



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 5, Tahun 2024, pp 988-992
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Online bagi Guru di SMKN 2 Banggai

Hasdin^{1*}, Nasran², Sukmawati³, Shofia Nurun Alanur⁴
Universitas Tadulako
Email: hasdinbangkep@gmail.com^{1*}

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan pelatihan kepada guru dalam memanfaatkan media pembelajaran secara online dalam melaksanakan pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif sehingga guru lebih aktif mengikuti perkembangan teknologi dalam bidang Pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidik profesional yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut memiliki kreativitasnya untuk menggali potensi sumber dan media pembelajaran yang ada di lingkungannya agar dapat memberikan pembelajaran kepada siswa secara berkualitas. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri atas lima metode yaitu (1) identifikasi dan analisis masalah, (2) Sosialisasi, (3) Simulasi, (4) Pendampingan, (5) Evaluasi. Pengabdian ini fokus memanfaatkan media pembelajaran online seperti google classroom, Google Meet dan canva yang bisa dimanfaatkan secara online serta aksesnya gratis. Ketiga media pembelajaran online ini merupakan sistem yang memudahkan para guru dan siswa selama proses pembelajaran. Pada kegiatan pengabdian ini guru lebih tertarik dan memahami penggunaan aplikasi Google Meet serta dapat dikombinasikan dengan media google classroom yang selama ini telah digunakan para guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Kata Kunci. Media Pembelajaran, Guru, pembelajaran online

Abstract

His service activity aims to provide training to teachers in utilizing online learning media in carrying out learning to be more creative and innovative so that teachers are more active in following technological developments in the field of education. Teachers as professional educators who act as facilitators in learning are required to have the creativity to explore the potential of learning resources and media in their environment in order to provide quality learning to students. The method of implementing this service activity consists of five methods, namely (1) problem identification and analysis, (2) socialization, (3) simulation, (4) assistance, (5) evaluation. This service focuses on utilizing online learning media such as Google Classroom, Google Meet and Canva which can be utilized online and access is free. These three online learning media are systems that make it easier for teachers and students during the learning process. In this service

activity, teachers are more interested and understand the use of the Google Meet application and can be combined with google classroom media that has been used by teachers in carrying out the learning process.

Keywords: *Learning Media, Teacher, online learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad 21, pekerjaan guru merupakan pekerjaan yang kompleks dan tidak mudah seiring dengan perubahan besar dan cepat pada lingkungan sekolah yang didorong oleh kemajuan ilmu dan teknologi, perubahan demografi, globalisasi dan lingkungan. Kompetensi Guru abad 21, Guru profesional tidak lagi sekedar guru yang mampu mengajar dengan baik melainkan guru yang mampu menjadi pembelajar dan agen perubahan sekolah, dan juga mampu menjalin dan mengembangkan hubungan untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolahnya. Guru sebagai pendidik profesional memiliki empat kompetensi yang harus dikembangkan, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

Kualitas pendidikan adalah salah satu masalah pendidikan yang harus menjadi sorotan penting dalam perbaikan sistem pendidikan, khususnya yang berkenaan dengan kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan untuk peningkatan kualitas tersebut adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Pembelajaran yang berorientasi pada siswa dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi. Siswa harus mampu memiliki kompetensi yang berguna bagi masa depannya (Riyana, 2015).

Perubahan pola pembelajaran dari luring ke pola pembelajaran daring, menuntut guru untuk dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi. Perkembangan teknologi yang pesat sangat menuntut kompetensi guru untuk dapat memiliki kreativitas dalam menyajikan media pembelajaran. Penguasaan teknologi mutlak diperlukan dan harus dikuasai guru terutama jika akan menerapkan e-learning. Tanpa penguasaan teknologi, terutama computer dan Internet maka pembelajaran menjadi tidak efektif. Terutama pada materi-materi yang bersifat prosedural. Kemampuan menggunakan berbagai media dan platform untuk memudahkan pembelajaran dan membuat pembelajaran menarik sangat diperlukan. Pembelajaran (Iriani and Anisah, 2021).

METODE

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat program studi PPKn FKIP UNTAD yang melibatkan guru dan siswa sebanyak 15 orang sebagai perwakilan setiap kelas yang ada di SMKN 2 Banggai. Dalam menyampaikan media proses pembelajaran ini diperlukan metode andragogi (Herawati, Parantika, & Afriza, 2020). Penyampaian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dengan lima metode, yaitu

1. Identifikasi dan Analisis

Melakukan identifikasi dan menganalisis masalah yang dialami para guru dalam menggunakan media teknologi yang berbasis online sebagai media pembelajaran di saat di dalam kelas.

2. Sosialisasi

Kegiatan ini terlebih dahulu menyusun bahan ajar berbasis online dan multimedia kepada para guru untuk dikembangkan dan digunakan di dalam aktivitas pembelajaran. Sosialisasi di sini, memberikan penjelasan serta pemaparan mengenai manfaat dari media teknologi berbasis online dan multimedia dalam

membantu proses belajar dan bahan ajar agar lebih inovatif, kreatif dan menarik minat siswa, sehingga proses belajar lebih menyenangkan.

3. Simulasi

Tahapan ini, tim pengabdian melakukan sesi simulasi kepada para guru dalam hal menggunakan media pembelajaran berbasis online seperti *google meet* dan *google classroom* serta, selain itu akan melakukan simulasi dengan memanfaatkan multimedia sebagai pengembangan untuk materi ajar.

4. Pendampingan

Dalam menyajikan materi pengabdian, tim dari pengabdian akan menjadi narasumber sebagai fasilitator, dinamisator dan komunikator terhadap kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis daring kepada para guru dan siswa.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan agar dapat mengukur tingkat kemampuan dan pemahaman dari para guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis online, serta mengaplikasikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini menjelaskan bagaimana memanfaatkan media pembelajaran online kepada guru di SMKN 2 Banggai. Pemanfaatan pembelajaran online sekilas terlihat sederhana, namun perlu pemahaman yang baik dalam menggunakannya sebelum digunakan dalam proses pembelajaran kepada siswa.

Saat ini media pembelajaran online banyak ditawarkan dengan tema pendidikan dikemas melalui inovasi dari aplikasi berbasis digital atau multimedia sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa di kelas. Namun terkadang ditemukan beberapa guru yang masih belum memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis online dalam proses belajar di kelas. Adapun media pembelajaran online yang bisa digunakan oleh guru dalam proses menagajar di antaranya sebagai berikut:

1. Learning Management Systems (LMS) (Moodle, Google Classroom, Blackboard),
2. Video Conference Platforms (Zoom, Google Meet, Microsoft Teams) dan
3. Educational Apps dan Games (Kahoot!, Quizlet, Duolingo).

Sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka tim pengabdian melakukan kegiatan dengan memberikan materi tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis online kepada para guru dengan media pembelajaran tersebut adalah Google Classroom, Google Meet dan Canva

a. Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Classroom

Dalam memberikan materi, guru diarahkan untuk membuat kelas kemudian membagikan kode masuk kelas yang telah dipersiapkan kepada siswa. Aplikasi google classroom terdapat empat kolom kegiatan, yaitu (1) forum yang digunakan untuk para guru dan siswa berdiskusi; (2) Tugas kelas, di sini guru telah mempersiapkan tugas yang dalam dikelola untuk batas pengumpulan tugas. Sebelum memberikan tugas, guru terlebih dahulu memberikan materi bahan ajar dengan cara mengunggah baik itu bahan yang berupa file dalam format microsoft power point atau pdf. Kolom ini juga menyediakan presensi kehadiran para siswa, sehingga guru dapat melihat keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran; (3) Anggota merupakan kolom yang dapat melihat siswa yang aktif di dalam kelas dan guru dapat menambahkan dan mengeluarkan siswa pada kolom ini; (4) Nilai, di

sini guru bisa melihat aktivitas dari siswa untuk melakukan pengerjaan tugas dan waktu dalam mengunggah tugas yang telah diberikan (Panjaitan *et al.*, 2023).

b. Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Meet

Google Meet merupakan aplikasi video conference yang dikembangkan oleh perusahaan Start Up raksasa asal Amerika Serikat, yaitu Google LLC. Google Meet kini menjadi salah satu layanan Google yang mengalami pertumbuhan tercepat. Google Meet bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah dan dimanapun. Google Meet memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video secara gratis tanpa batasan selama 24 jam dengan maksimal 100 pengguna (partisipan) lainnya pada setiap pertemuan (Yuliana, 2022).

c. Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Yogi Yunefri, Sutejo and Yogi Ersan Fadrial, 2022).

Menurut Tanjung & Faiza (2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: a) Memiliki beragam desain yang menarik, b) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, c) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Demikianlah pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi Prezi seperti penjelasan di atas, maka guru perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran Canva.

SIMPULAN

Pelatihan Pemanfaatan media pembelajaran berbasis online ini telah terlaksana dengan baik dan sangat bermanfaat bagi para guru dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran secara online ini menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Dalam pengabdian ini fokus memanfaatkan media pembelajaran seperti google classroom, Google Meet dan canva yang bisa dimanfaatkan secara online serta aksesnya gratis. Ketiga media pembelajaran online ini merupakan sistem yang memudahkan para guru dan siswa selama proses pembelajaran. Pada kegiatan pengabdian ini guru lebih tertarik dan memahami penggunaan aplikasi Google Meet serta dapat dikombinasikan dengan media google classroom yang selama ini telah digunakan para guru dalam melakukan proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM UNTAD yang telah mendukung dan memberikan biaya sehingga kegiatan Pengabdian ini berjalan dengan lancar serta terimakasih juga kepada pihak SMKN 2 Banggai yang telah bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Herawati, S., Parantika, A., & Afriza, L. (2020). Pelatihan Packaging Produk Unggulan Masyarakat Desa Wisata. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1040–1048.
- Riyana, C. (2015). Konsep Pembelajaran Online. *Modul Pembelajaran Universitas Terbuka Tangerang Selatan*, 1–43.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, (Online), Vol.7 No.2
- Iriani, T. and Anisah (2021) 'Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pembuatan Video Pembelajaran Dan Schoology Penunjang Pembelajaran Daring Untuk Guru SMK', *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat 2021 (SNPPM-2021)*, 2021, pp. 42–48. Available at: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>.
- Panjaitan, F. *et al.* (2023) 'Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Online di Era Pandemi Covid-19', *Journal of Sustainable Communities and Development*, 1(1), pp. 11–17. Available at: <https://doi.org/10.51519/journalscd.v1i1.221>.
- Yogi Yunefri, Sutejo and Yogi Ersan Fadrial (2022) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru Di Smkn 2 Pinggir', *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 2(2), pp. 84–89. Available at: <https://doi.org/10.31849/jcscis.v2i2.10516>.
- Yuliana, D.P. (2022) 'Efektivitas Penggunaan Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), pp. 8–19. Available at: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i1.378>.