
PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA GURU SMA N 18 TEBO¹Winda Trisnawati, ²Renda Lestari, ³Nur Habibah, ⁴Diana Oktavia, ⁵Levandra Balti,⁶Ridho Kurniawan, ⁷Cenby Rosella Agustin Ellbas

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

email: trisnawatiwinda@gmail.com , rendalestari95@gmail.com , nhabibah.siman01@gmail.com ,
dianaoktavia@gmail.com , levandrabalti@gmail.com , Ridhokurniawan545@gmail.com,
Cenbyrosella782@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada guru di SMA Negeri 18 Kabupaten Tebo bertujuan meningkatkan kemampuan guru – guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang berupa video pembelajaran. Metode pelaksanaan pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan metode *team based project*, guru-guru mengerjakan proyek berupa video pembelajaran yang interaktif dan menarik. Video pembelajaran tersebut kemudian di upload ke channel youtube. Youtube merupakan salah satu platform media sosial yang sering digunakan oleh anak-anak pada masa sekarang. Hal ini dianggap efektif sekaligus mengubah mindset siswa bahwa penggunaan internet dan media sosial juga membantu dalam proses pembelajaran dan menjadi menyenangkan. Pada pelaksanaannya tim pengabdian akan melakukan pelatihan selama 4 minggu, guna memberikan tutorial serta evaluasi kepada guru-guru di SMA N 18 Tebo.

Kata Kunci :media pembelajaran,
pembelajaran online,
teknologi

ABSTRACT

Training on the learning media - based technology for teachers at SMA N 18 Tebo which aims to improve the ability of teachers to develop learning media -based technology in the form of learning videos. This training implementation method is carried out using a team-based project method, teachers work on projects in the form of interactive and interesting learning videos. The learning video is then uploaded to the YouTube channel. YouTube is one of the social media platforms that are often used by children today. This is considered effective as well as changing the mindset of students that the use of the internet and social media also helps in the learning process and becomes fun. In practice, the service team will conduct training for 4 weeks, in order to provide tutorials and evaluations to teachers at SMA N 18 Tebo.

Keywords:*learning media,
online learning,
tehnology***PENDAHULUAN**

SMA Negeri 18 Kabupaten Tebo merupakan sekolah menengah pertama yang berada ditengah lingkungan masyarakat, tepatnya terletak di Jalan Padang Lamo, Kelurahan Pulau Temiang, Kecamatan Tebo Ulu, Kabupaten Tebo. Sekolah ini didirikan pada tahun 2016 atas kesepakatan Dinas Pendidikan Kabupaten Tebo bersama masyarakat Tebo Ulu yang membutuhkan adanya jenjang SMA didaerah tersebut. Sekolah ini mendapatkan antusias yang penuh dari masyarakat sehingga mendapatkan jumlah siswa yang terus meningkat dari tahun ke tahun.

Pada awal pendiriannya, yakni pada tahun 2016 sekolah ini terdiri dari 3 gedung utama, yakni gedung guru dan Tata Usaha, gedung kelas X, dan gedung kelas XI. Seiring berjalannya waktu, SMA Negeri 18 Tebo terus meningkatkan kualitas dan kinerjanya sehingga kini pada tahun 2021, jumlah gedungnya bertambah menjadi 7 gedung utama dengan penambahan gedung kelas, ruang laboratorium MIPA dan ruang laboratorium Komputer. Selain itu, jumlah guru dan tenaga kependidikan yang dimiliki oleh SMA Negeri 18 Tebo per tahun 2021 berjumlah 42 orang dengan kualifikasi 7 Pegawai Negeri Sipil, 25 Guru Tidak Tetap (GTT) dan 10 tenaga kependidikan. Kemudian jumlah siswanya sebanyak 302 siswa, terdiri atas siswa jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

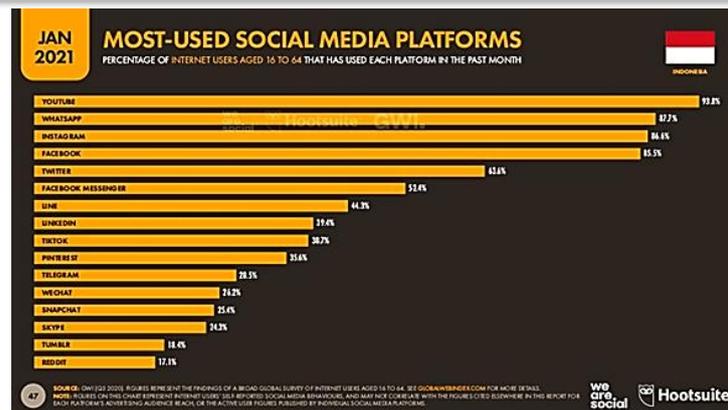
Sistem Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang digunakan oleh sekolah adalah *Full Day School* (Sekolah Sehari Penuh). KBM dilaksanakan setiap hari Senin hingga Jum`at dengan waktu

penyelenggaraan dimulai pada pukul 07.30 WIB hingga pukul 16.00 WIB. Namun, pada saat Covid-19 melanda Indonesia dampak buruk dari wabah ini turut mengganggu keseimbangan kegiatan belajar mengajar di setiap sekolah, tak terkecuali SMA Negeri 18 Tebo. Hal ini mengakibatkan sekolah diharuskan merubah jadwal belajar yang semula pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan (Daring) selama 2 (dua) tahun terakhir. Pembelajaran daring ini dilakukan dengan aplikasi *WhatsApp Group*. Selama kegiatan belajar daring ini berlangsung, terdapat beberapa hambatan yang diterima oleh pihak sekolah, baik dari guru mata pelajaran maupun siswa SMA Negeri 18 Tebo. Permasalahan tersebut berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru terhadap siswanya. Dimana, guru diharuskan untuk menjelaskan materi pembelajaran melalui pesan voice note, mencari dan membagikan file modul pembelajaran dan memeriksa pekerjaan siswa-siswinya melalui pesan *WhatsApp Group*.

Metode tersebut mengakibatkan proses KBM menjadi kurang efektif. Hal ini menjadi tantangan bagi kepala sekolah dan guru untuk menyelesaikan kendala tersebut. Guru – guru harus mampu meng-up grade- kan diri agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan capaian. Ditambah lagi dengan adanya revolusi Industri 4.0 menuntut dunia pendidikan yang terintegrasi dengan teknologi. Tak cukup revolusi industri 4.0, Jepang merancang suatu konsep inti dari *5th Science and Technology Basic Plan* yang dinamakan *Society 5.0* (Fukuyama,2018). *Society 5.0* merupakan konsep yang mengimplementasikan teknologi pada Revolusi Industri 4.0 dengan mempertimbangkan aspek humaniora sehingga dapat menyelesaikan berbagai permasalahan sosial dan menciptakan keberlanjutan (Faruqi, 2019). Jika Industri 4.0 menempatkan teknologi hanya sebagai mesin atau alat untuk mengakses informasi, maka *Society 5.0* menekankan bahwa teknologi dan fungsinya sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia (Ellitan 2020).

Guna mempersiapkan diri dalam menghadapi era *society 5.0*, maka dalam dunia Pendidikan pun harus banyak melakukan adaptasi teknologi yang akan digunakan oleh guru – guru khususnya guru – guru yang ada di daerah kabupaten yang terpencil karena teknologi dan digitalisasi kedepannya akan menjadi bagian dari kehidupan manusia. Digitalisasi dalam pendidikan mengarah pada kemampuan pendidik dan peserta didik yang berkemajuan. Era ini dapat kita lihat penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan semakin masif digunakan. Pendidikan era ini diharapkan mampu mewujudkan pendidikan cerdas melalui peningkatan dan pemerataan kualitas pendidikan, perluasan akses dan relevansi dalam mewujudkan kelas dunia. Sehingga pendidik harus mampu berinovasi memilih teknologi yang sesuai dengan pembelajaran. trend belajar ke depan adalah melalui kecanggihan teknologi pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajarnya peserta didik. Ditambah lagi mewabahnya pandemi Covid-19 yang sampai saat ini juga belum berakhir, mengakibatkan kegiatan pembelajaran total dilakukan secara daring. Dampak positif adanya pandemi ini adalah terjadinya percepatan pembenahan fasilitas pendidikan dalam menjamin kemudahan akses kegiatan belajar mengajar, dan hal ini selaras dengan tujuan era pada saat ini.

Percepatan teknologi dalam Pendidikan di daerah Jambi khususnya di daerah kabupaten belum merata. Sekolah di daerah kabupaten khususnya di SMA N 18 Tebo masih sedikit memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Trend pembelajaran yang terintegrasi secara online yang menuntut guru dan mahasiswa mampu mengembangkan diri dalam mengakses pembelajaran yang berbasis teknologi dan online. Dalam merancang pembelajaran yang berbasis teknologi harus mempertimbangkan trend yang digemari siswa pada saat ini. Hal ini berdampak positif karena siswa mampu memanfaatkan internet untuk pembelajaran melalui platform pembelajaran online maupun media sosial yang di sukai. Berikut gambar survei Hootsuite pada bulan Januari 2021 tentang penggunaan media sosial di Indonesia.



Gambar 1. Survei Hootsuite (2021)

Berdasarkan hasil survey dari Hootsuite pada Januari 2021, platform media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia di peringkat pertama adalah you tube. Peringkat kedua penggunaan platform media sosial adalah whatsapp. Peringkat ketiga adalah Instagram. Platform media sosial ini menjadi tolak ukur bagi guru untuk memanfaatkan kondisi yang menjadi bagian yang disukai siswa menjadi platform pembelajaran. Guru harus mampu merancang media pembelajaran yang menarik yang dapat diakses oleh siswa di platform media sosial yang mereka sukai. Platform media yang digemari siswa adalah youtube. Hal ini menjadi solusi bagi guru di era revolusi industri 5.0 yang memanfaatkan youtube sebagai platform untuk menyediakan video pembelajaran.

Permasalahan yang ada saat ini yaitu dalam merancang video pembelajaran guru-guru di SMA Negeri 18 Tebo belum mampu merancang video pembelajaran animasi yang menarik untuk dibagikan ke channel youtube. Kemudian keterbatasan akses pelatihan mengenai perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Jadi kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada guru di SMA Negeri 18 Kabupaten Tebo bertujuan meningkatkan kemampuan guru – guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang berupa video pembelajaran.

METODE

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di SMA Negeri 18 Tebo. Metode pendekatan dalam pelaksanaan pengabdian ini yaitu dengan cara ceramah dan project based learning. Dalam hal pemateri menjelaskan bagaimana metode dan cara mendesain media pembelajaran berbasis teknologi berupa video pembelajaran melalui *power point* dan *canva*. Penerapan metode project-based learning digunakan untuk melatih guru-guru mendesain video pembelajaran yang menarik. Pengabdian ini diberikan kepada guru – guru di SMA Negeri 18 Tebo Tahun akademik 2021/2022. Tahap pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program ini yang meliputi:

- Survei tempat pelaksanaan kegiatan.
- Pembuatan proposal dan menyelesaikan administrasi perizinan pada instansi yang dilibatkan pada pelaksanaan kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk guru – guru di SMA Negeri 18 Tebo, pada tanggal 30 Maret 2022. Adapun tahap pelaksanaannya sebagai berikut:

- Guru diarahkan semuanya untuk hadir sebagaimana jadwal yang sudah ditentukan.
- Pelaksanaan pengabdian menyiapkan media pembelajaran berbasis teknologi edukasi.
- Guru-guru memperhatikan simulasi cara membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *power point* dan *canva*.
- Membantu guru-guru untuk melakukan simulasi.

3. Tahap Evaluasi Ketercapaian Tujuan

Evaluasi ketercapaian tujuan dilakukan pada awal, proses, dan akhir kegiatan dengan kriteria keberhasilan mengacu kepada tujuan dan target luaran kegiatan.

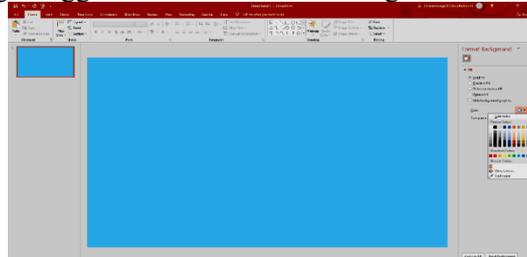
- Evaluasi awal digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta.
- Evaluasi proses digunakan untuk mengukur pelaksanaan setiap tahap kegiatan, sehingga tahap kegiatan selanjutnya dapat diperbaiki dan disempurnakan. Teknik yang digunakan untuk mengukur proses kegiatan yang dilaksanakan khalayak sasaran adalah observasi, dan dengan alat berupa kuesioner kepuasan.
- Evaluasi akhir dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian tujuan program kegiatan. Indikator keberhasilan adalah pencapaian target luaran kegiatan. Target luaran kegiatan ini merupakan video pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

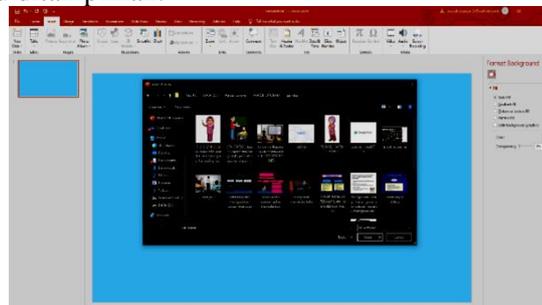
Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi berupa pelatihan perancangan video pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran online. Pada desain pembuatan video pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Power Point Presentation 2016*. Adapun alur pemberian materi pengabdian sebagai berikut;

a. Merancang Video Pembelajaran

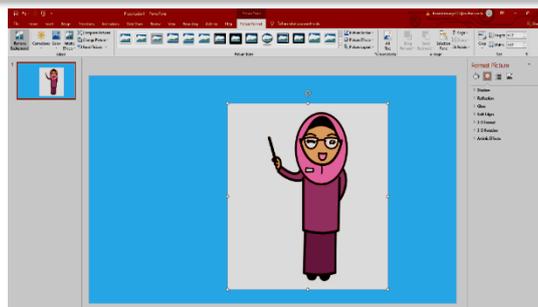
- Gunakan Microsoft Power point 2016.
- Buka Power point presentation, desain layout dengan cara klik kanan, pilih “Format background”
- Pilih warna layout yang diinginkan. Klik “format background” kemudian klik ikon



- Siapkan beberapa gambar dengan format tipe “png” yang dibutuhkan, kemudian pilih gambar yang mau ditampilkan.



- Masukan gambar yang ingin ditampilkan pada slide dengan klik “insert”, kemudian klik “format” pilih “crop” untuk menghilangkan bagian – bagian yang tidak ingin ditampilkan. Untuk menghilangkan background gambar animasi, silahkan klik “Remove background”.



6. Kemudian tinggal tarik – tarik saja sesuaikan dengan gambar animasi yang ingin ditampilkan. Jika masih ada bagian gambar animasi yang ingin ditampilkan masih belum tampil maka klik “Mark Area to Keep” kemudian klik bagian – bagian gambar yang diinginkan ditampilkan.



7. Jika sudah selesai, klik “keep changes”. Gambar animasi selesai. Atur posisi gambar sesuai yang diinginkan. Jika ingin menambahkan gambar animasi lagi dengan cara yang sama seperti sebelumnya.



8. Untuk membuat gambarnya bergerak, silahkan klik “Animation” kemudian klik “Animation pane”, setelah itu klik gambar yang ingin dibuat bergerak dan klik “add animation”, pilih mode animasi yang diinginkan.



9. Jika ingin membuat gambar animasinya bergoyang terus, klik “timing” pada animation pane kemudian pilih “with previous” dan klik “repeat” pilih “until the end of slide”.



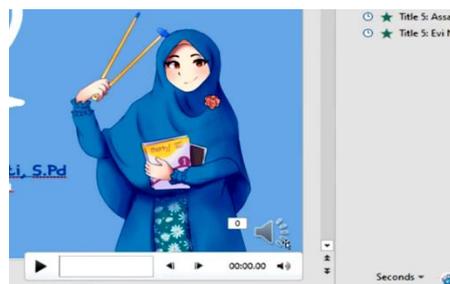
10. Jika ingin menambahkan teks, klik “insert” pilih “text box”. Ketik kata – kata apa yang ingin ditampilkan.
11. Tulisan teks agar tampil menarik bisa dibuat bergerak – gerak. Klik “animation” kemudian pilih animation yang diinginkan.
12. Selesaikan slide power point dengan mengulang langkah – langkah di atas sehingga tampilan slide pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

b. Cara Membuat Video pembelajaran Menggunakan Power Point

1. Gunakan “Power Point 2016”, karena sudah ada perekamnya.
2. Buatlah materi pembelajaran semenarik mungkin dengan animasinya pada slide power point.
3. Untuk merekam, klik “Slide Show”, kemudian pilih “Record Slide Show”. Pilih “Record from Current Slide” jika hanya ingin merekam satu slide yang sedang dibuka. Pilih “Record from Beginning” jika ingin merekam semua slide dari awal sampai akhir.



4. Jika ingin merekam slide show beserta suara, checklist “Slide and animation timing” dan “Narration, ink, and laser pointer”. Kemudian klik “Start recording”.
5. Lakukan perekaman suara pada power point slide show.
6. Setelah selesai merekam suara, maka akan muncul gambar speaker pada slide.



7. Jika ingin menambahkan musik sebagai backsound, agar video pembelajarannya menjadi lebih menarik, klik menu “insert” kemudian pilih “audio”. Pilih musik yang enak didengar dan tidak mengganggu penjelasan materi.
8. Setelah selesai memilih musik yang diinginkan sebagai backsound, maka akan muncul ikon “speaker” kemudian musik diatur agar menjadi backsound dengan cara klik “Playback” kemudian pilih “Play in background”.



9. Preview video slide power point, jika sudah sesuai dengan yang diinginkan kemudian “save as”. Ketika menyimpan, ganti format tipe dari “powerpoint presentation” menjadi “MPEG – 4 Video”.
10. Video pembelajaran selesai. Siap untuk dibagikan melalui platform pembelajaran online.

Kegiatan ini menunjukkan hasil positif dalam hal peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada guru SMA N 18 Tebo. Peningkatan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi dan informasi dalam kesehariannya untuk mengajar. Hal ini bisa dibuktikan dengan setelah pemaparan materi, peserta diberikan kesempatan untuk praktik membuat video pembelajaran secara berkelompok dan individu dengan menggunakan aplikasi *Power Point Presentation*. Terlihat peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini.



Gambar 1. Dokumentasi Pelatihan

Setelah proses pelatihan selesai, Peserta pelatihan ini diberikan kuesioner dan interview. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta terhadap penggunaan aplikasi tersebut, serta kepuasan peserta (mitra) terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Hasil evaluasi tersajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tanggapan Peserta Pelatihan Terhadap Penggunaan Aplikasi *Power Point Presentation* dalam Pembuatan Video Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 1, menunjukkan bahwa 87% guru tidak menggunakan aplikasi *Power Point Presentation* untuk membuat video pembelajaran sebelum pelatihan. Adapun hasil wawancara dengan salah satu peserta yang beranggapan bahwa aplikasi *Power Point Presentation*, biasanya hanya digunakan untuk membuat slide presentasi saja, ternyata juga bisa membuat video pembelajaran dengan mudah. Aplikasi *Power Point Presentation* ini juga menarik perhatian peserta pelatihan saat praktik pembuatan video pembelajaran. Peserta mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *Power Point Presentation* dapat memaksimalkan pembelajaran secara online. Menurut Peserta pelatihan aplikasi ini lebih mudah digunakan. Melalui Aplikasi *Power Point Presentation*, membuat guru lebih kreatif mendesain bahan ajarnya, baik itu berupa video, maupun gabungan audio, video dan dokumen dan sebagainya. Hasil interview dengan peserta pelatihan, mereka beranggapan bahwa siswa mereka akan lebih tertarik belajar jika guru menggabungkan beberapa media pembelajaran. Tidak hanya monoton mengirimkan file dokumen, tetapi mereka juga butuh mendengarkan suara langsung dari dosen masing-masing. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa membantu guru untuk membuat bahan ajar berupa video pembelajaran yang mudah diakses oleh siswa.

Hasil kuesioner bagian ke-2 yaitu mengenai kepuasan mitra terhadap kegiatan pelatihan dilaksanakan. Hal ini sangat penting bagi para pengusul agar dapat introspeksi diri dan belajar dari kegiatan ini, agar selanjutnya lebih baik. Adapun hasil kuesioner terhadap kepuasan mitra tersaji pada Gambar 3 yang menunjukkan bahwa 81% mitra beranggapan bahwa materi pelatihan yang diberikan oleh pengusul sesuai dengan kebutuhan mitra saat ini. Sehingga setelah pelatihan ini, peserta diharapkan dapat langsung memanfaatkan pengetahuan teknologi ini dalam mengajar dan bisa memberikan informasi penggunaan aplikasi ini ke teman guru yang lain.

Selain itu pula yang tidak kalah pentingnya adalah setelah pelatihan ini diharapkan adanya peningkatan kecerdasan mitra. Mereka merasa sangat memanfaatkan waktunya selama mengikuti kegiatan pelatihan ini. Mereka jadi tahu bagaimana membuat video pembelajaran dengan mudah dan aplikasinya gratis. Berikut Gambar 2 tentang kepuasan mitra.



Gambar 3. Kepuasan Mitra

Berdasarkan hasil kuesioner kepuasan mitra menunjukkan 83% tanggapan mengenai materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan mitra. Melalui pelatihan ini, guru – guru mampu merancang video pembelajaran untuk memenuhi tuntutan era revolusi industri saat ini. Dari segi peningkatan kesejahteraan mitra, hasil kuesioner menunjukkan 78% tanggapan menyatakan bahwa kegiatan pelatihan ini mampu meningkatkan keterampilan guru – guru di SMA Negeri 18 Tebo.

KESIMPULAN

Kegiatan ini telah terlaksana dengan baik dan mendapatkan antusias yang baik oleh mitra. Mitra dalam hal ini adalah guru - guru SMA N 18 Tebo. Adanya peningkatan daya saing dan tata nilai dalam bidang pendidikan pada binaan mitra. Secara umum 83% mereka beranggapan puas terhadap kegiatan ini. Peserta mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali terkait penggunaan aplikasi *power point presentation* dan *canva*.

PERSANTUNAN

Pelaksanaan pelatihan ini tak terlepas dari beberapa dukungan. Pertama, ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Muara Bungo. Kedua, ucapan terima kasih kepada LP3M Universitas Muhammadiyah Muara Bungo yang telah melaksanakan program pendanaan dana hibah pengabdian kepada masyarakat pada dosen. Ketiga, terima kasih kepada kepala sekolah dan guru – guru SMA Negeri 18 Tebo yang sudah menjadi mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Tak lupa pula ucapan terima kasih kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Inggris yang terlibat dalam pelatihan ini.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ellitan, Lena. 2020. “Competing in the Era of Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0.” *Jurnal Maksipreneur*. 10 (1): 1–12.
- Faruqi, Umar Al. 2019. “Future Service in Industry 5.0.” *Jurnal Sistem Cerdas* 2 (1): 67–79. <https://doi.org/10.37396/jsc.v2i1.21>.
- Fukuyama, Mayumi. 2018. “Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society”. *Japan SPOTLIGHT* 27 (August): 47 – 50.
- Mulyasa, Enco. (2007). *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dahar. (1996). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga
- Sudirwo, Daeng. (2002). *Kurikulum Pembelajaran Dalam Otonomi Daerah*. Bandung: CV Andira.
- Usman, Uzer. (2007). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wahyudi, Dedi dan Sari, Arnita. (2016). Penggunaan Media, Variasi, dan Umpan Balik Dalam Proses Pembelajaran Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*. Volume 1, Nomor 2, Tahun 2016 Halaman 86-95.