

IT-BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT TRAINING TO SUPPORT INDEPENDENT LEARNING FOR TEACHERS IN THE CITY OF SAWAHLUNTO

KOLOKIU

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

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

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Sumatera Barat, Indonesia

Volume 12, Nomor 2, Tahun 2024

DOI: 10.24036/kolokium.v12i2.665

Received 1 Oktober 2024

Approved 5 November 2024

Published 30 November 2024

Alwen Bentri^{1,6}, Abna Hidayati², Andra Saputra³, Novra Arina⁴, Reza Gusmanti⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Padang

³alwenbentri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Training in developing IT-based learning media is very necessary for teachers in designing the learning process so that the delivery of lesson material can be carried out well and is easily understood by students. Based on the phenomena found, several teachers admitted that they still experienced difficulties in creating IT-based learning media and did not know how to use IT media in the learning process, especially in delivering lesson material, lack of teacher knowledge about IT media, teachers' ability to develop, design and create learning media. IT-based is still very lacking, most of the learning media used by teachers are not interactive and do not suit students' needs in the era of digitalization. The aim of this service is to provide training to teachers in developing IT-based learning media. The method used in this training consists of 2 stages; (1) face to face such as Practice and Tutorial, (2) online via zoom in evaluating and revising the products made. The respondents in this training were 40 teachers in the city of Sawahlunto. The teachers were selected by representatives from schools in the Sawahlunto sub-district in the hope of passing on their abilities to other teachers in their schools. The results of the training are; increasing teacher skills in creating and designing IT-based learning media, increasing teacher skills after being given training reached 89.87%. Teacher satisfaction when given IT-based learning media development training reached 90.70%.

Keywords: IT Learning Media; Teacher; Freedom to Learn

INTRODUCTION

Penerapan kurikulum merdeka serta kemajuan IT dalam dunia pendidikan secara tidak langsung menuntut guru harus mampu menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajarannya (Sinsuw & Sambul, 2017). Perkembangan dan kemajuan Teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak dikembangkan terutama dalam proses pembelajara. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan (Kusbudiah, 2019; Rusman, 2012). Proses penyampaian pesan atau materi pelajaran bisa juga melalui teknologi atau media pembelajaran berbasis IT (Maulida et al., 2018). Media pembelajaran berbasis IT dapat memberi ruang bagi perkembangan kreatifitas guru agar dapat merancang pembelajaran dengan sebaik-baiknya (Muftianti, 2019; Sholeh & Sutanta, 2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis IT juga membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran yang rumit dan sulit untuk dipahami siswa.

Penggunaan media IT yang tepat serta bervariasi dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, mengkonkritkan pesan yang abstrak, menanamkan konsep dasar yang tepat, menimbulkan keseragaman agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Penggunaan Media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Manalu, Sitohang, Heriwati, & Turnip, 2022; Ratiyani, Subchan, & Hariyadi, 2014). Oleh karena itu seorang guru dituntut mampu menciptakan media pembelajaran yang bisa menunjang dan memotivasi siswa dalam belajar sehingga terjalannya komunikasi yang baik antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat menggunakan Media Pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih kongkrit atau dapat mengkonkritkan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks. Media Pembelajaran berbasis IT merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sebagai bagian dari sumber belajar (Arsyad, 2013; Sinsuw & Sambul, 2017). Media Pembelajaran berbasis IT memiliki peran penting dalam perencanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. Media Pembelajaran berbasis IT 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.

Hasil analisis situasi pada tempat mitra pengabdian melalui observasi dan wawancara dengan beberapa guru serta kepala sekolah yang dilakukan di Kota Sawahlunto didapatkan hasil analisis situasi, beberapa guru mengaku masih mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT serta kurang mengetahui bagaimana cara menggunakan media IT dalam pendidikan khususnya dalam penyampaian materi pelajaran. Selain itu, dalam proses pembelajaran kebanyakan guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, hampir disetiap sekolah yang ada di Kota Sawahlunto sudah memiliki labor komputer serta sudah memiliki akses Wifi, namun hal ini tidak bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh guru-guru dalam proses pembelajaran khususnya dalam proses penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT.

Adapun permasalahan yang dialami oleh mitra pengabdian yaitu: (1) kurangnya pengetahuan guru tentang media IT. (2) ketersediaan wifi di beberapa sekolah yang ada di Kota Sawahlunto tidak dimanfaatkan dengan maksimal. (3) tidak adanya kewajiban dari pihak sekolah agar guru mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis IT. (4) tidak adanya kemampuan guru dalam mengembangkan, mendesain serta membuat media pembelajaran berbasis IT. (5) sebagian besar media pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi serta tidak sesuai dengan kebutuhan siswa pada era digitalisasi. (6) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum berbasis IT. Setelah melihat dan menganalisis kondisi tersebut, maka perlu dilakukan pengabdian kepada masyarakat “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Mendukung Merdeka Belajar bagi Guru di Kota Sawahlunto Sumbar”

METHOD

Kegiatan pelatihan pengembangan pembuatan Media Pembelajaran berbasis IT bagi guru-guru di Kota Sawahlunto dilakukan dalam bentuk kegiatan yaitu dengan metode

pelatihan secara praktek. Kegiatan terdiri dari beberapa tahapan: (1) Tahapan pertama dimulai dengan kegiatan tutorial dan ceramah serta diskusi; (2) Tahapan kedua dengan metode pembimbingan dan praktek pembuatan media pembelajaran secara langsung; (3) Tahapan ketiga untuk mengetahui keberhasilan kegiatan ini, maka dilakukan Evaluasi kegiatan ini dalam tiga tahap, yaitu: (a) evaluasi kemampuan awal; (b) evaluasi proses; (c) evaluasi akhir.

Aspek yang dievaluasi dalam kegiatan ini meliputi : (a) Pengetahuan; Aspek pengetahuan dari peserta berkaitan dengan pemahaman tentang konsep dasar media pembelajaran berbasis IT, teknik dan prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis IT. 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 pembelajaran berbasis IT. Sikap peserta diamati selama mengikuti pelatihan dan dalam penugasan pembuatan bahan ajar berbasis digitalisasi; (c) Ketrampilan, Ketrampilan peserta yang akan dinilai adalah kemampuan peserta dalam membauat media pembelajaran berbasis IT, baik dari proses, maupun dari hasil produksi bahan ajar.

DISCUSSIONS

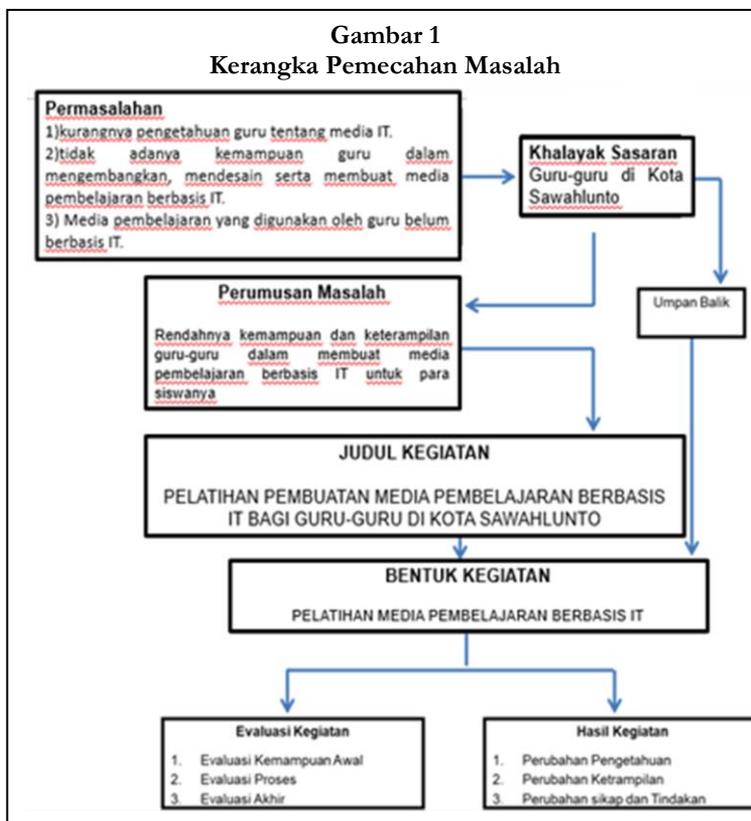
Result

Hasil pengebdian tahap perencanaan

Memberikan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT kepada guru-guru di Kota Sawahlunto. Bentuk kegiatan pelatihan terdiri dari beberapa kegiatan; (1) Pengenalan berbagai jenis media pembelajaran berbasis IT yang sesuai dengan kurikulum merdeka; (2) Memberikan praktek langsung dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT; (3) Melakukan validasi dan evaluasi terhadap hasil produk yang dibuat oleh guru-guru peserta pelatihan.

Guru-guru yang telah diberikan bekal mengenai Media Pembelajaran berbasis IT, maka pada kegiatan pelatihan guru-guru mempraktekkan apa yang sudah diberikan. Keberhasilan kegiatan pelatihan pembuatan Media Pembelajaran berbasis IT ini dapat dilihat pada proses dan produk Media Pembelajaran yang dihasilkan guru-guru. Dari segi proses hasil diukur dari intensitas keikutsertaan dan partisipasi peserta selama proses penyuluhan dan pelatihan.

Adapun Kerangka Pemecahan Masalah dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Hasil pengabdian tahap pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan dua system yakni secara tatap muka dan secara online. Pada tahap pelaksanaan kegiatan tatap muka mengambil lokasi langsung di SDN 02 Sapan kecamatan barangin kota sawahlunto.

Sambutan dan pembukaan

Sambutan dan pembukaan kegiatan yang dilakukan di ruang kelas yang diikuti oleh semua peserta pelatihan. Dalam pembukaan disampaikan bahwa tujuan melaksanakan kegiatan pelatihan adalah bagian pengabdian masyarakat di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang secara keseluruhan untuk memberikan kontribusinya dalam pengembangan pembelajaran khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis IT.

Gambar 2
Sambutan ketua pengabdian



Penyampaian Materi

Pada tahap penyampaian materi Peserta pelatihan diberikan penjelasan mengenai media pembelajaran yang efektif dan mudah untuk digunakan oleh siswa. Serta narasumber memberikan gambaran media IT yang efektif untuk siswa.

Gambar 3
Penyampaian materi narasumber



Praktek pembuatan media pembelajaran berbasis IT

Pada tahap pelaksanaan praktek pembuatan media pembelajaran berbasis IT, dilakukan pendampingan serta demonstrasi oleh narasumber dalam pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Praktek dilakukan dengan menggunakan laptop masing-masing peserta pelatihan.

Adapun tahapan praktek yakni: (1) Proses instalasi aplikasi oleh tim; (2) Penjelasan menu dan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi; (3) Praktek dan Pendampingan

**Hasil Pengabdian Tahapan Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan untuk memperoleh informasi mengenai keterampilan peserta dalam kegiatan pelatihan pembuatan media IT. Adapun hasil tingkat kemampuan keterampilan peserta pelatihan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Data Keterampilan Pembuatan Media Guru

	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
MIN	68	73,33
MAX	93,33	98,67
AVERAGE	81,6	89,87
STDEV.S	5,91	5,60
VAR.S	34,92	31,33

Berdasarkan evaluasi pelatihan maka diperoleh informasi bahwa kegiatan pelatihan sudah berjalan dengan baik dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis IT, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata keterampilan yang dimiliki guru sebelum diberikan pelatihan hanya 81,6 setelah diberikan pelatihan menjadi 89,87.

Adapun hasil tingkat kemampuan keterampilan peserta pelatihan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Evaluasi Kepuasan Guru

Indikator	Presentase
Pembukaan dan orientasi kegiatan pelatihan	4.6
Kebaruan materi dan penggunaan	4.8
Kepakaran narasumber dan pendampingan	4.9
Waktu pelaksanaan pelatihan dan tempat	4.5
Model dan strategi pelatihan	4.8
Kelengkapan fasilitas pelatihan dukungan infrastruktur	4.6
Interaksi dengan peserta dengan pemateri dan pendamping	4.8
Media dan bahan ajar yang digunakan	4.9
Pemahaman terhadap materi pelatihan	4.6
Tugas dan presentasi pelatihan	4.7
Rata-rata	4,72

Berdasarkan hasil perhitungan kepuasan dari peserta pelatihan maka diperoleh informasi dengan skala pelatihan yakni 4,72 (skala penilaian 1-5). Berdasarkan kondisi tersebut, pelatihan berlangsung baik dan sesuai dengan indikator pelaksanaan pelatihan orang dewasa yang telah direncanakan.

Discussion

Peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran sangat penting, terutama di era digital saat ini (Zahara, Djufri, & Sarong, 2017). Guru yang mampu membuat media pembelajaran berbasis IT dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Hidayatullah & ., 2016; Sahputra, Reswan, & Baihaqi, 2020; Styowati & Utami, 2022). Hal ini dapat meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada pemahaman dan prestasi akademik mereka. Dengan demikian, hasil evaluasi pelatihan yang positif ini mengindikasikan bahwa sekolah atau lembaga pendidikan telah mengambil langkah yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Guru yang memiliki keterampilan dalam teknologi dan media pembelajaran berbasis IT cenderung lebih relevan dan kompetitif dalam dunia pendidikan yang terus berubah (Asmawati, Novia, & Daud, 2021; Kusbudiah, 2019). Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk lebih efektif mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum dan memberikan pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa (Hidayati, 2018; Hidayati, Bentri, & Eldarni, 2022). Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya bermanfaat bagi guru-guru dalam hal peningkatan keterampilan, tetapi juga dalam hal mempersiapkan mereka untuk tuntutan masa depan dalam dunia pendidikan yang semakin terdigitalisasi.

Hasil positif dari pelatihan ini juga dapat menjadi dasar untuk melanjutkan dan memperluas program pelatihan serupa di masa depan. Evaluasi pelatihan dapat memberikan panduan yang berharga untuk pengembangan program yang lebih baik, peningkatan area

fokus yang dibutuhkan, serta identifikasi strategi pelatihan yang efektif. Dengan berfokus pada pengembangan terus-menerus, sekolah atau lembaga pendidikan dapat memastikan bahwa guru-guru mereka tetap terdepan dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Peningkatan Keterampilan Guru, sebelum pelatihan, guru-guru memiliki rata-rata keterampilan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT sebesar 81,6. Setelah pelatihan, rata-rata keterampilan guru meningkat signifikan menjadi 89,87. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam hal ini. Kenaikan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa materi dan metode pelatihan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran.

Kepuasan Peserta Pelatihan, skala penilaian kepuasan peserta pelatihan adalah 1 hingga 5, dengan nilai tertinggi adalah 5. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta pelatihan memberikan nilai rata-rata sebesar 4,72. Kepuasan peserta pelatihan yang tinggi ini menggambarkan bahwa peserta merasa puas dengan pelatihan yang mereka terima. Nilai 4,72 hampir mendekati nilai maksimal 5, menandakan bahwa pelatihan ini memenuhi atau bahkan melebihi ekspektasi peserta. Kepuasan peserta adalah indikasi positif bahwa mereka merasa mendapatkan manfaat nyata dari pelatihan ini.

Hasil pelatihan ini menggambarkan bahwa program pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis IT telah sukses. Peningkatan yang signifikan dalam keterampilan guru dan tingginya tingkat kepuasan peserta pelatihan adalah bukti efektivitas pelatihan ini. Ini menunjukkan bahwa investasi dalam pelatihan semacam ini memiliki dampak positif pada pengembangan sumber daya manusia dalam konteks pendidikan.

CONCLUSION

Pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis IT telah berhasil secara signifikan. Peningkatan yang nyata dalam keterampilan guru, dari 81,6 sebelum pelatihan menjadi 89,87 setelah pelatihan, menunjukkan keefektifan program pelatihan ini. Kepuasan peserta pelatihan yang tinggi dengan nilai rata-rata 4,72 juga menggambarkan bahwa peserta merasa puas dengan pelatihan dan menganggapnya bermanfaat.

Hasil evaluasi ini menegaskan pentingnya investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dalam pendidikan, terutama dalam menghadapi era digital. Guru yang memiliki keterampilan dalam media pembelajaran berbasis IT dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang berdampak positif pada pembelajaran siswa. Selain itu, guru yang kompeten dalam teknologi akan lebih relevan dan bersaing dalam dunia pendidikan yang terus berubah.

Dalam konteks ini, hasil evaluasi ini dapat dianggap sebagai pencapaian yang signifikan dan menjadi landasan untuk melanjutkan dan memperluas program pelatihan serupa di masa depan, fokus pada pengembangan terus-menerus, sekolah atau lembaga pendidikan dapat memastikan bahwa guru-guru mereka tetap unggul dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan.

REFERENCES

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmawati, A., Novia, A., & Daud, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Digital ISpring bagi Guru Sekolah Menengah kabupaten Gowa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–8.
- Hidayati, A. (2018). Need Analysis of Media Video Development for Character Education at Early Childhood Education in Padang. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, 169(ICECE 2017), 108–110.
- Hidayati, A., Bentri, A., & Eldarni. (2022). Supporting Factors for the Implementation of Mobile Learning for Elementary School Students Using an Authentic Approach and Real-World Activities. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(5), 107–120. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i05.26551>
- Hidayatullah, M., & . R. L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88.
- Kusbudiah, Y. (2019). Diklat Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Guru Raudhatul Athfal. *Tatar Pasundan: Jurnal Balai Diklat Keagamaan Bandung*, 13(1), 93–99.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Maulida, N., Anra, H., Pratiwi, H. S., Studi, P., Informatika, T., & Tanjungpura, U. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini*. 6(1), 1–6.
- Muftianti, A. (2019). Penyusunan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *P2M STKIP Silwangi: Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Silwangi*, 3(2), 178–186.
- 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), 79–88. <https://doi.org/10.1002/phbl.19500060613>
- Rusman, R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21)*. Bandung: Alfabeta.
- Sahputra, E., Reswan, Y., & Baihaqi, I. (2020). Multimedia Interaktif Pengenalan Tatacara Sholat Berbasis Animasi 3D Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 32–36. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1118>
- Sholeh, M., & Sutanta, E. (2019). Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar dengan Videoscribe pada Guru Smk Tembarak Temanggung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(Februari), 1–9.
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*,

6(3), 105–110. <https://doi.org/10.35793/jtek.6.3.2017.18070>

Styowati, E., & Utami, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472–2482. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1970>

Zahara, N., Djufri, D., & Sarong, M. A. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Dengan E-Book Dan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas X SMA Pada Materi Dunia Tumbuhan. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 2(2), 105. <https://doi.org/10.22373/biotik.v2i2.243>