
Peningkatan Kompetensi ICT Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital

¹Sitti Arni, ² Herwana, ³ Nikmah Jayanti,
STMik Profesional¹, STMik Profesional², STMik Profesional³
*Email: sittiarni@stmikprofesional.ac.id

ABSTRAK

Salah satu bidang yang terdampak pandemic covid-19 adalah bidang Pendidikan. Proses belajar mengajar secara konvensional tidak dapat dijalankan secara maksimal pada saat pandemic berlangsung. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Berbagai upaya dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya adalah pelaksanaan proses belajar mengajar secara online. Dalam pelaksanaannya masih banyak proses belajar mengajar daring yang dilakukan di media sosial misalnya melalui Whatsapp Group, Facebook, Group Telegram dan bahkan melalui Instagram. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran tentunya masih kurang efektif, sehingga dibutuhkan media pembelajaran online yang memiliki fungsi sebagai media pembelajaran. Salah satu aplikasi media pembelajaran yang banyak digunakan adalah Google Classroom. Selain dapat diakses secara gratis, fitur yang ada pada aplikasi ini juga mudah digunakan. Untuk itu tim pelaksana PkM melaksanakan kegiatan pelatihan penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran dan OBS studio untuk membuat konten pembelajaran digital dalam bentuk video pembelajaran. Adapun **Metode** pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah metode pelatihan dan metode substitusi iptek. Setelah pelaksanaan kegiatan dapat **disimpulkan** bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan dalam hal pengetahuan dan kemampuan menggunakan aplikasi Google Classroom sebagai media pembelajaran online dan OBS studio untuk mendesain konten pembelajaran digital.

Kata kunci : Kompetensi ICT, Pembelajaran Digital

ABSTRACT

One of the areas affected by the COVID-19 pandemic is education. The conventional teaching and learning process cannot be carried out optimally during the pandemic. This resulted in the learning objectives were not achieved. Various efforts have been made to achieve learning objectives, one of which is the implementation of online teaching and learning processes. In practice, there are still many online teaching and learning processes that are carried out on social media, for example through Whatsapp Groups, Facebook, Telegram groups and even through Instagram. The use of social media as a learning medium is certainly still less effective, so online learning media is needed that has a function as a learning medium. One of the learning media applications that are widely used is Google Classroom. Besides being accessible for free, the features in this application are also easy to use. For this reason, the PkM implementation team carried out training activities on the use of Google Classroom as a learning medium and OBS STUDIO to create digital learning content in the form of learning videos. The methods of implementing the activities carried out are training methods and science and technology substitution methods. After the implementation of the activity, it can be concluded that the training participants experienced an increase in knowledge and ability to use the Google Classroom application as an online learning medium and OBS studio for designing digital learning content.

Key words: ICT Competence, Digital Learning

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 berdampak pada semua bidang, tidak terkecuali di bidang Pendidikan. Dampak tersebut mempengaruhi proses belajar mengajar. Pemerintah dan lembaga terkait menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik yang tidak dapat melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan. (Dewi, 2020)

Agar dapat beradaptasi dengan dampak tersebut, diperlukan kerangka kerja futuristik untuk menghadapi potensi perubahan jangka panjang, tantangan, dan peluang yang akan terjadi setelah pandemi, khususnya dibidang pendidikan.

Saat ini, SMP Negeri 1 Ponre menerapkan blended learning, dimana terdapat mata pelajaran yang diajarkan secara offline (bertatap muka langsung) dan secara online, namun pembelajaran yang dilakukan secara online tersebut tidak optimal sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Tidak optimalnya pembelajaran secara online yang dilakukan disebabkan kurangnya kompetensi ICT guru baik dalam menyediakan media pembelajaran online maupun dalam mempersiapkan konten pembelajaran digital. Selain itu tidak semua siswa memiliki perangkat teknologi untuk mengikuti pembelajaran daring (online) serta infrastruktur jaringan di wilayah tersebut kurang stabil. Kondisi yang ada saat ini tidak semua siswa memiliki laptop atau smartphone yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran secara online.

Untuk mengatasi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran online dilakukan, umumnya guru menggunakan media sosial berupa whatsapp group dalam menyampaikan materinya kepada peserta. Selain media yang digunakan, materi yang disajikan juga kurang menarik. Terkadang materi yang dibagikan dalam bentuk tulis tangan yang dipindai menjadi foto lalu dibagikan kepada peserta didik. Tentunya materi ini kurang menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya.

Tabel 1. Analisis Situasi Mitra

Bidang	Permasalahan	Solusi
Media	Pembelajaran yang dilakukan secara online menggunakan media sosial sehingga dalam	Memberi pelatihan penggunaan media pembelajaran

	proses belajar mengajar kurang efektif	online yang efektif
Konten	Konten yang disiapkan kurang menarik sehingga peserta kurang tertarik mempelajari materi yang disampaikan	Memberi pelatihan membuat konten pembelajaran digital yang menarik
Infrastruktur	Jaringan tidak stabil	Menyampaikan materi pembelajaran yang bisa diakses tanpa dibatasi waktu dan tempat

RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Bagaimana memberikan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan menggunakan media pembelajaran yang efektif kepada guru-guru di SMP Negeri 1 Ponre?
2. Bagaimana memberi pelatihan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran digital yang menarik?

Tujuan yang ingin dicapai pada pelaksanaan kegiatan ini adalah: Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran online berupa Google Classroom dalam menyampaikan materi kepada peserta didik serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat konten pembelajaran digital berupa pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi open source. Media komputer merupakan media yang menarik, atraktif, dan interaktif. (Munir, 2017).

Untuk itu team pelaksana bersama mitra sepakat untuk melaksanakan kegiatan pelatihan bagi guru di lingkungan UPT SMP Negeri 1 Ponre dengan materi yang difokuskan pada pelatihan penggunaan media pembelajaran online menggunakan Google Classroom dan pembuatan konten pembelajaran digital berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi sumber terbuka. Berdasarkan hasil penelitian dikemukakan bahwa Google Classroom dianggap mampu menarik perhatian mahasiswa dalam pembelajaran dan memungkinkan

mahasiswa mendapatkan umpan balik lebih cepat. (Arifin and Merdekawati, 2020)

METODE

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah mitra adalah pelatihan. Pelatihan yang diberikan dalam bentuk ceramah untuk menyampaikan materi pelatihan dan demonstrasi untuk memberi contoh dalam hal menginstal, registrasi dan menjalankan google classroom. Selain itu team pelaksana kegiatan juga menerapkan metode berupa Substitusi Ipteks. Iptek yang dimaksud dalam hal ini adalah penerapan media pembelajaran online yakni Google Classroom yang digunakan untuk menggantikan penggunaan sosial media berupa WhatsApp Group sebagai satu-satunya media online yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan bahan ajar kepada peserta didiknya.

Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa kuesioner yang diberikan kepada peserta pelatihan. Kuisisioner tersebut berupa pre test dan post test terkait pelatihan yang diberikan kepada peserta.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ponre yang beralamat di Desa Mappesangka Kecamatan Ponre Kabupaten Bone selama 2 hari. Hari pertama pelaksana kegiatan pengabdian memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran online. Hari kedua materi tentang pembuatan konten pembelajaran digital.

Pelaksanaan kegiatan PkM di UTP SMP Negeri 1 Ponre dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu:

1. Tahap Awal (Pra PkM).

Pada tahap ini dilakukan persiapan pelaksanaan kegiatan PkM berupa koordinasi dengan pihak mitra terkait pelaksanaan PkM, diantaranya tentang waktu dan tempat pelaksanaan serta materi pelatihan yang akan disampaikan. Team pelaksana mempersiapkan materi pelatihan dalam bentuk modul, menyusun daftar dan jadwal kegiatan serta mempersiapkan perangkat pendukung

untuk kegiatan pelatihan misalnya LCD, Laptop dan Kuisisioner.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Sebelum materi pelatihan disampaikan, terlebih dahulu disebarkan kuisisioner kepada peserta pelatihan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta terhadap materi yang akan disajikan. Selanjutnya team pelaksana memaparkan materi dilanjutkan dengan demonstrasi untuk menunjukkan bagaimana melakukan instalasi, registrasi dan penggunaan Google Classroom dan Pembuatan konten pembelajaran secara digital. Setelah itu masing-masing peserta melakukan instalasi, registrasi dan membuat media pembelajaran Google Classroom dan pembuatan media pembelajaran digital pada perangkatnya masing-masing didampingi oleh team pelaksana PkM. Kegiatan akhir pada tahap ini adalah tanya jawab terkait materi yang disajikan dan kendala yang dihadapi selama proses

3. Tahap Akhir (Pasca PkM)

Pasca pelaksanaan PkM team pelaksana memberikan kuisisioner kepada peserta untuk mengevaluasi pemahaman peserta terhadap pelatihan yang diberikan. Pertanyaan pada kuisisioner di awal dan akhir kegiatan sama untuk melihat sejauh mana peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta terhadap materi yang diberikan.

Merujuk pada hasil pelaksanaan pengabdian yang dilakukan dibagi atas tiga bagian persiapan, pelaksanaan pengabdian dan hasil kegiatan. (Malalina, 2018)

PEMBAHASAN

Kegiatan PkM yang dilakukan berupa pemaparan materi dalam bentuk ceramah yang terdiri dari :

1. Membuat media pembelajaran online menggunakan Google Classroom.

- a. Instalasi Google Classroom
 - b. Mengenal fitur dalam Google Classroom
 - c. Setting Kelas dan Matapelajaran
 - d. Uji coba pembelajaran
2. Membuat konten pembelajaran digital menggunakan OBS studio
 - a. Instalasi Aplikasi
 - b. Mengenal menu yang tersedia dan cara menggunakannya
 - c. Menyiapkan materi
 - d. Membuat materi pembelajaran digital
 - e. Upload materi pembelajaran digital ke media pembelajaran Google Classroom.

Setelah team pelaksana PkM memaparkan materi, dilanjutkan dengan demonstrasi pembuatan media pembelajaran online dan pembuatan konten pembelajaran digital yang ditampilkan melalui LCD.

Selanjutnya semua peserta mempraktekkan secara mandiri bagaimana menggunakan google Classroom sebagai media pembelajaran online dan bagaimana menggunakan OBS studio untuk membuat konten pembelajaran digital. Pada saat peserta mempraktekkan secara mandiri tim pelaksana mendampingi peserta secara langsung.

Selain itu tim pelaksana memberikan materi pelatihan kepada peserta yang dikemas dalam bentuk modul yang berisi cara menggunakan Google Classroom sebagai media pembelajaran dan cara menggunakan OBS studio untuk membuat konten pembelajaran digital.

Setelah kegiatan ini dilaksanakan maka setiap guru di UPT SMP Negeri 1 Ponre memiliki google classroom untuk setiap matapelajaran serta dapat menggunakan Google Classroom sebagai media pembelajaran online. Selain itu setiap guru dapat menggunakan OBS studio sebagai aplikasi untuk membuat konten pembelajaran digital secara mandiri dan mahir, sehingga setiap matapelajaran untuk kelas yang diajar telah memiliki video pembelajaran yang terupload pada google

classroom. Hal ini tentu sangat berguna dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Salah satu hasil penelitian tentang penggunaan google classroom sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar, minat dan motivasi siswa dalam belajar serta menumbuhkan sikap kreatif kepada peserta didik. (Hikmatiar, Sulisworo and Wahyuni, 2020). Penelitian lainnya mengemukakan bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan media digital mencapai standard kompetensi mutu atau disebut tuntas (Umam, Kaiful; Zaini, 2013).

Berikut penulis sajikan hasil pengolahan data pelaksanaan PkM yang dirangkum dari hasil kuisisioner.

- a. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kuisisioner yang dibagikan kepada peserta pelatihan menggunakan Google Formulir. Pelatihan diikuti oleh 12 orang peserta. Jumlah pertanyaan dalam kuisisioner sebanyak 5 item.
- b. Uji Validitas

Uji validitas terhadap item pertanyaan pada kuisisioner diperoleh hasil yang ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Pertanyaan	r hitung
Item 1	0,824
Item 2	0,735
Item 3	0,673
Item 4	0,616
Item 5	0,806

Sumber Data Diolah (2022)

Berdasarkan tabel 2 maka setiap item pertanyaan dianggap valid, dimana $n=12$ maka $R_{tabel} = 0,576$ nilai R_{hitung} untuk semua item pertanyaan lebih besar dari 0,576.

- c. Uji Realibilitas

Uji realibilitas terhadap pertanyaan pada kuisisioner diperoleh hasil yang ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Nilai Cronbach's
Cronbach's Alpha **N of Item**
 0,779 5
 Sumber Data Diolah (2022)

Berdasarkan hasil pada tabel 3 diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,779 nilai tersebut lebih besar dari nilai minimum Cronbach's Alpha 0,576 yang menunjukkan bahwa instrument yang digunakan untuk mengukur konsistensi pertanyaan pada kuisisioner dapat dikatakan reliabel atau handal.

d. Analisis Data

Dari hasil kuisisioner yang diberikan kepada 12 orang peserta dengan menggunakan Skala Liker untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan yang diberikan oleh tim pelaksana PKM, diperoleh hasil seperti ditampilkan pada tabel 4.

Tabel 4. Rekap Hasil Kuisisioner Kepuasan Peserta Pelatihan

No	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Kemudahan menggunakan Aplikasi Google Classroom dalam melaksanakan pembelajaran online	4	8	0	0	0
2	Kemudahan menyajikan materi pembelajaran menggunakan aplikasi Google Classroom	7	5	0	0	0
3	Kemudahan membuat materi pembelajaran digital menggunakan OBS studio	3	9	0	0	0
4	Kemudahan siswa menerima materi dan mempelajari materi dalam	10	2	0	0	0

	bentuk digital (Video pembelajaran)					
5	Ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilaksanakan secara online	2	10	0	0	0
	Total	26	34	0	0	0

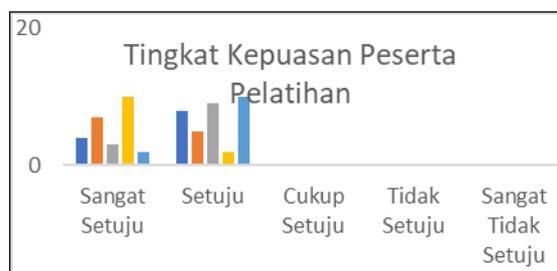
Sumber Data diolah (2022)

Berdasarkan data pada tabel 4, menunjukkan bahwa jawaban sangat setuju sebanyak 26 dan jawaban setuju sebanyak 34. Hal ini menunjukkan bahwa umumnya peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan setuju bahwa pembuatan media dan konten pembelajaran mudah dilakukan dengan menggunakan aplikasi sumber terbuka.

Selain itu penulis menampilkan grafik tingkat kepuasan peserta pelatihan berdasarkan kuisisioner Pre Test dan Post Test seperti ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Pretest Tingkat Kepuasan Peserta Pelatihan.



Gambar 3. Posttest Tingkat Kepuasan Peserta Pelatihan.

Berdasarkan kedua grafik tingkat kepuasan peserta pelatihan terdapat perbedaan secara signifikan sebelum pelatihan dan setelah pelatihan dilakukan.

Dimana pada grafik terlihat bahwa sebelum pelatihan peserta menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju, namun setelah mengikuti pelatihan peserta memberi jawaban setuju dan sangat setuju.

Kendala yang dihadapi tim pelaksana dalam kegiatan PkM ini adalah jaringan internet yang kurang stabil sehingga membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama dari jadwal yang telah ditentukan. Namun kendala yang dihadapi tidak menyurutkan semangat peserta pelatihan untuk tetap mengikuti pelatihan sampai semua peserta dapat menggunakan aplikasi yang diajarkan.

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pelatihan maka dapat disimpulkan bahwa: Pengetahuan dan keterampilan guru menggunakan media pembelajaran menggunakan Google Classroom meningkat. Setiap guru telah memiliki Google Classroom untuk setiap matapelajaran dan setiap kelas yang diimplementasikan pada saat melakukan pembelajaran Online. Selain itu pengetahuan dan keterampilan guru mengalami peningkatan dalam hal pembuatan bahan ajar menggunakan OBS studio. Setiap guru telah memiliki video pembelajaran yang diupload ke dalam google classroomnya.

Berdasarkan pengalaman pelaksanaan kegiatan pelatihan yang diselenggarakan di UPT SMP Negeri 1 Ponre, maka team pelaksana merekomendasikan kepada pihak sekolah untuk menyiapkan koneksi internet sehingga kegiatan dapat berjalan lancar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. STMIK Profesional, atas dukungan finansial sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dapat terlaksana.
2. UPT SMP Negeri 1 Ponre selaku mitra dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. R. and Merdekawati, E. G. (2020) 'Tanggapan Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online', *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (Justin)*, 8(3), p. 278. doi: 10.26418/justin.v8i3.40007.
- Dewi, W. A. F. (2020) 'Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar.', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp. 55–61.
- Hikmatiar, H., Sulisworo, D. and Wahyuni, M. E. (2020) 'Pemanfaatan Learning Management System Berbasis Google Classroom Dalam Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1). doi: 10.26618/jpf.v8i1.3019.
- Malalina, Y. R. F. (2018) 'Pelatihan Google Classroom Untuk Mengoptimalkan Proses Pembelajaran Di Fkip Universitas Tamansiswa Palembang', *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat*, 1(1), pp. 58–70. doi: 10.31540/jpm.v1i1.159.
- Munir (2017) *Pembelajaran Digital*. 1st edn, Alfabeta. 1st edn. Bandung: Alfabeta, CV. Available at: www.cvalfabeta.com%0ACetakan.
- Sadikin, A. and Hamidah, A. (2020) 'Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19', *Biodik*, 6(2), pp. 214–224. doi: 10.22437/bio.v6i2.9759.
- Umam, Kaiful; Zaini, I. (2013) 'Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega', *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), pp. 100–105. Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/246793-penerapan-media-digital-dalam-pembelajar-2cae37c2.pdf>.