

Pelatihan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kapasitas Guru di SMA PGRI 4 Gandrungmangu

Fajar Mahardika*¹, R. Bagus Bambang Sumantri², Abdul Hakim Prima Yuniarto³

¹Prodi Teknologi Komputer, Institut Teknologi Sains NU Pekalongan

²Prodi Sistem Informasi, Universitas Harapan Bangsa

³Prodi Fisika; Institut Teknologi Sains NU Pekalongan

e-mail: *¹fajarmahardika@itsnupekalongan.ac.id, ² bagusbambang@uhb.ac.id,

³a.hakim.py@gmail.com

Abstrak

Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar haruslah memiliki mutu dan kualitas yang baik meskipun media tersebut hanyalah sederhana. Kebanyakan ketika mengajar guru menggunakan LCD yang nantinya akan menayangkan pembelajaran tersebut di LCD biasanya dapat berupa video, Seorang guru ketika mengajar harus memperhatikan berbagai banyak hal, misalnya karakteristik dari setiap siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, metode pembelajaran yang akan digunakan, isi dari materi yang akan dijelaskan, serta strategi pembelajaran yang akan digunakan. Dengan adanya peningkatan kapabilitas guru diharapkan Guru memegang kontribusi besar dalam pendidikan karena guru tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi dan yang berhadapan langsung dengan peserta didik. Serta mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pada aspek pengetahuannya, tetapi dengan aspek spiritual, sosial maupun keterampilannya dan menciptakan desain pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan cara yang efektif. Hasil akhir dari pelatihan ini guru dapat meningkatkan kapabilitas untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan menggunakan media powerpoint. Dengan media yang berkembang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif dan belajar lebih baik.

Kata kunci— Guru, Kapasitas, Media Pembelajaran, Menarik serta interaktif, Siswa

1. PENDAHULUAN

Hal utama dalam pendidikan yang berhasil adalah guru itu sendiri. Dimana dengan perkembangan teknologi guru juga dituntut untuk mengikuti dan mengembangkan media pembelajaran diantaranya media sharing ilmu di dalam kelas. Dengan adanya peningkatan kapabilitas guru diharapkan guru memegang kontribusi besar dalam pendidikan karena guru tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi dan yang berhadapan langsung dengan peserta didik. Serta mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pada aspek pengetahuannya, tetapi dengan aspek spiritual, sosial maupun keterampilannya dan menciptakan desain pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan cara yang efektif. Dengan didukung juga dengan alat dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini. Maka dengan itu sangat pentingnya tugas guru yang akan dipengaruhi oleh kinerja guru.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di Sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer seperti ini harus

menyelaraskan guru akan menggunakan metode pembelajaran apa yang cocok yang diajarkan untuk siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di Sekolah. Arif tahun 2012 mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan [1].

Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media dimanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya *slide*, foto, grafik, film, maupun pembelajaran menggunakan komputer yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap serta retensi belajar siswa. Menurut Kustandi (2016) perkembangan media pembelajaran menuntut agar guru/ pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman [2].

Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar haruslah memiliki mutu dan kualitas yang baik meskipun media tersebut hanyalah sederhana. Kebanyakan ketika mengajar guru menggunakan LCD yang nantinya akan menayangkan pembelajaran tersebut di LCD biasanya dapat berupa video, Seorang guru ketika mengajar harus memperhatikan berbagai banyak hal, misalnya karakteristik dari setiap siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, metode pembelajaran yang akan digunakan, isi dari materi yang akan dijelaskan, serta strategi pembelajaran yang akan digunakan. Menurut kustandi (2016) media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, oleh karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi [2].

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi tidak efektifnya proses pembelajaran karena guru kurang kreatif dalam proses pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah media *Microsoft Power Point* media tersebut dapat menarik perhatian siswa. Karena Pada Media *Microsoft Power Point* terdapat fasilitas yang menganimasikan sebuah objek, sehingga objek tersebut dapat muncul, bergerak, berpindah dan menghilang. *Microsoft PowerPoint* cocok untuk mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran yang ada di SMA PGRI 4 Gandrungmangu.

Untuk melengkapi pengabdian kepada masyarakat ini dilampirkan juga pengabdian yang dilakukan oleh Yanto, D. T. P (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. Dengan hasil tingkat praktikalitas media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian guru setelah menggunakan media pembelajaran interaktif ini dalam proses pembelajaran Rangkaian listrik berada pada taraf praktikalitas yang sangat tinggi. Sedangkan, tingkat praktikalitas media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian siswa berada pada taraf praktikalitas yang sangat tinggi juga. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki tingkat praktikalitas yang sangat tinggi untuk digunakan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran Rangkaian Listrik. Sehingga media pembelajaran interaktif ini dapat dilaksanakan pengujian lanjut untuk lebih memastikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Rangkaian listrik secara menyeluruh [3].

Yahya, S. "Implementasi Metode Extreme Programming Pada Aplikasi Biro Jodoh Syari'ah Berbasis *Mobile Android*. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem informasi aplikasi biro jodoh syari'ah dengan metode *Extreme Programming* (XP). Metode XP ini digunakan karena kesederhanaanya dimana terdiri dari tiga tahapan, yaitu *planning*, *design*, dan *coding*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibuat dapat menampilkan aplikasi berbasis Android dengan dilengkapi akun pengguna. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah melakukan pencarian pasangan hidup sesuai dengan kriteria

dan berbasis syari'ah [4].Yahya, S., & Mahardika, F.Penelitian ini mengembangkan model sistem informasi geografis untuk pemetaan dan kontrol perbuatan kesalahan Fauna dilindungi. Sistem dirancang dengan metode *Rapid Application Development* dan model Kano untuk mempercepat proses analisis dan pengembangan sistem. Analisa kebutuhan *user* dilakukan dengan melibatkan langsung user, termasuk dalam perancangan sistem. Hasil uji menunjukkan proses pelaporan kejahatan [5].

Mahardika, F., Purwanto, K. A., & Saputra, D. I. S. Bidang pengolahan citra digital mulai berkembang pesat sejak ditemukannya foto digital. Kemajuan ini tidak terlepas dengan semakin canggihnya teknologi digital yang menunjang pengolahan citra digital pada gambar diam. Saat ini masih ada masyarakat yang menyimpan dokumentasi berupa klise foto yang direkam atau dipotret pada saat dahulu. *Studio* foto yang bisa mengubah klise foto menjadi foto digital sudah jarang ditemui pada masa sekarang, sehingga penelitian ini dilakukan untuk melakukan pengolahan gambar pada klise foto untuk menjadi gambar *digital true color*. Kemampuan alat bantu komputer dalam menyelesaikan masalah sangat berperan untuk mengubah citra pada klise foto menjadi foto digital. Penelitian ini menerapkan metode citra negatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode citra negatif dapat menjadikan citra klise foto menjadi foto digital [6]. Sihite, E. V., & Rosnelly, R. (2021). Perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan anatomi tubuh manusia berbasis *android*. Dengan adanya program tersebut dapat membantu anak-anak untuk mengulang pelajaran kapan saja, dan membantu para orang tua untuk mengajari anak mereka di rumah. Selain itu dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut juga dapat membuat anak-anak merasa bahwa mereka tidak hanya sedang belajar, tetapi juga sedang bermain. Aplikasi pembelajaran interaktif mengenal organ tubuh manusia ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Output yang dihasilkan dari rancangan media pembelajaran ini berupa aplikasi media pembelajaran interaktif mengenal organ tubuh manusia yang di dalamnya terdapat gambar organ tubuh beserta fungsinya [7]. Aufar Danu Pratama, A. (2020). Aplikasi Interaktif 3D Pembedahan Organ Dalam Jantung Tubuh Manusia Menggunakan *Microsoft Kinect*. Peruntukan *Microsoft* menciptakan alat tersebut adalah untuk kebutuhan *controller video game* khususnya *Xbox 360*, agar penggunaanya dapat merasakan langsung interaksi bermain game secara real di dunia nyata. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media edukasi terkait organ dalam tubuh manusia khususnya organ dalam jantung apabila dibelah akan seperti apa dalam bentuk tiga dimensi. Dalam hal ini, interaksi user akan dilibatkan secara langsung dengan memanfaatkan teknologi dari *Microsoft Kinect*. Dan diharapkan wawasan tentang ilmu tersebut menjadi sedikit bertambah dan tidak membosankan untuk di pelajari [8].

2. METODE

Pada pelatihan ini diikuti oleh semua guru SMA PGRI 4 Gandrungmangu Cilacap Jawa tengah. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru-guru yang ada di SMA PGRI 4 Gandrungmangu cilacap. Media yang digunakan yaitu powerpoint dari Microsoft dengan menggunakan kreativitas dari guru-guru yang ada di SMA PGRI 4 Gandrungmangu Cilacap. Metode yang digunakan yaitu presentasi dan praktik pembuatan media pembelajaran yang edukatif dan *inovatif*. Metode Demonstrasi mengenai pengoperasian program dan Metode Praktik dimana guru-guru mempraktikkan secara langsung penggunaan media pembelajaran yang kreatifitas di media *power point*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan media pembelajaran ini dilakukan di SMA PGRI 4 Gandrungmangu, Kabupaten Cilacap Provinsi Jawa tengah. SMA PGRI 4 Gandrungmangu beralamat di Jl. Raya Gandrungmangu No.RT. 009/01, Margamulya, Gandrungmangu, Kec. Gandrungmangu, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah 53254. Peningkatan kapasitas guru dengan

kreatifitas dengan menggunakan power point merupakan hal baru yang ada di SMA PGRI 4 Gandrungmangu yang awalnya hanya menggunakan template bawaan powerpoint untuk pembelajaran di kelas. Pelatihan ini dilakukan satu hari mulai dari jam 08.00 – 16.00 pada tanggal 28 dan 29 April 2021 di SMA PGRI 4 Gandrungmangu. Dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan kapasitas untuk membuat media pembelajaran dimana powerpoint tidak hanya mengandalkan template saja akan tetapi dibuat sedemikian kreatifitas yang lebih menarik. Pada saat pelatihan guru melakukan praktik secara langsung penggunaan Powerpoint sebagai media pembelajaran sesuai materi-materi yang mereka ampu di sekolah masing-masing. Hasil media yang telah dibuat secara bersama ini kemudian dilakukan sharing guna menambah media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas. Metode di jabarkan sebagai berikut:

3.1 Presentasi

Dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan presentasi membuat media secara langsung. Adapun tahapannya adalah:



Gambar 1 Penjelasan mengenai pengembangan kreatifitas *Power Point*



Gambar 2 Menu-menu yang bisa digunakan di *power point*

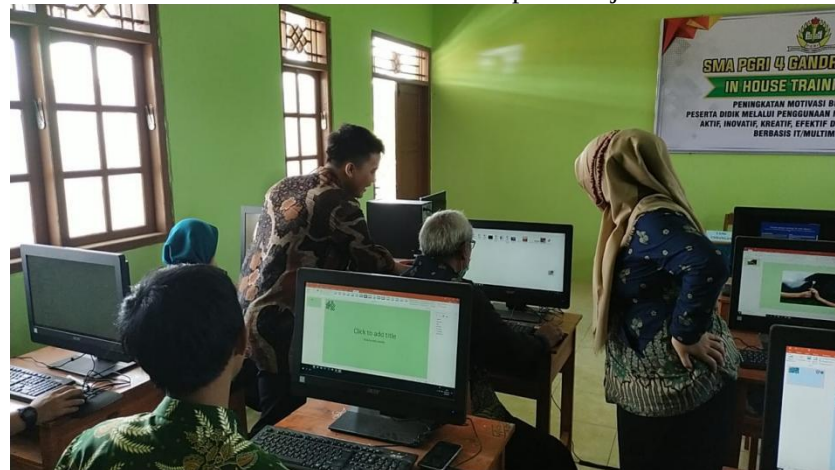


Gambar 3 Memasukan Video dan Background di power point

3.2 Praktik

Dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan praktik membuat media secara langsung yang didampingi oleh instruktur. Adapun tahapannya adalah:

1. Pemanfaatan *Power Point* untuk sumber media pembelajaran.



Gambar 4 Penjelasan secara langsung kepada guru

2. Pemanfaatan *Power Point*.
3. Pembuatan media pembelajaran berbasis Kreatifitas.



Gambar 5 Penunjukan Background yang digunakan

3.3 Luaran Kegiatan

Target luaran dari kegiatan ini adalah peningkatan kapasitas guru dalam penggunaan media pembelajaran di SMA PGRI 4 Gandrungmangu yang mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi pembelajaran bagi siswa. Guru-guru dapat mengembangkan media pembelajaran baru yang berbasis Kreativitas yang lebih mudah dibuat dan mudah untuk mengevaluasinya karena berbasis digital pada menu / *fitur* yang ada di powerpoint. Penggunaan powerpoint ini dapat meningkatkan pemahaman Kreativitas guru dan siswa melalui *fitur-fitur* yang disediakan oleh *powerpoint*. Berdasarkan hasil pelatihan tidak semua *Fitur-fitur* media pembelajaran yang ada di *powerpoint* dapat dikuasai oleh guru-guru. Media Gambar dapat dikuasai oleh 100% guru karena media ini telah familiar lebih dulu dikalangan guru. Sedangkan Pemasukan Video maupun pembuatan *fitur tombol-tombol* masih kurang dikuasai oleh guru-guru yang ada di SMA PGRI 4 Gandrungmangu. Sedangkan untuk pembuatan media pembelajaran menggunakan Template yang ada di powerpoint dapat dikuasai oleh semua guru. Hanya saja setelah dilakukan evaluasi pemanfaatan media *powerpoint* di sekolah masing-masing, hanya 40% saja guru yang menggunakan media *powerpoint* terutama fasilitas *fitur* tombol dan template kreativitas di SMA PGRI 4 Gandrungmangu serta fasilitas pendukung belum tersedia.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil pengujian yang dilakukan terhadap Pelatihan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kapasitas Guru di SMA PGRI 4 Gandrungmangu Cilacap Jawa Tengah, disimpulkan bahwa :

- 1) Penggunaan media pembelajaran yang bersifat kreativitas dan berbasis Teknologi sangat diperlukan dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan dan semangat belajar bagi siswa.
- 2) Kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis Kreativitas pada powerpoint ini merupakan salah satu upaya guna menambah variasi media pembelajaran serta meningkatkan kapasitas guru yang ada di SMA PGRI 4 Gandrungmangu.
- 3) Dengan adanya kegiatan ini diharapkan mampu membantu dalam peningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 4) Dalam pelatihan ini tidak semua media dapat dikuasai oleh guru karena terkendala oleh perangkat Komputer yang ada. Sedangkan penerapan media ini hanya bisa diterapkan di sebagian sekolah saja karena keterbatasan fasilitas yang tersedia di sekolah masing-masing guru.

5. SARAN

Berdasarkan hasil Pelatihan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kapasitas Guru di SMA PGRI 4 Gandrungmangu Cilacap Jawa Tengah, menyarankan sebagai berikut: dilakukan pelatihan yang berkesinambungan terus menerus untuk memaksimalkan hasil yang diharapkan dan juga terus meningkatkan kapasitas yang ada di SMA PGRI 4 Gandrungmangu Cilacap Jawa Tengah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah membantu dalam pelatihan sampai pembuatan jurnal ini. Terima kasih juga untuk para guru dan Manajemen yang ada di SMA PGRI 4 Gandrungmangu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Harjanto, I. Prahasto, M. ASc, and M. Suhartono, "Rancang bangun computer assisted instruction (cai) sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran fisika sekolah menengah atas," 2012, Accessed: Jul. 22, 2023. [Online]. Available: <http://eprints.undip.ac.id/35996/>
- [2] "Kustandi, C., & Sujipto, B. (2016). Media Pembelajaran... - Google Scholar." https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Kustandi%2C+C.%2C+%26+Sujipto%2C+B.+%282016%29.+Media+Pembelajaran+Digital+dan+Manual.%5C&btnG= (accessed Jul. 22, 2023).
- [3] D. Tri and P. Yanto, "Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik," *invotek.ppj.unp.ac.idDTP YantoINVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol. 2019•invotek.ppj.unp.ac.id*, vol. 19, 2019, doi: 10.24036/invotek.v19vi1.409.
- [4] S. Yahya *et al.*, "Implementasi Metode Extreme Programming pada Aplikasi Biro Jodoh Syari'ah Berbasis Mobile Android," *JTERA (Jurnal Teknol. Rekayasa)*, vol. 4, no. 1, pp. 37–40, May 2019, doi: 10.31544/JTERA.V4.I1.2019.37-40.
- [5] S. Yahya and F. Mahardika, "Penerapan Rapid Application Development Dan Model Kano Dalam Pengembangan Sistem Informasi Geografis," *Progresif J. Ilm. Komput.*, vol. 19, no. 1, pp. 125–136, Feb. 2023, doi: 10.35889/PROGRESIF.V19I1.1050.
- [6] F. Mahardika, E. Setiawan, D. Intan, and S. Saputra, "PENERAPAN SEGMENTASI WARNA PADA GAMBAR DI MEDIA SOSIAL DENGAN ALGORITMA FUZZY K-MEANS CLUSTER," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 2, pp. 631–638, Nov. 2019, doi: 10.24176/SIMET.V10I2.3381.
- [7] E. V. Sihite and R. Rosnelly, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android," *INFOSYS (INFORMATION Syst. J.)*, vol. 5, no. 2, pp. 123–133, Feb. 2021, doi: 10.22303/INFOSYS.5.2.2021.123-133.
- [8] A. Aufar Danu Pratama, "Aplikasi Interaktif 3D Pembedahan Organ Dalam Jantung Tubuh Manusia Menggunakan Microsoft Kinect," Jun. 2020.