



PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU SMA NEGERI DAN SWASTA DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC LEARNING SE-KECAMATAN TANJUNG MUTIARA, KABUPATEN AGAM

INCREASED SKILLS OF PUBLIC AND PRIVATE HIGH SCHOOL TEACHERS IN DEVELOPING IT-BASED LEARNING MEDIA WITH SCIENTIFIC LEARNING APPROACH IN TANJUNG MUTIARA DISTRICT, AGAM REGENCY

Titi Sriwahyuni¹, Ika Parma Dewi², M. Isa Gautama³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

³ Program Studi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

E-mail: titisriwahyuni_82@yahoo.com

INFO ARTIKEL

Koresponden

Titi Sriwahyuni

titisriwahyuni_82@yahoo.com

Kata kunci:

*pelatihan, adobe flash cs6,
scientific learning*

Hal: 176 - 180

ABSTRAK

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan pada Januari 2018, tim pelaksana pengabdian UNP menemukan fakta bahwa untuk SMA Negeri dan Swasta yang dilengkapi sarana maupun prasarananya, kemampuan guru dalam menggunakan dan menciptakan media berbasis IT dalam pembelajaran SMA masih berkategori rendah, termasuk sekolah kategori pinggiran kota. Fakta itu semakin menjadi tantangan dan kewajiban bagi tim pelaksana pengabdian UNP untuk melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT untuk guru SMA Negeri dan Swasta yang ada di Kecamatan Tanjung Mutiara sebanyak 33 orang yang berlangsung pada bulan September sampai dengan November. Tujuan kegiatan pengabdian adalah 1) Meningkatkan kemampuan guru-guru khususnya Guru yang terlibat dalam penerapan kurikulum 2013 dengan pendekatan *scientific learning* baik negeri maupun swasta dalam mengoperasikan Komputer, 2) Memberikan keterampilan kepada guru dalam pembuatan media pembelajaran, 3) Menciptakan guru yang profesional dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Pelatihan yang akan ditawarkan dalam membuat Media Multimedia Interaktif di SMA Negeri dan Swasta di Kecamatan Tanjung Mutiara Kabupaten Agam menggunakan Adobe Flash CS6. Dari hasil pelatihan didapat data bahwa 80% guru tersebut sudah bisa menggunakan komputer dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan Adobe Flash CS6

Copyright © 2018 UJCS. All rights reserved.

ARTICLE INFO

Corresponden

Titi Sriwahyuni

titisriwahyuni_82@yahoo.com

Keywords:

**pelatihan, adobe flash cs6,
scientific learning**

page: 176 - 180

ABSTRACT

Learning is a process of communication between learners, instructors and learning media. Based on observations finding in January 2018, the UNP service team found that for Public High Schools and Private High Schools equipped with facilities and infrastructures, the ability of teachers to use and create IT-based media in high school learning is still in a low category, especially high school teachers. Especially, the school which is included in the suburban category. That way, it is increasingly becoming a challenge and obligation for UNP service providers to conduct training in making IT-based learning media for 33 public and private high school teachers in Tanjung Mutiara Sub-Districts, which took place in September until November. The purpose of service activities are; 1) Increasing the ability of teachers, especially teachers who involved in the implementation of the 2013 curriculum with a scientific approach for learning both public and private school in operating computers, 2) Providing skills to teachers in making learning media, 3) Creating professional and creative teachers in developing learning media. The training that will be offered in making Interactive Multimedia Media in public dan private High School in Tanjung Mutiara Sub-District, Agam Regency uses Adobe Flash CS6. From the results of the training, it was obtained data that 80% of these teachers were able to use computer to create IT-based learning media using Adobe Flash CS6.

Copyright © 2018 UJCS. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa, kegiatan pengupayaan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Peran guru di sekolah sangat penting dalam meningkatkan kemauan belajar siswa. Seorang guru dapat memotivasi dan memberikan pengarahan kepada siswa bagaimana cara belajar yang baik dan mengembangkan potensi lebih yang terdapat pada anak.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, di Kabupaten Agam guru SMA Negeri dan Swasta sudah menerapkan kurikulum 2013. Dimana dengan adanya penerapan kurikulum tersebut guru harus mampu membuat siswa aktif bukan lagi guru yang aktif yang dikenal dengan pendekatan *scientific learning*. Sehingga diharapkan meskipun sudah disediakan buku penunjang namun guru masih menghadapi kesulitan dalam mengimplementasikan materi yang diajarkannya karena kurang bervariasi media yang digunakan.

Hal ini terlihat dari kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang masih jauh dari harapan. Padahal media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan media pembelajaran. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media

mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu, media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk lebih rajin mengikuti proses belajar mengajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT merupakan salah satu usaha guru supaya situasi belajar siswa lebih menyenangkan, sehingga siswa termotivasi belajar secara baik. Sedangkan media yang dipakai *Adobe Flash*, dikarenakan mudah dibuat sebagai media, dan media *Adobe Flash* juga bisa dianimasikan. Dengan menggunakan media *AdobeFlash*, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena tampilan medianya yang menarik, variatif, dan tidak monoton. Sehingga diharapkan tujuan pembelajarn yang mampu dicapai dengan optimal. Selain itu, guru juga akan semakin terampil dalam menggunakan alat teknologi di samping profesinya sebagai pendidik.

Berdasarkan observasi tim pelaksana pengabdian di SMA Negeri 1 Tanjung Mutiara dan SMA Swasta se Kecamatan Tanjung Mutiara Kabupaten Agam dengan latar belakang sekolah yang memiliki komputer dan guru yang kebanyakan masih muda dan mahir dalam menggunakan alat tekhnologi misalnya Ipad dan sebagainya, namun belum bisa memanfaatkan dan menciptakan media pembelajaran SMA yang berbasis IT. Hal ini disampaikan oleh Wakil Kurikulum SMAN 1 Tanjung Mutiara "Hampir semua majelis Guru belum bisa membuat media berbasis Multimedia," ungkap Pak Hirval yang menjabat sebagai Wakil Kurikulum.

Menurut pengamatan tim, sekolah tersebut sudah dilengkapi dengan fasilitas seperti puluhan unit laptop atau *notebook*, serta hampir semua lokal telah dilengkapi dengan Infokus, sehingga sangat disayangkan apabila guru tidak biasa memanfaatkan fasilitas tersebut dengan media yang lebih interaktif dalam pembelajaran, Hal yang demikian semakin menjadi tantangan dan kewajiban bagi penulis untuk mempraktekan penggunaan IT dalam pembelajaran di guru- guru SMA Negeri dan Swasta yang ada di Kecamatan Tanjung Mutiara Kabupaten Agam tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan ini berupa pelatihan kepada guru-guru SMA negeri dan swasta se Kecamatan Tanjung Mutiara di SMA Negeri 1 Tanjung Mutiara Kabupaten Agam. Terutama guru-guru yang terlibat dalam penerapan kurikulum 2013. Setelah diberi pelatihan, selanjutnya mereka dibimbing untuk menerapkan hasil pelatihan dalam rangka memanfaatkan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran. Berikut ini adalah tahapan pelatihan yang dilakukan:

1. Tahap Persiapan, tahap persiapan yang dilakukan meliputi:
 - a. Survey
 - b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran
 - c. Penyusunan bahan/materi pelatihan, yang meliputi: makalah dan modul untuk kegiatan pelatihan
2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan. Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu:
 - a. Metode Ceramah
Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan bagi guru untuk mengetahui berbagai fitur yang ada pada *Adobe Flash CS6* dan

mengaplikasikannya untuk membuat media pembelajaran, serta penerapan untuk pembelajaran di kelas.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta pelatihan, baik disaat menerima penjelasan tentang topic yang dibahas serta saat mempraktekkannya. Metode ini memungkinkan guru-guru menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya tentang topik yang dibahas.

c. Metode Simulasi

Metode simulasi ini sangat penting diberikan kepada para peserta pelatihan untuk memberikan kesempatan mempraktekkan materi pelatihan yang telah diperoleh. Harapannya, peserta pelatihan akan benar-benar menguasai materi pelatihan yang diterima, mengetahui tingkat kemampuannya dalam menerapkan materi dan kemudian mengidentifikasi kesulitan-kesulitan (jika masih ada) untuk kemudian dipecahkan.

HASIL KEGIATAN

Melalui kegiatan Peningkatan Keterampilan Guru SMA Negeri dan Swasta dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis IT dengan Pendekatan *Scientific Learning* se-Kecamatan Tanjung Mutiara, Kabupaten Agam dengan durasi waktu selama 4 (empat) kali pertemuan dari Bulan September sampai Oktober, berhasil ditularkan manfaat penggunaan media berbasis IT untuk pengembangan kompetensi guru dalam bidang teknologi komunikasi dan informatika. Bagi peserta yang sudah memiliki pengetahuan dasar tentang aplikasi komputer, mereka semakin lancar dan kreatif. Di pihak lain, peserta yang baru mengenal dan mencoba mengoperasikan komputer, secara bertahap mulai menemukan kemudahan-kemudahan dan menyadari betapa bermanfaatnya penggunaan media interaktif guna menyokong keberhasilan proses belajar mengajar.

Secara sederhana hasil yang diperoleh melalui kegiatan Peningkatan Keterampilan Guru SMA Negeri dan Swasta dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis IT dengan Pendekatan *Scientific Learning* se-Kecamatan Tanjung Mutiara Kabupaten Agam dapat dikemukakan sebagai berikut: *pertama*, terbangunnya *skill* (kemampuan) peserta untuk membuat media dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

Kedua, peserta dapat menggunakan aplikasi yang sudah diberikan, baik untuk kepentingan membuat media sederhana, *scripting* dan mendesain menu media dengan menggunakan Adobe fFash CS6. *Ketiga*, peserta memperoleh sertifikat yang dikeluarkan oleh Lembaga Pengabdian Masyarakat sebagai bukti bahwa mereka telah mengikuti pelatihan tersebut. Hal ini bisa menjadi dokumen pribadi yang memiliki nilai tambah, terutama ketika para guru berminat mengusulkan naik pangkat atau melamar pekerjaan menjadi PNS bagi yang belum berstatus PNS.

Mencermati respon peserta dan hasil yang dicapai melalui kegiatan pelatihan ini dapat dikemukakan luaran sebagai berikut: *pertama*, antusiasme dan keseriusan peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan, ditandai dengan bersediannya para peserta untuk melengkapi peralatan yang digunakan untuk perancangan media interaktif menggunakan Adobe Flash CS6. Dengan demikian peserta sudah memiliki media yang lebih interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS6 tersebut.

Antusiasme kelompok sasaran untuk mengikuti pelatihan ini, terutama dilandasi oleh pengetahuan dan pengalaman mereka dalam realitas kehidupan bermasyarakat,

apalagi bila mereka menjalani urusan formal seperti proses mengajar mereka sangat membutuhkan media yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran berbasis IT tersebut, akan memberikan keluasan kepada guru untuk mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih atraktif, inovatif, dan variatif. Alhasil, keberadaan media tersebut mampu memudahkan guru untuk mengkomunikasikan materi kepada siswa-siswanya. Ujungnya diharapkan proses pembelajaran berlangsung lebih menarik serta memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan sebelumnya.

Dalam pelaksanaan pelatihan sebagian besar peserta (sekitar 100%) sudah bisa memanfaatkan fasilitas Adobe Flash CS6 untuk membantu mereka dalam pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Hal ini ditandai dengan hasil rancangan media yang dibuat oleh guru peserta pelatihan tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan dan pemahaman guru SMA Negeri dan Swasta yang ada di Kecamatan Tanjung Mutiara Kabupaten Agam dalam merancang media pembelajaran berbasis IT menjadi meningkat.
2. Keterampilan guru SMA Negeri dan Swasta yang ada di Kecamatan Tanjung Mutiara, Kabupaten Agam dalam merancang media pembelajaran berbasis IT memanfaatkan Adobe Flash CS6 menjadi meningkat.

Berdasarkan hasil penilaian dari tanggapan peserta maka kami menyarankan hendaknya pelatihan ini dapat dilakukan secara terus-menerus. Sehingga setiap perkembangan teknologi tentunya juga menuntut Guru harus menguasai teknologi tersebut untuk beradaptasi guna kepentingan pembelajaran. Terlebih lagi sangat pentingnya teknologi dalam era Revolusi Industri 4.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, RonalH. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Pengajaran*. Bandung: PT Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Standar Kompetensi SS dan MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Dwi, Astuti. 2006. *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Hendri, dkk. 2007. *Pengembangan MateriKesebangunan dengan Pendekatan PMRI di SMP Negeri 5 Talang Ubi dalam Jurnal Pendidikan Matematika Vol I,No.2*. Palembang: PPs Pendidikan Matematika Universitas Sriwijaya.
- Madcoms. 2007. *Makromedia Flash Pro 8: Mahir dalam 7 Hari*.Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Meriana, Erly. 2009. *Modul Merancang Multimedia Interaktif*.Bandung. P4TK BMTI.
- Prianto, dkk. 2008. *Making Education Animation Using Flash*. Informatika Bandung.
- Tessmer, M.1993.*Planning and Conducting FormativeEvaluations*.London, Philadelphia: Kogan Page.
- Wena, made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovasi Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

=====