

Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Silvester ^{a*}, Yosuda Damas Sadewo ^b, Margaretha Lidya Sumarni ^c

^{a,b,c} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Shanti Bhuana Bengkayang

Abstract

Pandemi Covid-19 memberikan dampak besar di segala bidang tidak terkecuali pada pendidikan. Perubahan yang terlihat jelas yaitu dalam proses pembelajaran, di mana sebelumnya proses pembelajaran dilakukan secara luring atau tatap muka langsung beralih menjadi daring atau pembelajaran jarak jauh. Akan tetapi pada kenyataannya tidak semua daerah siap untuk melakukan pembelajaran secara daring. SDN 01 Bengkayang, adalah salah satu Sekolah Dasar terletak di perbatasan Indonesia-Malaysia yang juga mengalami hal serupa. Perubahan pembelajaran full daring, belum dapat diimplementasikan di wilayah ini mengingat kondisi daerah yang jauh tertinggal dibanding wilayah perkotaan, ditambah lagi kompetensi guru dalam menggunakan perangkat komputer juga belum maksimal. Sebagai salah satu solusi agar pembelajaran daring dapat diterapkan di SDN 01 Bengkayang maka diberikan pelatihan dan pendampingan dalam membuat dan mengelola teknologi menjadi media pembelajaran sehingga dapat menunjang proses pembelajaran daring dan meningkatkan kompetensi dan wawasan guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi. Tahap kegiatan dalam pengabdian masyarakat ini terdiri dari tahap diskusi, implementasi dan refleksi. Melalui pelatihan ini, terdapat peningkatan kemampuan para guru SDN 01 Bengkayang dalam mengelola media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga dapat diterapkan selama sistem pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19 sekarang ini.

Keywords: Media Pembelajaran; Teknologi; Kompetensi Guru

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia memberikan dampak besar di segala bidang, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Hal ini senada diungkapkan oleh (Suriadi, Firman dan Riska, 2020) bahwa dampak Pandemi Covid-19 membawa perubahan dalam proses pembelajaran dimana sebelumnya proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara luring atau tatap muka secara langsung sekarang semua beralih serba online atau daring. (Sadewo, dkk 2020) menyatakan bahwa pembelajaran daring yang diterapkan yaitu pembelajaran daring yang dilakukan di rumah masing-masing sehingga peserta didik dan guru tidak melakukan proses pembelajaran tatap muka secara langsung bertujuan untuk mencegah penularan virus Covid-19. Sesuai dengan kebijakan yang diambil oleh Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan memberlakukan pola pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh untuk mengurangi interaksi banyak orang, diberlakukan kebijakan ini untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga bisa

berjalan seperti biasanya, serta dapat memutuskan rantai penularan wabah virus Covid-19 yang terjadi saat ini.

Diterapkannya pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh tentu memberi permasalahan baru bagi para guru, setiap guru dituntut untuk menguasai teknologi dan berinovasi dalam mengubah proses pembelajaran tatap muka menjadi proses pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Terlebih lagi tingkat penguasaan teknologi yang dimiliki oleh guru masih sangat rendah, meskipun teknologi sekarang ini hidup berdampingan dengan kita namun tidak semua orang dapat menggunakan teknologi secara maksimal dan mampu memahami setiap manfaat maupun fungsi dari teknologi. Namun disatu sisi teknologi menjadi salah satu solusi yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sekarang ini, dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat membawa perubahan secara signifikan bagi seluruh sektor kehidupan hingga pada sektor pendidikan dengan membawa perubahan baru dalam media pembelajaran. Salah satu yang paling menonjol yaitu internet, saat ini kita dapat mengakses internet kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan gawai tanpa ada batasan ruang dan waktu. Dengan memanfaatkan internet yang dapat diakses dengan mudah, dunia pendidikan dapat menerapkan sistem pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh berbantuan media pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh (Jaelani dkk, 2020) bahwa pemikiran yang positif, kreatif dan inovatif dapat membantu mengatasi berbagai problematika dalam proses pembelajaran jarak jauh dengan menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk menghasilkan capaian pembelajaran yang tetap dan berkualitas. (Firmadani, 2020) mengemukakan bahwa semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi maka guru dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran. Berkembangnya teknologi komputer dan gawai dapat digunakan dalam membuat dan mengakses media pembelajaran serta dapat dimanfaatkan sebagai saran untuk menyampaikan informasi terkait pembelajaran sehingga proses interaksi antara peserta didik dan guru berjalan dengan baik.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh (Adam dan Syastra, 2015) bahwa media pembelajaran adalah segala

sesuatu baik berupa fisik maupun teknis untuk membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar mengajar yang diterapkan guru, pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan juga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan menerapkan media pembelajaran peserta didik semakin termotivasi untuk belajar sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan interaktif diperlukan agar pembelajaran berlangsung secara optimal karena dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Seiring dengan kemajuan teknologi ditemukan beragam media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya media pembelajaran berbasis teknologi, dengan adanya teknologi guru dapat dengan mudah membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Akan tetapi pada kenyataannya tidak semua guru bisa merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Mengingat kondisi saat ini dimana sistem pembelajaran daring harus diterapkan. SDN 01 Bengkayang, adalah salah satu Sekolah Dasar yang terletak di daerah perbatasan Indonesia-Malaysia yang juga mengalami hal serupa. Perubahan sistem pembelajaran full daring, belum dapat diimplementasikan di Sekolah ini mengingat kondisi daerah yang jauh tertinggal dibanding sekolah yang berada di perkotaan, ditambah lagi kompetensi guru dalam menggunakan perangkat komputer juga belum maksimal. Kondisi demikian menunjukkan bahwa pembelajaran full daring tidaklah mudah untuk diterapkan di SDN 01 Bengkayang. Kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, minimnya guru yang menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, serta kebutuhan guru dalam mengembangkan dan meningkatkan kompetensi terhadap perkembangan teknologi sekarang ini. Pembelajaran luring masih diterapkan di SDN 01 Bengkayang, dengan sistem pemberian jarak jauh, peserta didik diminta untuk datang ke sekolah pada saat penyerahan materi, tugas dan pengumpulan tugas. Ada beberapa guruyang sudah memanfaatkan teknologi sebagai sarana penyampaian informasi terkait pembelajaran yaitu dengan menggunakan WhatsApp group sebagai media pembelajaran. Dikarenakan sebageaian besar guru masih kesulitan

dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Mencermati permasalahan tersebut perlu adanya pelatihan untuk membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi guna membekali guru dalam merancang media pembelajaran, serta dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki. Mengingat bahwa pembelajaran jarak jauh sangat menuntut kreativitas dan keuletan guru dalam menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.

2. Metode

Pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian Masyarakat (PPM) ini dilakukan di SDN 01 Bengkayang sebagai yang diberikan pendampingan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dengan 3 tahapan yaitu diskusi, implementasi, dan refleksi untuk menjawab kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi mitra. Adapun tahapan pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat (PPM) ini adalah sebagai berikut:

a. Diskusi

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap diskusi berfokus pada pengenalan akan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Para guru diberi kesempatan untuk mengemukakan berbagai kendala yang dihadapi dalam proses pembuatan dan pengelolaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi yang ditemukan, kemudian para guru diberikan materi untuk meningkatkan wawasan mengenai berbagai media pembelajaran yang dapat diterapkan, serta pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

b. Implementasi

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi yaitu berfokus pada praktik dan implementasi langsung dalam pembuatan media pembelajaran. Pada tahap ini para guru juga diberikan kesempatan untuk mengimplementasikan langsung media yang sudah dirancang sebelumnya dalam proses belajar mengajar.

c. Refleksi

Pada tahap ketiga yaitu refleksi, kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu melakukan evaluasi mengenai kegiatan yang sudah dilakukan pada tahap 2 atau implementasi dengan mendiskusikan kesulitan dan solusi terkait pembuatan media pembelajaran ditahap sebelumnya dan melakukan evaluasi terkait kepuasan guru terhadap kegiatan pengabdian pada masyarakat ini sehingga dapat ditemukan

kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi ini.

3. Hasil dan Diskusi

Sebagai pendidik guru tidak hanya melaksanakan pembelajaran dan menilai hasil pembelajaran. Namun guru juga diharapkan mampu untuk merancang, melaksanakan dan melakukan evaluasi proses pembelajaran. Hal senada diungkapkan oleh (Sudrajat, 2020) bahwa indikator kinerja guru dapat dilihat dari keberhasilan guru mengajar, membimbing, mengarahkan peserta didik sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dirancang. Dalam merancang proses pembelajaran guru harus memahami tingkat pemahaman, lingkungan dan karakteristik peserta didik sehingga media pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kondisi peserta didik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) ini dilakukan untuk meningkatkan kompetensi dan pemahaman guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi sehingga dapat membantu para guru dalam merancang dan menyiapkan media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran daring sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan pada pandemi Covid-19 sekarang ini. Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi ini disambut baik oleh Kepala SDN 01 Bengkayang, mengingat kurangnya pemahaman guru dalam merancang dan memanfaatkan teknologi yang ada untuk mendukung proses pembelajaran, para guru yang ada di SDN 01 Bengkayang tergolong guru-guru senior dengan usia lanjut sehingga kurang up date dalam melakukan inovasi pembelajaran terlebih memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang sekarang ini. Dalam proses belajar mengajar guru masih menerapkan media pembelajaran konvensional, yaitu media pembelajaran yang tersedia, tanpa adanya perencanaan, menyiapkan bahan dan menyusunnya sendiri. Hal ini tentunya akan berdampak pada kemampuan peserta didik, pembelajaran menjadi tidak menarik, bersifat monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Para guru yang mengikuti kegiatan pendampingan ini sangat antusias karena mendapat pengetahuan baru untuk meningkatkan kompetensi yang dimiliki. Hal senada diungkapkan oleh (Purnasari &

Sadewo: 2020) bahwa guru senantiasa didorong untuk peka terhadap perkembangan jaman serta mampu mengembangkan dan meningkatkan kompetensinya.

Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang sudah direncanakan yakni tahap diskusi, implementasi dan refleksi. Tahap awal yaitu tahap diskusi dimulai dengan beberapa kegiatan yaitu (1) pemberian materi terkait media pembelajaran berbasis teknologi, (2) hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, (3) tanya jawab mengenai kendala membuat dan menerapkan media pembelajaran.

Pada kegiatan ini para guru diberikan materi mengenai macam-macam media pembelajaran yang dapat diakses oleh guru untuk dijadikan sarana penyampaian materi ajar dan pemberiann tugas dengan memanfaatkan teknologi atau media online yang sedang berkembang. Saat penyampaian materi terlihat para guru menyimak dengan penuh konsentrasi, hal ini karena materi yang disampaikan membuat guru merasa sangat termotivasi dan materi yang disampaikan mudah dipahami. Guru juga diberikan kesempatan bertanya mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dan hal yang harus diperhatikan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tingkat perkembangan peserta didik. Setelah guru mengetahui dan memahami mengenai media pembelajaran berbasis teknologi, guru di minta untuk menentukan dan merancang atau praktik membuat media pembelajarn berbasis teknologi yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar Tahap kedua yaitu implemantasi. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu praktik untuk merancang atau membuat dan mengelola media pembelajaran berbasis teknologi, dalam tahap ini berfokus pada pengelolaan platfom goggle form dan video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan untuk memberikan tugas dan materi ajar.

Melalui metode tutorial guru didampingi langsung dalam membuat media pembelajaran sebagai implementasikan materi yang sudah diberikan pada tahap sebelumnya. Seteleh para guru SDN 01 Bengkayang dipastikan bisa dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, kemudian para guru diberikan kesempatan untuk mempresentasikan media yang sudah dibuat. Saat presentasi berlangsung

dilakukan pengamatan untuk melihat apakah media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dan tepat dalam penggunaannya.



Gambar 1. Hasil Praktik Membuat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Tahap ketiga yaitu refleksi atau evaluasi. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu diskusi mengenai kendala dan permasalahan yang dihadapi dalam membuat dan mengelola media pembelajaran berbasis teknologi serta mendiskusikan berbagai solusi dari permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini juga dilakukan analisis secara keseluruhan mengenai kegiatan pendampingan yang dilakukan di SDN 01 Bengkayang. Dari hasil evaluasi ditemukan bahwa terjadi peningkatan terhadap kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, para guru yang semulanya masih awam dalam memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran kini mendapatkan wawasan baru dalam menentukan dan merancang media pembelajaran, sehingga dapat di terapkan selama sistem pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 sekarang ini. Selain itu guru sebagai pendidik sudah seharusnya dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar sehingga dapat menciptakan proses belajar mengajar yang aktif, kreatif dan inovatif serta sesuai dengan perkembangan jaman.

Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh (Syahroni, Dianastiti & Firmadani, 2020) bahwa guru harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan metode daring, kompetensi guru dalam penggunaan teknologi sangat mempengaruhi kualitas

pembelajaran dan hasil terhadap peserta didik. Oleh karena itu guru perlu untuk mengikuti pelatihan sebelumnya sehingga guru memiliki persiapan dalam melakukan pembelajaran daring. (Sudrajat, 2020) mengungkapkan bahwa guru perlu memiliki kompetensi tertentu untuk menukung keberhasilan pembelajaran peserta didik terlebih pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Sebagaimana diungkapkan oleh (Hartono, 2018)

Kompetensi adalah keterampilan dan pengetahuan yang berasal dari lingkungan kehidupan sosial dan kerja yang diserap, dikuasai dan digunakan sebagai instrument untuk menciptakan nilai dengan cara menjalankan tugas dan pekerjaan dengan sebaik-baiknya. Kompetensi guru dinilai sebagai gambaran profesional tidaknya seorang guru atau pendidik. Hal senada dikemukakan oleh Jamawi (Sudrajat, 2020) bahwa kompetensi guru mempengaruhi keberhasilan yang dicapai peserta didiknya. Pada masa pandemi ini, guru harus memiliki serangkaian kompetensi-kompetensi untuk menolong peserta didik dalam pembelajarannya.

4. Kesimpulan

Pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi ini dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran daring. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi dan pemahaman guru di SDN 01 Bengkayang terkhusus kemampuan merencanakan dan mengelola teknologi menjadi media pembelajaran. Hal ini juga meningkatkan wawasan guru tentang teknologi yang berkembang sekarang ini dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diberikan kepada pihak Institut Shanti Bhuana Bengkayang, yang telah mendukung dan membiayai kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) ini. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada para guru dan Kepala Sekolah SDN 01 Bengkayang yang sudah ikut berpartisipasi dari awal hingga berakhirnya kegiatan pengabdian ini.

Referensi

Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hartanto, F. M. (2018). *Paradigma Baru Manajemen Indonesia: Menciptakan Nilai dengan Bertumpu Pada Kebijakan dan Potensi Insani*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. Y. (2020). Penggunaan media online dalam proses kegiatan belajar mengajar pai dimasa pandemi covid-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 12-24.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189-196.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165-173.
- Sudrajat, J. (2020). Kompetensi guru di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 13(1), 100-110.
- Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D., Sumarni, M. L., Silvester, Lumbantobing, W. L., & Jewarut, S. (2021). Hambatan dan Tantangan Study From Home Pada Sekolah Dasar di Wilayah Perbatasan Kalimantan Barat Indonesia . *Seminar Nasional Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (SNFKIP)* (pp. 1-11). Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma (USD).