

PELATIHAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ELEKTRONIK DAN NON-ELEKTRONIK

Sirajuddin Saleh¹, Muh. Darwis², Hardiyanti Arhas³

^{1,2,3} Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
sirasaleh1971@gmail.com, hardiyantiarhas@unm.ac.id, darwismatta@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan keterampilan dalam bentuk pelatihan bagi para guru di jenjang sekolah dasar lingkup Gugus 2 Kecamatan Manggala Kota Makassar untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat, penyampaian materi mampu diserap dengan lebih baik oleh siswa. Kegiatan pengabdian terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap pertama yakni tahap persiapan yang terdiri dari observasi lapangan, pemantapan dan penentuan lokasi pelatihan dan penyusunan bahan/materi pelatihan; tahap kedua yakni pelaksanaan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran; dan tahap ketiga yakni evaluasi yang dilakukan oleh pemateri. Indikator kegiatan ini dikatakan berhasil adalah apabila peserta mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran secara baik dan tepat. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini telah mampu meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran baik elektronik maupun non-elektronik sebagai kegiatan peningkatan profesionalisme guru sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa

Kata Kunci: pembuatan media; penggunaan media; media pembelajaran

Abstract: This community service aims to provide skills for teachers at the elementary school level in the scope of Cluster 2, Manggala District, Makassar City to create and use learning media that is fun for students. Through the use of good and appropriate learning media, the delivery of material can be better absorbed by students. In the future, with an increase in the quality of teachers in making and using learning media, it is hoped that elementary school students will be able to learn in a fun way. The service activity consists of three stages, the first stage is the preparation stage consisting of field observations, consolidation, and determination of training locations and preparation of training materials; the second stage is the implementation of making and using learning media; and the third stage, namely the evaluation conducted by the speaker. The indicator of this activity is said to be successful if the participants can make and use learning media properly and appropriately. Based on the results of the implementation of PKM activities, it can be concluded that this PKM activity has been able to increase knowledge, abilities, and skills in the manufacture and use of instructional media as an activity to increase teacher professionalism

Keywords: making media; using media; learning media



Article History:

Received: 22-10-2020
Revised : 03-12-2020
Accepted: 11-12-2020
Online : 19-02-2021



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Diera sekarang ini guru-guru saat ini masih “buta media” (Niswaty & Arhas, 2019) . Padahal era global dan zaman milenial sudah di depan mata. Media pembelajaran berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Reformasi pendidikan yang diawali dengan kebijakan otonomisasi pada satuan pendidikan dan berujung pada perluasan kewenangan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang mengedepankan reformasi digital digerakkan sejak akhir abad ke-20 telah berpenetrasi pada semua aspek pendidikan, bahkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), mengamanahkan untuk dilakukan standarisasi delapan aspek pendidikan, yakni isi kurikulum, rumusan kompetensi lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, proses pembelajaran, penilaian dan pengelolaan.

Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber-sumber belajar (Darwis et al., 2019), yakni meliputi pesan, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Belajar aktif memerlukan dukungan sarana di luar manusia yang dapat membantu proses aktivitas belajar siswa. Diantara sarana tersebut adalah bahan-bahan yang harus disiapkan dan disediakan oleh guru. Dengan demikian, belajar aktif yang kini dikembangkan dalam paradigma *constructivism* memerlukan dukungan sumber belajar yang lebih lengkap, tidak hanya buku-buku teks yang dibaca tetapi juga bahan yang disediakan oleh guru sebagai sumber belajar. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media yang dapat menghantarkan percepatan siswa terhadap bahan ajar yang mereka pelajari. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki kewajiban untuk menyampaikan pengetahuan, pengalaman dan pandangannya terhadap bahan pembelajaran (Kuriloff et al., 2019; Pope, 2019). Waktu untuk menyampaikan pesan sangat terbatas, karena sebagian besar waktu belajar telah digunakan oleh siswa untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi. Oleh sebab itu, para guru diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikan secara efisien. Hal ini dikarenakan guru sebagai ujung tombak pendidikan mempunyai peranan yang sangat strategis dalam rangka membimbing, mengarahkan dan mengembangkan potensi peserta didik. (Agustang, Saleh, Rasyid, & Agustang, 2019)

Guru profesional pada jenjang Sekolah Dasar harus mampu melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Salah satu kompetensi guru profesional adalah harus mampu mengelola sistem pembelajaran yang meliputi komponen-komponen: tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, anak yang belajar, model dan metode pembelajaran, sumber belajar dan

media pembelajaran, serta evaluasi proses dan hasil belajar (Aalto et al., 2019; Andriana et al., 2015; Aswinda et al., 2019).

Sistem pendidikan di Sekolah Dasar lebih diutamakan metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain (Arhas, 2018). Olehnya itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang mampu membuat siswa bermain dan belajar karena selain belajar, siswa juga mampu mengasah keterampilan dan kemampuannya. Cara ini akan lebih berkesan dalam memori anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya.

Para ahli psikologi berpendapat bahwa masa pendidikan usia sekolah dasar merupakan usia emas (*golden age*). Pemberian pembelajaran yang tepat pada masa ini berpengaruh sangat signifikan bagi prestasi belajar pada jenjang berikutnya (Darmadi, 2017). Seperti yang diungkapkan (Mulyadi, 2011) bahwa anak adalah anak, anak bukan manusia dewasa mini, karena itu metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya. Dunia anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya anak senang sekali belajar, asal dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan (Ahmadi & Wijayanti, 2017; Daryanto & Karim, 2017; Hanafiah & Suhana, 2012).

Peran guru khususnya jenjang sekolah dasar merupakan peran yang sangat penting olehnya itu guru harus menggunakan berbagai macam metode pembelajaran untuk mampu merangsang pengetahuan peserta didik (Suprianto et al., 2018). Kreativitas seorang guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan harus selalu ditingkatkan (Vitianingsih, 2016; Yuniati et al., 2011). Dalam pembelajaran di SD maupun MI, media sangat berperan untuk menyukkseskan aktivitas di sekolah, terutama dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Kebutuhan media pembelajaran pada jenjang SD sangat dominan daripada materi yang disampaikan oleh guru (Sumardjan et al., 2017; Susilana, 2019). Oleh karena itu mengetahui, menguasai dan menggunakan media sangat penting bagi guru SD. Pembelajaran yang diamanatkan kurikulum 2013 juga mengarah pada kesuksesan pembelajar di SD yang harus berbasis saintifik. Olehnya itu, penggunaan media pembelajaran penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa .

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ketua Gugus 2 Kecamatan Manggala Kota Makassar tanggal 3 Februari 2020, menyatakan bahwa sebageaian besar guru Sekolah Dasar di Kecamatan Manggala mengalami kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan minat pembelajaran siswa, hal ini terjadi karena guru kurang mampu untuk memilih media yang sesuai dengan perkembangan mereka, sedangkan guru hanya mengetahui media pembelajaran berbasis elektronik yakni pembuatan power point yang tidak sesuai dengan perkembangan siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut maka tim Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Universitas Negeri Makassar bekerja sama dengan

Gugus 2 Kecamatan Manggala Kota Makassar melaksanakan kegiatan “PKM Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran” yang dikhususkan untuk kalangan guru Sekolah Dasar yang ada dilingkup Gugus 2 Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka yang menjadi masalah pokok dalam pelatihan ini adalah: mitra belum memahami dengan baik mengenai konsep dasar pembuatan media pembelajaran; mitra belum mampu memadupadankan berbagai jenis media pembelajaran; dan mitra belum memahami penggunaan media pembelajaran secara baik dan tepat. Sehingga Pengabdian Kepada Masyarakat Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran penting untuk dilaksanakan.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan diawali dengan pemberian materi. Selanjutnya, peserta melakukan praktek langsung, dan diberikan feedback. Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembuatan dan penggunaan media terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Persiapan kegiatan dilakukan melalui observasi lapangan, pemantapan dan penentuan lokasi penelitian, dan penyusunan bahan/materi pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan di Kecamatan Manggala Kota Makassar, yang dilaksanakan pada bulan Juli 2020. Kegiatan pelaksanaan ini terdiri dari pemberian materi, pembuatan, dan penggunaan media pembelajaran. Setelah pelaksanaan kegiatan, selanjutnya tahap evaluasi, yakni peserta diberi tugas untuk melakukan praktek secara langsung tentang pembuatan dan penggunaan media pembelajaran selanjutnya pelaksana melakukan evaluasi dengan menilai media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru dengan menggunakan skala tidak baik sampai skala sangat baik, selanjutnya hasil evaluasi digunakan untuk memberikan pemahaman kembali pada rentang penilaian cukup sampai tidak baik. Selain melakukan penilaian menggunakan teknik pelaksanaan tes perbuatan juga dilakukan observasi mengenai antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan. Adapun kegiatan yang dilaksanakan dirinci pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

No	Materi Pelatihan	Nara Sumber	Peserta
1	1. Konsep Dasar Media Pembelajaran 2. Jenis-jenis Media Pembelajaran 3. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran bagi Siswa jenjang Sekolah Dasar	1. Sirajuddin Saleh 2. Sitti Hardiyanti Arhas	101 orang
2	1. Cara Membuat Media Pembelajaran 2. Praktek membuat media pembelajaran dan cara menggunakannya 3. Melakukan Evaluasi 4. Melakukan feedback	1. Sirajuddin Saleh 2. Sitti Hardiyanti Arhas	87 orang

Pelaksana kegiatan pelatihan dan penggunaan media pembelajaran elektronik maupun non-elektronik didukung oleh kualifikais pemateri yang merupakan dosen pengampu Mata Kuliah Media Pembelajaran.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketercapaian target yang dicapai dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ditinjau dari aspek ketercapaian materi yang telah direncanakan dan jumlah dan antusiasme peserta. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan pada kegiatan Program Kemitraan Masyarakat dapat dinilai dengan sangat baik. Hal ini dikarenakan semua materi yang disajikan oleh pemateri dapat dipahami oleh peserta meskipun adanya keterbatasan waktu dalam penyampian materi. Hal ini terbukti dari antusiasme peserta sangat tinggi untuk berbagi pengalaman sesuai dengan materi-materi yang telah disajikan.

Sejak pelaksanaan koordinasi dan sosialisasi, jumlah peserta yang ditargetkan yakni sebanyak 50 guru yang merupakan guru di lingkup KKG gugus 2 Kecamatan Manggala, namun karena tingginya antusiasme peserta untuk mengikuti pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran sehingga peserta yang mengikuti kegiatan ada lebih dari 100 orang. Dengan demikian target jumlah peserta dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) adalah sangat baik. Selain itu hasil observasi terhadap antusiasme peserta pada pelaksanaan kegiatan mencakup ketekunan dan keseriusan peserta. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diperoleh bahwa ketekunan dalam mendengarkan materi media pembelajaran yang disampaikan yang disampaikan, kategori sangat baik. Keseriusan dalam mengungkapkan pikiran atau gagasan, kategori baik. Keseriusan dalam mengajukan pertanyaan, kategori baik. Tanggungjawab dalam membuat media pembelajaran, kategori cukup baik, dan keseriusan dalam penggunaan media pembelajaran, kategori baik. Suasana penyampaian materi terlihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan PKM

Faktor-faktor pendukung keberhasilan dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) antara lain: pemateri yang terlibat dalam kegiatan PKM merupakan dosen-dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran sehingga memiliki pemahaman dan kemampuan yang sangat baik dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran; adanya dukungan dari ketua gugus 2 Kecamatan Manggala, Kota Makassar; adanya dukungan pendanaan dari dana PNBPU Universitas Negeri Makassar.

Faktor-faktor penghambat dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) antara lain: adanya wabah pandemi COVID-19; sulitnya melakukan penyesuaian waktu pelaksanaan antara pihak sekolah dan tim PKM, guru dan dosen memiliki kewajibannya masing-masing, sehingga proses pembelajaran harus tetap berjalan seperti biasa; sulitnya dalam memberikan contoh-contoh dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran karena latar belakang bidang studi yang berbeda-beda sehingga tim PKM hanya mampu memberikan contoh media pembelajaran untuk Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Matematika dan Biologi.



Gambar 2. Peserta Memerhatikan Materi dengan Seksama

Pada kegiatan pelatihan, peserta membuat media elektronik menggunakan mentimeter dan Microsoft power point, namun karena beberapa peserta sudah berusia 40-50 tahun, pemateri harus menjelaskan beberapa kali kepada peserta untuk memberikan pemahaman. Tetapi bagi peserta yang masih muda, tidak mengalami masalah pada tahap pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Sedangkan pembuatan media pembelajaran non-elektronik seperti media kartu, peserta tidak mengalami kesulitan dalam pembuatannya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini telah mampu meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam pembuatan dan penggunaan media

pembelajaran sebagai kegiatan peningkatan profesionalisme guru, sehingga dapat menciptakan pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Saran yang diajukan dterkait dengan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) antara lain: pelaksanaan PKM dilaksanakan terbatas pada guru-guru pada KKG Gugus 2 Kecamatan Manggala, Kota Makassar sehingga perlu ditindaklanjuti dan dikembangkan pelatihan yang serupa di lokasi lain; guru sebaiknya berlatih membuat dan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sebuah kewajiban dalam meningkatkan profesionalisme dan meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Makassar yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tim penulis diberikan kebebasan untuk menuliskan kalimat ini dengan struktur yang baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aalto, E., Tarnanen, M., & Heikkinen, H. L. T. (2019). Constructing a pedagogical practice across disciplines in pre-service teacher education. *Teaching and Teacher Education*, *85*, 69–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.06.006>
- Ahmadi, F., & Wijayanti, D. M. (2017). *Guru SD di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Andriana, A., Tambe, M. N., & Saleh, S. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Melaksanakan Proses Pembelajaran di SMK Negeri 1 Makassar. *Jurnal Office*, *1*(2), 173–179.
- Arhas, S. H. (2018). Metode Pembelajaran Black Knight. Apa? Mengapa? dan Bagaimana? *Jurnal Ad'ministrare*, *5*(2), 165–172.
- Aswinda, A., Siraj, A., & Saprin, S. (2019). Effect of Principal Supervision on Teacher Pedagogic Competencies. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik*, *9*(1), 95–100.
- Darmadi. (2017). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepedia. <https://books.google.co.id/books?id=3j5tDwAAQBAJ>
- Darwis, M., Amelia, D., & Arhas, S. (2019). The Influence of Teaching Variations on Student Learning Motivation at State Vocational High School 4 Makassar. *International Conference on Social Science 2019 (ICSS 2019)*.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). Pembelajaran abad 21. In *Gaya Media*.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2012). Konsep Strategi Pembelajaran. In *Konsep pembelajaran*.
- Kuriloff, P., Jordan, W., Sutherland, D., & Ponnock, A. (2019). Teacher preparation and performance in high-needs urban schools: What matters to teachers. *Teaching and Teacher Education*, *83*, 54–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.04.001>
- Mulyadi, S. (2011). Peran Psikologi Dalam Penanaman Nilai-nilai. *Prosiding Seminar Fakultas Psikologi*.
- Niswaty, R., & Arhas, S. H. (2019). The Effect of Learning Media on Progress Quality in Office Administration Program in Vocational School Negeri 1 Watampone Bone Regency. *Journal of Physics: Conference Series*, *1387*.

- <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012042>
- Pope, N. G. (2019). The effect of teacher ratings on teacher performance. *Journal of Public Economics*, 172, 84–110.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jpubeco.2019.01.001>
- Sumardjan, S. P. M. M. P., Hamidulloh Ibda, M. P., & Dian Marta Wijayanti, S. P. (2017). *Media Kartu Sekolah Dasar*. Formaci.
- Suprianto, S., Arhas, S. H., & Salam, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran dan Pengelolaan Kelas terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Negeri Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone. *Jurnal Ad'ministrare*, 5(2), 137–146.
- Susilana, R. (2019). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV.Wacana Prima.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*.
- Yuniati, N., Purnama, B. E., & Nurgoho, G. K. (2011). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. *Jurnal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*.