

# TRAINING IN MAKING IT-BASED LEARNING MEDIA IN SUCCESSFUL INDEPENDENT LEARNING FOR VOCATIONAL SCHOOL TEACHERS IN KABUPATEN PESISIR SELATAN

KOLOKIUIM

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

<http://kolokium.ppj.unp.ac.id/>

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Sumatera Barat, Indonesia

Volume 10, Nomor 2, Tahun 2022

DOI: /10.24036/kolokium.v10i2.539

Received 19 September 2022

Approved 20 Oktober 2022

Published 31 Oktober 2022

*Alwen Bentri<sup>1,2</sup>, Abna Hidayati<sup>1</sup>, Eldarni<sup>1</sup>, Vevi Sunarti<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup> [alwenbentri@fip.unp.ac.id](mailto:alwenbentri@fip.unp.ac.id)

## ABSTRACT

IT-based media creation training at this time is very necessary for teachers to optimize the learning process. The phenomenon in the field of teachers tends to only upload teaching materials, so that sometimes they do not achieve the expected competency targets. This service aims to provide teachers with skills in developing IT-based learning media. The method used in this training is face-to-face and also online and also online via zoom. At the initial stage, face-to-face material is given about the design of IT-based learning media. Introduction of applications for creating IT-based learning media by media lecturers from the Education Technology Study Program. The respondents involved in the training were high school teachers in Pesisir Selatan Regency. The teachers are selected by representatives from high schools in the sub-district with the hope that they can pass on their abilities to other teachers in their schools. The number of respondents in this activity were 35 high school/vocational teachers in Pessel Regency. The implementation of offline and online training has been carried out according to the planned procedure. The offline training stage is carried out at the location, namely SMA N 1 Painan. At this stage the training is carried out by giving an initial presentation to shape students' perceptions of the importance of knowledge about media and digital evaluation. Furthermore, the provision of applications for practice in the form of IT-based media development software. In the final stage, namely practice. Furthermore, at the next stage, training was carried out through zoom meetings for 2 times, namely to strengthen knowledge and also present activities that have been carried out by students. The outputs in this PKM program are teachers who have skills in making digitalization-based teaching materials with a satisfaction level of activity implementation which is 4.54 (scale 1-5).

**Keywords:** Training, learning media, IT-Based, Teacher

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Proses penyampaian pesan atau materi pelajaran bisa juga melalui teknologi (Winarni, Slamet, & Syawaludin, 2022) namun pada saat sekarang ini masih ada beberapa guru yang masih gptek dalam mengoperasikan komputer maupun HP androidnya untuk membuat Media Pembelajaran berbasis IT yang diperlukan oleh siswa ketika belajar dirumah. Kemudian permasalahan yang dihadapi oleh

guru pada saat ini kurangnya kemampuan guru dalam membuat Media Pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi. Proses pembelajaran daring yang dilakukan saat ini banyak terkendala bagi siswa dalam mencapai kompetensinya, salah satunya adalah minimnya Media Pembelajaran yang dishare oleh guru. Fenomena di lapangan terkait pelaksanaan pembelajaran online pada penyampaian tugas (68%), pemberian bahan-bahan bacaan (75%) dan penyampaian informasi menggunakan voice note (50% dan pembuatan video pembelajaran (40%) dan kurang dari 20% yang menggunakan tatap maya dengan memakai aplikasi online seperti zoom meeting, google meet dan aplikasi lainnya[1]. Rata-rata guru sudah melaksanakan pembelajaran online namun belum optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru-guru di kabupaten pesisir selatan dan adanya surat permintaan dari kepala dinas pendidikan kabupaten pesisir selatan, sebagian besar merasakan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar, tidak bervariasi serta tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum berbasis IT. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas. Selain itu, dalam proses pembelajaran kebanyakan guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Keterbatasan itu terlihat ketika masih banyaknya guru-guru di pesisir selatan yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam membantu para siswanya untuk menguasai ataupun menyampaikan materi pelajarannya. Adapun permasalahan lainnya seperti banyaknya nilai-nilai peserta didik yang belum tuntas. Penggunaan Media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru dituntut mampu menciptakan media pembelajaran yang bisa menunjang dan memotivasi siswa dalam belajar sehingga terjalinnya komunikasi yang baik antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Hidayati, Efendi, & Saputra, 2020; Hidayati, Saputra, & Efendi, 2020). Salah satu manfaat menggunakan Media Pembelajaran dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih kongkrit atau dapat mengkongkritkan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks khususnya (Bentri, 2018; Hidayati & Bentri, 2019; Ogbonnaya, Awoniyi, & Matabane, 2020). Media Pembelajaran merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Bentri, 2017; Solikin & Komalasari, 2017). Sebagai bagian dari sumber belajar, Media Pembelajaran memiliki peran penting dalam perencanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. Media Pembelajaran yang dibuat oleh guru harus disesuaikan dengan karakteristik, sasaran yang mencakup lingkungan sosial, budaya, geografis, tahapan perkembangan peserta didik, kemampuan awal, minat, latar belakang keluarga dan lain-lain.

Tujuan diadakannya pelatihan ini ialah: (1) Guru-guru SMA di Pesisir Selatan mengetahui bagaimana cara membuat media berbasis IT sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMA; (2) Guru-guru SMA di Pesisir Selatan bisa mengetahui lebih dalam mengenai manfaat, dan bisa membuat media berbasis IT yang bisa dimanfaatkan secara lebih luas dalam dunia pendidikan.

## **METODE**

Kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis IT bagi guru-guru SMA di Pesisir Selatan dalam bentuk kegiatan, yaitu dengan metode pelatihan secara praktek. Kegiatan dimulai dengan kegiatan tutorial dan ceramah serta diskusi. Kegiatan tahapan lanjut dengan metode pembimbingan. Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan ini, maka dilakukan

Evaluasi kegiatan ini dalam tiga tahap, yaitu: (1) evaluasi kemampuan awal, (2) evaluasi proses, (3) evaluasi akhir. Aspek yang dievaluasi dalam kegiatan ini meliputi : a. Pengetahuan Aspek pengetahuan dari peserta berkaitan dengan pemahaman tentang konsep dasar bahan ajar, teknik dan prosedur pembuatan bahan ajar. Aspek pengetahuan ini dinilai dari pemahaman peserta sebelum dan sewaktu pelaksanaan pelatihan ini. b. Sikap Sikap peserta adalah berkaitan dengan pandangan peserta terhadap penggunaan bahan ajar bagi siswanya, serta pengembangan Media berbasis IT. Sikap peserta diamati selama mengikuti pelatihan dan dalam penugasan pembuatan Media berbasis IT. c. Ketrampilan peserta yang akan dinilai adalah kemampuan peserta dalam membuat Media berbasis IT, baik dari proses, maupun dari hasil produksi bahan ajar.

## **PEMBAHASAN**

### **Hasil Pengabdian**

#### ***Tahap Perencanaan***

Rencana kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT terdiri dari; a) Persiapan kegiatan, meliputi: administrasi dan pengurusan perizinan dari lembaga terkait serta persiapan materi yang akan diberikan oleh pelaksana program kegiatan ini. b) Pelaksanaan kegiatan, meliputi: pemberian materi pembekalan bagaimana membuat media pembelajaran berbasis IT. Setelah kegiatan pembekalan diberikan maka dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT itu sendiri (tutorial). Dalam pelaksanaannya dilakukan beberapa cara. 1) Pemberian materi dilakukan secara online dan tatap muka 2) Pelatihan pembuatan dilakukan secara praktek dan setelah itu dilanjutkan bimbingan secara online Guru-guru SMA di Pessel. c) Evaluasi kegiatan pelatihan dilakukan oleh dua orang evaluator.

#### ***Tahap Pelaksanaan***

#### **Tahap Pembukaan**

Pelaksanaan Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan dua system yakni secara langsung dan secara online. Pada tahap pelaksanaan kegiatan offline mengambil lokasi langsung di SMAN 1 Pesisir Selatan. Pada tahap awal dilaksanakan pembukaan kegiatan yang dilakukan di ruang kelas sekolah SMAN 1 Pesisir Selatan yang diikuti oleh semua peserta pelatihan. Dalam pembukaan disampaikan bahwa tujuan melaksanakan kegiatan pelatihan adalah bagian pengabdian masyarakat di Jurusan KTP dan UNP secara keseluruhan untuk memberikan kontribusinya dalam pengembangan pembelajaran khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis IT.

**Gambar 1**  
**Pembukaan Pelatihan**



### **Penyampaian Materi**

Pada tahap penyampaian materi yang telah dilakukan awalnya diberikan presentasi mengenai media pembelajaran berbasis IT. Peserta pelatihan diberikan penjelasan mengenai media pembelajaran yang efektif dan mudah untuk digunakan oleh siswa.

**Gambar 2**  
**Penyampaian Materi**



### **Praktek Pelatihan Media**

Praktek pelatihan media berbasis IT Pada tahap berikutnya dilakukan pendampingan praktek media pembelajaran berbasis IT. Pada tahap praktek media dilakukan praktek di komputer dan laptop masing-masing. Adapun tahapan praktek yakni; 1) Proses instalasi aplikasi oleh tim; 2) Penjelasan menu dan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi; 3) Praktek dan Pendampingan.



### Pendampingan Melalui Online (Zoom)

Kegiatan Pelatihan melalui zoom pada tahap berikutnya dilakukan pelatihan melalui zoom meeting yakni tanggal 21 Juli 2022. Pengabdian secara online dilakukan dengan penyampaian materi melalui zoom meeting. Adapun materi yang disajikan dalam zoom meeting adalah mengenai evaluasi Media berbasis IT dan dilanjutkan dengan presentasi produk yang dihasilkan oleh peserta pelatihan.



### Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan untuk memperoleh informasi mengenai kepuasan peserta dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan. Adapun evaluasi dapat diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Indikator Evaluasi**

No	Indikator	Presentase
1	Pembukaan dan orientasi kegiatan pelatihan	4.5
2	Kebaruan materi dan penggunaan	4.7
3	Kepakaran narasumber dan pendampingan	4.7
4	Waktu pelaksanaan pelatihan dan tempat	4.4
5	Model dan strategi pelatihan	4.6
6	Kelengkapan fasilitas pelatihan dukungan infrastruktur	4.5
7	Interaksi dengan peserta dengan pemateri dan pendamping	4.6
8	Media dan bahan ajar yang digunakan	4.5
9	Pemahaman terhadap materi pelatihan	4.4
10	Tugas dan presentasi pelatihan	4.5
	Rata-Rata	4, 54

Berdasarkan evaluasi pelatihan maka diperoleh informasi bahwa kegiatan pelatihan sudah berjalan dengan baik yakni skala pelatihan yakni 4, 54 (skala penilaian 1-5). Berdasarkan kondisi tersebut, pelatihan berlangsung baik dan sesuai dengan indikator pelaksanaan pelatihan orang dewasa yang telah direncanakan.

### **Pembahasan**

Penggunaan media dan evaluasi berbasis digitalisasi dalam pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru dituntut mampu menciptakan media, bahan ajar dan evaluasi yang bisa menunjang dan memotivasi siswa dalam belajar sehingga terjalinnya komunikasi yang baik antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Solikin & Komalasari, 2017; Taufiqy, Sulthoni, & Kuswandi, 2016). Salah satu manfaat menggunakan Bahan ajar dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih kongkrit atau dapat mengkongkritkan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks khususnya. Menurut Solikin & Komalasari (2017), Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Irwansyah & Sofiatul, 2020; Yaswinda, Nilawati, & Hidayati, 2019). Sebagai bagian dari sumber belajar, bahan ajar memiliki peran penting dalam perencanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat oleh guru harus disesuaikan dengan karakteristik, sasaran yang mencakup lingkungan sosial, budaya, geografis, tahapan perkembangan peserta didik, kemampuan awal, minat, latar belakang keluarga dan lain-lain (Gegenfurtner & Schmidt-Hertha, 2020; Solikin & Komalasari, 2017). Media merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran (Falloon, 2020). Guru-guru perlu dilatih secara intensif untuk mengembangkan kompetensinya secara optimal dalam pembelajarannya melalui sejumlah pelatihan-pelatihan untuk peningkatan kompetensi guru. Era revolusi industri menuntut perubahan di segala bidang termasuk bidang pendidikan dan pembelajaran. Untuk itu diperlukan guru yang reaktif terhadap perubahan dan mau merubah mindsetnya dalam pembelajaran (Ratiyani, Subchan, & Hariyadi, 2014; Taufiqy et al., 2016). Terkait hal tersebut, maka pelatihan pembuatan media sangat penting. Dalam mendukung implementasi

kurikulum merdeka belajar dukungan media pembelajaran sangat penting untuk mengoptimalkan pembelajaran. Kurikulum merdeka mementingkan proses interaksi dan dukungan media dan strategi pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik

## KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan bagian upaya untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru-guru SMA di Pesisir Selatan mengenai desain media berbasis IT. Adapun dari kegiatan pelatihan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1)Kegiatan pelatihan sudah dilakukan dan sudah berhasil memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru-guru. 2)Pelatihan berjalan dengan baik dengan tingkat kepuasan diatas 4,5 pada skala 1-5. 3)Tindak lanjut kegiatan pelatihan akan ada pelatihan secara kontinuitas untuk pengembangan kompetensi guru

## DAFTAR RUJUKAN

- Bentri, A. (2017). Mastery of Primary School Teacher Pedagogy Competency in Curriculum 2013 Implementation in Indonesia. *Couns-Edu*, 2(2). Retrieved from <https://journal.konselor.or.id/index.php/counsedu/article/view/100>
- Bentri, A. (2018). The Implementation of Affective Evaluation in Elementary School Curriculum in Padang, West Sumatra Province, Indonesia. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(4). Retrieved from <https://www.sciencepubco.com/index.php/ijet/article/view/20629>
- Falloon, G. (2020). From Digital Literacy to Digital Competence: the Teacher Digital Competency (TDC) Framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5). Retrieved from <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11423-020-09767-4.pdf>
- Gegenfurtner, A., & Schmidt-Hertha, B. (2020). Digital Technologies in Training and Adult Education. *International Journal of Training and Development*, 24(1). Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/338714374\\_Digital\\_technologies\\_in\\_training\\_and\\_adult\\_education](https://www.researchgate.net/publication/338714374_Digital_technologies_in_training_and_adult_education)
- Hidayati, A., & Bentri, A. (2019). Interactive Media Design Based on Inquiry for Early Age Children. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 372(ICoET), 131–133. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Retrieved from <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icoet-19/125925068>
- Hidayati, A., Efendi, R., & Saputra, A. (2020). The Quality of Digital Literation Early Childhood Education Teachers Based on Unesco Standards. *International Journal Of Scientific And Technology Research*, 9(03). Retrieved from <https://www.ijstr.org/final-print/mar2020/The-Quality-Of-Digital-Literation-Early-Childhood-Education-Teachers-Based-On-Unesco-Standards.pdf>
- Hidayati, A., Saputra, A., & Efendi, R. (2020). Development of E-Module Oriented Flipped Classroom Strategies in Computer Network Learning. *Jurnal Resti*, 4(3). Retrieved from <https://jurnal.iaii.or.id/index.php/RESTI/article/view/1641>

- Irwansyah, I., & Sofiatul, H. (2020). Digital Collaboration in Teaching and Learning Activities: The Reflexivity Study on Educational Digital Empowerment. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(10). Retrieved from <https://ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/2426>
- Ogbonnaya, U. I., Awoniye, F. C., & Matabane, M. E. (2020). Move to Online learning During Covid-19 lockdown: Pre-service Teachers' Experiences in Ghana. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(10). Retrieved from <https://www.ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/2477>
- Ratiani, I., Subchan, W., & Hariyadi, S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Digital dan Aplikasinya dalam Model Siklus Pembelajaran 5E (Learning Cycle 5E) Terhadap Aktifitas Dan Hasil Belajar (Siswa Kelas VII DI SMP Negeri 10 Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013). *Pancaran*, 3(1). Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/725>
- Solikin, I., & Komalasari, D. (2017). Aplikasi Bahan Ajar Digital pada Sekolah MA. Miftahul Huda Tugu Agung Kab. OKI. *JIK*, 8(1). Retrieved from [http://eprints.binadarma.ac.id/14370/1/AMIK\\_AKMI\\_BATU\\_RAJA\\_APLIKASI\\_BAHAN\\_AJAR\\_DIGITAL\\_PADA\\_SEKOLAH\\_MA\\_MITAHUL\\_HUDA\\_TUGU\\_AGUNG\\_KAB\\_-\\_JUNI\\_2017.pdf](http://eprints.binadarma.ac.id/14370/1/AMIK_AKMI_BATU_RAJA_APLIKASI_BAHAN_AJAR_DIGITAL_PADA_SEKOLAH_MA_MITAHUL_HUDA_TUGU_AGUNG_KAB_-_JUNI_2017.pdf)
- Taufiqy, Ii., Sulthoni, S., & Kuswandi, D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model Guided-Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(4). Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6228>
- Winarni, R., Slamet, S. Y., & Syawaludin, A. (2022). Indonesian Textbook Based on Character Education Through Active Learning for the Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/43470>
- Yaswinda, Y., Nilawati, E., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi untuk Meningkatkan Kogntif Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, IV(2). Retrieved from <http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/jpauD/article/view/3326/2851>