Namun, pada kenyataannya pengetahuan dan kemampuan guru dalam memanfaatkan IT untuk membuat media pembelajaran masih sangat minim.

Dari hasil observasi dengan mitra yaitu di Pasraman Widya Dharma, 90% tenaga pengajar di pasraman bukan berlatang belakang guru pendidikan agama hindu. Bahkan ada yang hanya berpendidikan SMA. Sebagian besar bukan sarjana pendidikan tetapi sarjana ilmu murni. Keadaan ini membuat guru disana kurang memiliki kemampuan/skill yang memadai dalam proses pembelajaran. Salah satunya dalam hal penguasaan teknologi pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran dikelas. Hasil wawancara dengan kepala Pasraman menunjukkan bahwa sarana prasaran juga menjadi permasalahan yang mendasar ada di pasraman, karena sarana dan prasarana tidak memadai. LCD hanya ada 1 buah yang digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran maupun kegiatan lainnya. Laptop maupun komputer juga tidak ada, laptop hanya dimiliki oleh beberapa pengajar saja. Hasil wawancara dengan staf pengajar juga menunjukkan bahwa guru masih memiliki keterbatasan dalam mengoperasikan komputer, sehingga ini menjadi alasan bagi

guru untuk tidak mengembangkan media pembelajarannya sendiri. Padahal banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis ICT.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka sangat penting bagi guru untuk mempunyai pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT sehingga dapat dipergunakan untuk menunjang pembelajaran sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dan profesionalitas mereka. Sehingga, tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk belajar atau mengulang pembelajaran secara mandiri, kapan dan dimanapun. Salah satu *software* yang populer untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia adalah Canva. Canva adalah aplikasi pembuat poster dengan berbagai macam hiasan, yang nantinya dapat Anda unggah pada akun media sosial. Jadi, Canva online menyediakan aneka template, stiker, dan format tipografi yang dapat Anda gunakan untuk memperindah postingan Anda.

Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah (1) Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis ICT (2) Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang disusun dengan menggunakan *software* Canva untuk pembelajaran dan profesionalismenya. Setelah mengikuti pelatihan/kegiatan PKM ini diharapkan guru-guru akan mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan inovatif.

METODE KEGIATAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di Pasraman Widya Dharma pada Bulan Juli 2022. Peserta pelatihan ini adalah guru-guru. Peserta pada pelatihan ini berjumlah 25 orang guru.

Metode pelaksanaan atau langkah-langkah kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tim melakukan analisis kebutuhan kegiatan PKM antara lain:

- a) Penyusunan materi presentasi terkait pengembangan media Interaktif
- b) Mengumpulkan data *software* yang diperlukan dalam pelatihan
- c) Observasi Lokasi yang akan dijadikan tempat pelatihan, Surat Izin pelatihan serta konfirmasi kebutuhan alat, sarana dan fasilitas yang diperlukan saat pelatihan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini akan diadakan pelatihan secara intensif dengan peserta mulai dari dasar sampai bisa mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT khususnya *software* Canva.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan adalah:

- a) Pengenalan *Software* canva untuk merancang media pembelajaran interaktif.
- b) Setelah menjelaskan materi pendahuluan, selanjutnya peserta mempraktekkan materi

pelatihan mulai dari menginstall *software*.

- c) Selanjutnya peserta mencoba untuk membuat media pembelajaran interaktif
- d) Setelah berhasil, peserta diberi tugas mandiri untuk bisa mengembangkan media pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terkait kegiatan pelatihan yang telah dilakukan untuk nantinya dijadikan bahan perbaikan agar lebih baik lagi ke depannya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis ICT dan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang disusun dengan menggunakan software Canva.

Pada tahap persiapan dimana Tim melakukan tahap observasi lokasi pengabdian, melakukan koordinasi untuk izin pelatihan kepada pihak kampus dan sekolah. Setelah itu tim mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pelatihan.

Pada tahap pelaksanaan yaitu diawali dengan penyampaian materi oleh Pak Syafruddin M.Pd dosen pendidikan Biologi FKIP UNSA terkait bagaimana membuat media pembelajaran interaktif menggunakan canva. Selama proses penyampaian materi guru sangat antusias mendengarkan dan bertanya terkait materi.



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Nerasumber

Dalam proses pelaksanaan guru langsung dibimbing oleh pematari untuk mempraktekkan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.



Gambar 2. Guru Dibimbing oleh Dosen Mempraktekkan Membuat Media Pembelajaran Interaktif

Kegiatan pelatihan ini lebih terarah karena guru langsung mempraktekkan dan selalu didampingi oleh beberapa dosen dalam membuat media pembelajaran interaktif sehingga guru tidak ada kendala dalam membuat media pembelajaran.



Gambar 3. Kegiatan Pendampingan Guru Membuat Media Pembelajaran Interaktif

Kegiatan PKM ini telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan software Canva untuk guru-guru dilihat dari antusiasnya guru dalam mengikuti kegiatan. Selain itu dilihat dari hasil guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang sangat inovatif dan menarik. Namun hasil evaluasi setelah dilakukan pelatihan adalah kurangnya waktu dalam melatih guru dan terkendala jaringan internet.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelatihan yang dilaksanakan di Pasraman Widya Dharma dapat disimpulkan bahwa guru disekolah tersebut sangat antusias dalam mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Bagi guru yang mengikuti pelatihan tersebut aplikasi ini sangat membantu mereka

dalam proses pembelajaran. Penggunaan Canva menjadikan guru lebih kreatif dalam mempersiapkan berbagai media pembelajaran interaktif. Namun dibalik banyaknya manfaat penggunaan Canva, tentu saja guru harus mampu menyediakan jaringan koneksitas internet yang cukup baik serta keinginan guru untuk terus meningkatkan rasa keingintahuan guru untuk terus menciptakan media yang menarik.

Saran

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah diterapkan di Pasraman Widya Darma maka kegiatan ini perlu diterapkan pada sekolah lainnya karena kegiatan seperti ini sangat dibutuhkan oleh guru-guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada instansi Kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melaksanakan pengabdian di pasraman widya darma. Ucapan terima kasih pula kami ucapkan kepada peserta yaitu guru-guru yang telah ikut serta dalam kegiatan PKM ini. Dekan FKIP yang telah memberikan dukungan moril dan materil selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Fadli, A., Suharno, S., & Musadad, A. A. (2017). Deskripsi Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game Education untuk Pembelajaran Matematika. In Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan.
- Hendriyani¹, Y., Hastria Effendi., H., Farell, G. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ict Bagi Guru–Guru Di Smp Negeri Di Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*. Vol. 3, Nomor 2.
- Rahim, F., R. Suherman., D., S. & Murtiani. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *UNES Journal of Community Service*. Vol. 3. No. 2.