

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital

¹Tri Maya Sari, ² Angger Putri Mahardini, ³ Fikri Rahmatul Sidiq

^{1,2,3}STIT Darul Fattah Bandar Lampung

¹trimayaasari@gmail.com, ²anggerputri05@gmail.com,

³fikriiqi250804@gmail.com

ABSTRACT

Digital-based media is a productive activity that is related to the teacher's skills process in developing and implementing digital-based learning media. This PKM aims to increase teachers' knowledge and skills in terms of implementing digital-based learning media. This service is carried out using pre-implementation, implementation and post-implementation methods. The results of this PKM activity show that the process of implementing digital-based learning media is smooth.

Keywords: Digital, Learning Media, Development

ABSTRAK

Media berbasis digital menjadi kegiatan produktif yang mempunyai hubungan dengan proses keterampilan guru dalam pengembangan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital. PKM ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam hal menerapkan media pembelajaran berbasis digital. Pengabdian ini dilaksanakan dengan metode prapelaksanaan, pelaksanaan dan pasca pelaksanaan. Hasil dari kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa kelancaran dalam proses mengimplementasikan, proses pembelajaran media pembelajaran berbasis digital.

Kata Kunci: Digital, Media Pembelajaran, Pengembangan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen kunci dalam eksistensi manusia dan berperan sentral dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas Pendidikan terutama bergantung pada suksesnya proses belajar mengajar (Maya et al., 2022). Proses edukasi dalam sistem pendidikan tidak hanya terbatas pada aktivitas belajar siswa secara individu, namun juga melibatkan interaksi dan pengaruh bersama dari berbagai elemen, termasuk para pendidik atau guru, metode dan media pembelajaran (Safitri, 2024).

Media Pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai sarana pendukung pada proses pembelajaran, sebab media pembelajaran dapat menyajikan informasi materi secara lebih detail, jelas, dan menarik. Menurut (Kristanto, 2016) Setiap media

pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain atau peserta didik (Alti et al., 2022).

Media pembelajaran alat atau benda yang dapat membantu penyampaian materi dari guru ke siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Hadiansyah et al., 2018). Media pembelajaran juga diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat mudah dicapai (Nurfadillah et al., 2021). Menggunakan media yang efektif, menarik minat siswa untuk belajar dan menjelaskan secara tuntas materi yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selaras dengan itu (Aulia et al., 2024).

Perkembangan teknologi, dalam penggunaan sebuah media pembelajaran tentu perlu adanya pengembangan pada setiap mata pelajaran agar tercipta kualitas belajar yang lebih efektif (Mustaqim & Kurniawan, 2022). Perkembangan teknologi yang semakin maju, tentunya berpengaruh kedalam berbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan ini turut berperan dalam perkembangan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi semakin menarik dan semakin ringkas meskipun tidak mengurangi esensi dari materi (Dewi & Handayani, 2021). Perkembangan teknologi memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Damopolii et al., 2019).

Era *modern* seperti sekarang ini teknologi menuntut adanya inovasi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Sari et al., n.d.), termasuk dalam hal pengembangan media pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih bervariasi. Menurut (Suryani, 2016) pengembangan media pembelajaran berbasis ICT mampu mendukung dan mempermudah proses belajar mengajar serta penyampaian dan penyajian materi akan lebih menarik dan menyenangkan (Sitepu, 2022).

Berdasarkan dari kajian diatas maka tim dosen pengabdian tertarik untuk melaksanakan program pengabdian kepada Masyarakat tentang pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Tim pelaksana PKM melakukan observasi ke sekolah yang berada di sinar petir melalui bantuan mahasiswa untuk mengetahui kondisi di lapangan. Hasil pengamatan dan diskusi dengan guru dan pimpinan

menunjukkan bahwa guru di sekolah ini masih sangat membutuhkan pengalaman dan wawasan dari pihak lain terkait perkembangan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, program yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdian dosen di sekolah sangat diapresiasi dan diharapkan pelaksanaannya oleh guru maupun kepala sekolah.

METODE PELAKSANAAN

Dari masalah yang ditemukan di atas dapat direalisasikan pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Adapun pelaksanaannya kami lakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Persiapan dilakukan dengan melakukan kesepakatan kerjasama dengan mitra, yaitu pelaksana yang diusulkan oleh LP2M STIT Darul Fattah Bandar Lampung dengan kepala sekolah SDN 1 Sinar Petir, Tanggamus.

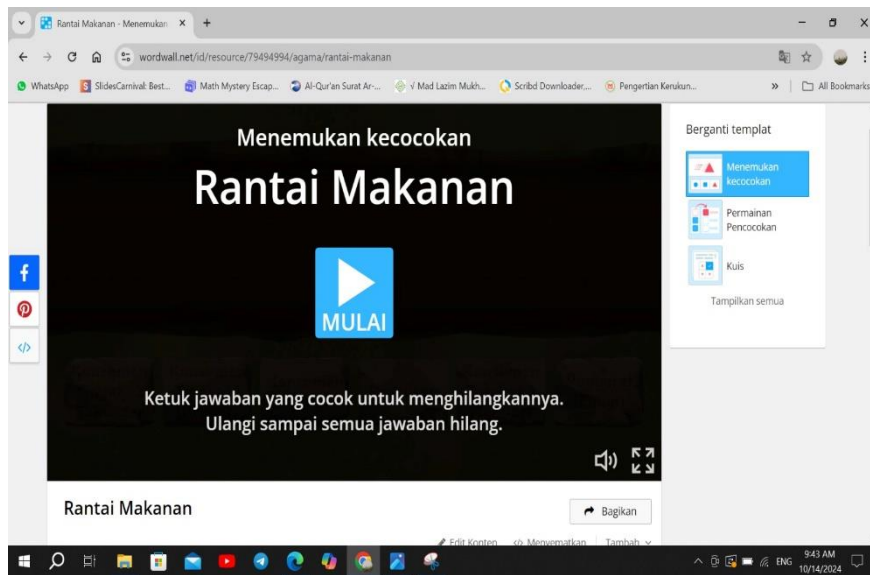
2. Tahap Pelaksanaan

Adapun kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada tanggal 16 September 2024 pukul 08.00 sampai 12.00 dengan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peserta berada di ruang kelas dalam pelaksanaan
- 2) Pembukaan pelatihan yang diikuti oleh tim pelaksana pengabdian kepada Masyarakat dengan guru SDN 1 Sinar Petir Tanggamus
- 3) Penyampaian Materi oleh Tri Maya Sari terkait media pembelajaran berbasis digital, dilanjutkan dengan Angger Putri Mahardini terkait contoh dan arahan dalam media pembelajaran berbasis digital dan mahasiswa Fikri Rahmatul Sidiq yang membantu dalam pelaksanaan
- 4) Praktik penerapan media pembelajaran berbasis digital yang diikuti 10 peserta
- 5) Penyampaian materi berlangsung selama 3 jam sekaligus pemberian contoh, 30 menit ice breaking, 2 jam lagi untuk membuat media pembelajaran berbasis digital, 30 menit pengerokisian hasil peserta yang dilakukan oleh pelaksana PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut Materi pengembangan media berbasis digital yang dipaparkan untuk pendidik SDN 1 Sinar Petir. Hal ini bertujuan agar pendidik lebih paham mengenai materi yang akan di terapkan.



Gambar 1 Judul Media Pembelajaran (Pencocokan Rantai Makanan)



Gambar 2 Media pembelajaran sebelum diperagakan



Gambar 3 media pembelajaran sesudah diperagakan

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan di SDN 1 Sinar Petir sesuai dengan rencana yang dibuat. Melalui kegiatan analisis situasi dan permasalahan yang terjadi pada mitra, diketahui bahwa permasalahan pada mitra adalah kurang mendukungnya sarana yang dimiliki sekolah sehingga membuat kurangnya kompetensi yang dimiliki oleh guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. Pelaksanaan pelatihan pembelajaran IPA tentang media pembelajaran berbasis digital penuh antusias dan semangat yang terlihat dalam proses pembelajaran langsung. Peserta juga berfokus dengan tampilan materi yang disampaikan oleh tim pelaksana, sehingga memunculkan ide dan gagasan untuk peserta saling membuat media pembelajaran berbasis digital tentang media digital yang dipaparkan.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian Masyarakat yang kami laksanakan di SDN 1 Sinar Petir adanya peningkatan. Kekurangan minat dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang terjadi sebelum dilaksanakan pengabdian sudah tidak terjadi Kembali. Media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis digital meningkatkan pembelajaran IPA mencapai hasil yang diinginkan. Dengan demikian bahwa media pembelajaran berbasis digital yang diterapkan merupakan suatu cara yang digunakan dalam pembelajaran mudah dipahami.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini berjalan dengan lancar tanpa kendala yang berarti. Peserta sangat menerima dengan baik dan antusias mengikuti pelatihan. Pengabdian ini sangat berdampak baik. Ini terbukti dengan adanya perubahan yang baik, guru dapat mengetahui cara yang harus dilakukan untuk membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital termasuk dalam kegiatan yang tepat sasaran. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pemberian materi mengenai bagaimana membuat media pembelajaran berbasis digital dengan mudah saat pembelajaran IPA berlangsung, serta selanjutnya berupa praktik penerapan media pembelajaran berbasis digital yang baik dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Kegiatan ini sangat bermanfaat dalam memberikan bekal kepada guru, Diharapkan dengan kegiatan ini, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik karena menggunakan media pembelajaran berbasis digital, dan dampaknya dapat menyelesaikan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik, karena sejatinya penggunaan media berbasis digital inilah guru tidak seakan-akan kesulitan dalam pembelajaran akan tetapi dalam hal inilah guru diberi kesempatan untuk aktif dalam membuat media pembelajaran berbasis digital yang diberikan. Karena itulah tujuan akan tercapai ketika guru menggunakan media berbasis digital dalam pembelajaran yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., & Fitriyah, L. A. (2022). Media Pembelajaran. In *PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI*.
- Aulia, P. F., Anwar, K., & Singgih, M. (2024). Pengembangan Media Scrabble Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VA MI Ismaria Al- Qur ' aniyah Bandar Lampung. *AL Mitsali : Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Bahasa Arab STIT Darul Fattah Bandar Lampung*, 31–33.
- Damopolii, V., Bitto, N., & Resmawan. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segi Empat. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, 1(2), 74–85.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Hadiansyah, T., Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2018). Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif, Universitas Negeri Jakarta*, 64(1), 21–40.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya* (pp. 1–129).
- Maya, T., Yunianto, T., & Atika Nur Hidayati. (2022). E-Lkpd: Pengembangannya Pada Tema 2 Udara Bersih Bagi Pernapasan Kelas V Sd/Mi. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 152–159. <https://doi.org/10.25078/aw.v7i2.1453>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics, Universitas Negeri Yogyakarta*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *Jurnal Pendidikan Dan Sains, Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 3(1), 153–163.
- Safitri, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning

Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah Nu *Technical and Vocational Education International Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*, 4(01), 1–8.

Sari, T. M., Qiftiyah, M., Yuniarto, T., Hidayati, A. N., Darul, S., & Lampung, F. B. (n.d.). *DEVELOPMENT OF PROBLEM BASED LEARNING ORIENTED HIGH ORDER THINKING SKILLS IN CLASS V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS*.

Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Universitas Negeri Medan*, 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>

Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Universitas Sebelas Maret Surakarta*.