

WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DI SMK TAMANSISWA SUKADAMAI

Mustika Fitri Larasati Sibuea¹, Muhammad Ardiansyah Sembiring²

^{1,2}Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

email: bukmus.inaction@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi di dunia ini yang sangat pesat sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan Hasil kegiatan PKM ini secara garis besar mencakup beberapa komponen antara lain : tercapai tujuan pelatihan, tercapai target materi yang telah direncanakan, dan kemampuan peserta dalam penguasaan materi. Perkembangan teknologi pembelajaran telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Pembelajaran berbasis ICT juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Tamansiswa Sukadamai merupakan salah satu sekolah yang sangat memperhatikan cara mengajar para gurunya. Dan sebagai salah satu cara mengajar yang efektif adalah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Hasil kegiatan yang telah dilakukan kepada para guru SMK Taman Siswa Asahan tersebut dapat telah dirasakan sangat bermanfaat. Hal ini berdasarkan hasil pelatihan yang telah selesai dikerjakan oleh guru berdasarkan arahan dan bimbingan dari para pemateri

Kata kunci: Media Pembelajaran, Power Point.

Abstract: The development of technology in this world which is very fast has a great impact on the world of education. Explanation of Activity Results The results of this PKM activity broadly include several components, including: achieving the training objectives, achieving the planned material targets, and the ability of participants to master the material. The development of learning technology has promised great potential in changing the way a person learns, to obtain information, to adapt information and so on. ICT-based learning also provides opportunities for educators to develop learning techniques so as to produce maximum results. Tamansiswa Sukapeace is one of the schools that really pays attention to how to teach its teachers. And as an effective way of teaching is to use computer-based learning media. The results of the activities that have been carried out for the teachers of SMK Taman Siswa Asahan can be felt very useful. This is based on the results of the training that has been completed by the teacher based on the direction and guidance of the presenters

Keywords: Learning Media, Power Point.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di dunia ini yang sangat pesat sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi ini mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan yang memiliki dampak positif maupun negatif. Perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat yang digunakan tersebut sesuai dengan

perkembangan dan tuntutan zaman.

Perkembangan teknologi pembelajaran telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Pembelajaran berbasis ICT juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multi media diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia (Tafonao, (2018).. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran. Dari beberapa model pembelajaran, ada model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu peningkatan penalaran siswa yaitu model pembelajaran berbasis komputer . Pada dasarnya, pembelajaran berbasis komputer adalah suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan konteks teknologi.

Melalui sistem komputer kegiatan pembelajaran dilakukan secara tuntas (*mastery learning*), maka guru dapat melatih siswa secara terus menerus sampai mencapai ketuntasan dalam belajar. Latihan yang diberikan guru dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan materi pelajaran dengan menggunakan komputer

terutama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Dalam latihan, siswa dibiasakan untuk menggunakan komputer seoptimal mungkin dan membentuk kebiasaan yang dapat memperkuat daya tanggap siswa terhadap materi pelajaran yang diterimanya. hal ini dikarenakan dengan melalui pembelajaran berbasis komputer, siswa akan secara cepat dapat memperoleh penguasaan dan keterampilan yang diharapkan.

Tamansiswa Sukadamai merupakan salah satu sekolah yang sangat memperhatikan cara mengajar para gurunya. Dan sebagai salah satu cara mengajar yang efektif adalah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum begitu mahir dalam merancang pembelajaran berbasis komputer.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, maka pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memperkenalkan dan memberikan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis komputer.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Atau media pembelajaran dapat juga diartikan sebagai suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan(Kuswanto, 2018).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Sehingga media dapat

berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran (Ekayani, 2017).

Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan sekarang adalah media pembelajaran berbasis komputer. Kelebihan dan keterbatasan media pembelajaran berbasis komputer adalah sebagai berikut (Hardianto, 2012):

Kelebihan

1. Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lambat menerima pelajaran, karena dapat ditampilkan secara berulang.
2. Komputer dapat merangsang siswa untuk aktif karena bersifat interaktif.
3. Komputer dapat menyesuaikan dengan tingkat kecepatan belajar siswa karena terdiri dari sederet urutan kegiatan yang kontinu.
4. Komputer mampu merekam aktifitas siswa selama menggunakan suatu media pembelajaran sehingga mudah dipantau perkembangan setiap siswa.

Keterbatasan

1. Memerlukan biaya yang relatif mahal.
2. Memerlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
3. Satu komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang. Untuk kelompok yang lebih besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih besar.
4. Bagian-bagian yang sebaiknya terdapat dalam media pembelajaran berbasis komputer adalah materi yang berisi konsep-konsep yang akan disampaikan, contoh soal yang membimbing siswa agar lebih aktif, soal latihan yang berisi tempat siswa memasukan jawaban dan nilai akhir siswa. Bagian-bagian media sangat dianjurkan memiliki tampilan lebih familiar dengan pengguna. Sehingga

diperoleh kesan pengguna nyaman dalam menggunakan media. Selain itu seni menyampaikan sangat mempengaruhi gaya tampilan media.

Pembelajaran Berbasis ICT

Pembelajaran Berbasis diambil dari istilah *Computer Assisted Instruction* (CAI), istilah lain yang sering digunakan juga adalah *Computer Assisted Learning* (CAL) yaitu pembelajaran berbantuan komputer dan *Computer Based Learning* (CBL) atau *Computer Based Instruction* (CBI) yaitu Pembelajaran Berbasis Komputer. Istilah CAI lebih banyak digunakan di kalangan pendidikan di Amerika Serikat, sedangkan istilah CBI atau CBL digunakan di kalangan pendidikan di Eropa (Marbun, 2017). Secara konsep Pembelajaran Berbasis Komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. PBK merupakan suatu bentuk pembelajaran individual, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan oleh guru. Kontrol pembelajaran dalam Pembelajaran Berbasis Komputer ini sepenuhnya ada ditangan siswa (*student center*), karena Pembelajaran Berbasis Komputer menerapkan pola pembelajaran bermedia yaitu secara utuh sejak awal hingga akhir menggunakan piranti sistem computer.

Fungsi Komputer dalam Pembelajaran

Fungsi Komputer dalam Kegiatan Pembelajaran, ialah sebagai berikut.

1. Tujuan Kognitif

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan.

Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

2. Tujuan Afektif

Bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

3. Tujuan Psikomotor

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain; simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat dan sebagainya.

METODE

Materi pengabdian dan pelatihan kepada masyarakat mengenai pembuatan media pembelajaran power point.

Dalam membuat media pembelajaran sekolah perlu dilakukan secara menarik dan mudah dipelajari, di tutorial ini akan kami dijelaskan langkah-langkah pembuatan media secara menarik. Adapun bagian-bagian yang akan dijelaskan pada workshop ini adalah :

1. Pembuatan Slide master
2. Pengisian content/materi ajar
3. Pembuatan Evaluasi dan daftar pustaka
4. Penambahan Animasi teks, gambar dan video
5. Penambahan hyperlink

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan, pelaksanaan pengabdian masyarakat mengenai tema Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer maka kegiatan tersebut telah direalisasikan sesuai dengan rencana dan berjalan dengan lancar dan efektif. Hal ini dikarenakan banyaknya dukungan dari berbagai pihak baik STMIK Royal Kisanan, pihak sekolah, serta antusias guru- Guru SMK Taman Siswa Asahan.

Hasil kegiatan yang telah dilakukan kepada para guru SMK Taman Siswa Asahan tersebut dapat telah dirasakan sangat bermanfaat. Hal ini berdasarkan hasil pelatihan yang telah selesai dikerjakan oleh guru berdasarkan arahan dan bimbingan dari para pemateri. Didasari tanggapan dan masukan para guru yang menyampaikan bahwa kegiatan seperti sangat membantu guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang tepat dan menarik, sehingga melalui kegiatan ini para guru merasa sangat terbantu dan terus terpacu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dengan microsoft power point dan berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan kembali pada waktu yang akan datang.



Gambar 1. Suasana para peserta tengah memperhatikan penjelasan materi

KESIMPULAN

Kesimpulan dari Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah :

1. Pemakaian media pembelajaran berbasis power point pada proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam menyiapkan bahan ajar yang lebih menarik
2. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar.
3. Seluruh Peserta antusias dalam mengikuti rangkaian kegiatan hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan

- minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Hardianto, D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Marbun, Y. P. D., Ginting, G., & Lubis, I. (2017). APLIKASI PEMBELAJARAN SISTEM REPRODUKSI PADA MANUSIA DENGAN METODE COMPUTER BASED INSTRUCTION. *Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI)*, 4(3).