



PELATIHAN PENGGUNAAN IT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA SEKOLAH DI SATAP BESAKOLKA

Diana Fallo^a, Maria Sogen^b, Kathrin Taku Neno^c, Servasius Kou^d

^{abcd} Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Citra Bangsa, Kupang Prop. NTT

^adianafallo@ucb.ac.id, ^bmariosogen@ucb.ac.id, ^ckathrin@gmail.com, ^dservasius@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Abdimas ini berlangsung pada SATAP Besakolka Kecamatan Kuantana Kabupaten Timor Tengah Selatan. Pada proses belajar mengajar, terdapat unsur memberi dan menerima baik bagi guru maupun peserta didik sehingga diperlukan media pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini yaitu mampu memberikan manfaat bagi guru untuk dapat mengoptimalkan penggunaan computer dalam proses belajar mengajar. Selain itu guru mau dan mampu mengikuti perkembangan terbaru yang lebih mengandalkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : abdimas, media pembelajaran

Abstract

This activity PKM at Besakolka SATAP, Ke. Kuantana Kab. TTS. In the teaching and learning process, there is an element of giving and receiving for both teachers and students so learning media is needed. The results of this activity are being able to provide benefits for teachers to be able to optimize the use of computers in the teaching and learning process. In addition, teachers are willing and able to keep abreast of the latest developments who rely more on technology in the learning process.

Keywords: abdimas, learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki arti yang sangat penting dalam pembaharuan dan perkembangan masyarakat yang menyeluruh, karena dalam menghadapi perkembangan jaman dan perubahan teknologi dibutuhkan sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas. Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai dengan 13 tahun, sebagai pendidikan ditingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, dan sosial budaya masyarakat pada daerah, diperlukan strategi belajar mengajar yang sesuai agar tercipta keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, untuk dapat mencapai tujuan dan keberhasilan

dalam proses belajar mengajar tersebut perlu memperhatikan beberapa komponen yaitu tujuan pengajaran, guru, murid, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran dan lingkungan pendidikan. Tujuan suatu pembelajaran akan tercapai bila dipersiapkan secara matang oleh pendidik (guru) melalui suatu perencanaan pembelajaran yang baik dan sistematis agar tujuan pendidikan yang diharapkan dapat terwujud (Minardi & Akbar, 2020).

Pengajaran merupakan suatu aktivitas (proses) mengajar belajar yang di dalamnya

ada dua subyek yaitu guru dan peserta didik, tugas dan tanggung jawab utama seorang guru adalah mengelola pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien dan positif dengan adanya kesadaran dan keterlibatan keaktifan kedua subyek pengajaran tersebut. Inisiatif awal, mengarahkan dan membimbing adalah tugas guru sedang peserta didik memperoleh perubahan diri dalam pengajaran, pengajaran bukan konsep atau praktik yang sederhana, tapi bersifat kompleks, dengan kata lain tugas mengajar adalah berat, kompleks perlu keseriusan tidak coba-coba dan asal jadi (Minardi & Akbar, 2020).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dalam pembelajaran. Pada proses belajar mengajar, terdapat unsur memberi dan menerima baik bagi guru maupun peserta didik sehingga diperlukan media pembelajaran. Digunakannya media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Pratiwi & Amelia, 2021).

Selanjutnya belajar dengan menggunakan indera ganda seperti mata dan telinga akan memberikan keuntungan bagi siswa. Hal itu dikarenakan selain siswa dapat mendengarkan, siswa juga dapat melihat gerakan yang akan dipelajari. Pembelajaran yang interaktif merupakan pembelajaran yang disajikan kepada anak dan anak tidak hanya mendengar serta melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Melalui media pembelajaran interaktif sebagai media untuk mengenalkan pengurangan kepada anak, diharapkan dapat membangkitkan semangat anak dalam belajar, serta dapat memudahkan guru dalam memberikan materi belajar (Pratiwi & Amelia, 2021).

Adapun tujuan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu mengajarkan pembuatan dan pemanfaatan media interaktif pada guru. Peranan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar, terbukti dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa (Oktarini, 2022). Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan guru, dapat menarik minat siswa untuk belajar. Selain itu, apabila media pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik, maka dapat digunakan juga sebagai stimulus perkembangan siswa (Oktarini, 2022).

2. METODE ABDIMAS

Kegiatan Abdimas ini berlangsung pada SATAP Besakolka Kecamatan Kuantana Kabupaten Timor Tengah Selatan dengan beberapa tahap antara lain: 1). Identifikasi Masalah; Kegiatan ini dilakukan oleh Tim Pengabdian dimana Tim melakukan identifikasi masalah yang dihadapi oleh SATAP Besakolka. 2). Perizinan yakni tim Pengabdian meminta izin kepada Kepala Sekolah SD dan TK Negeri Besakolka. 3). Pelaksanaan; Kegiatan ini dilaksanakan sejak bulan Januari 2023 secara luring (tatap muka).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan 3 tahap yaitu 1). Pelatihan menggunakan computer, 2) Pendampingan, 3). Praktek kepada siswa. Adapun tahapan yang dilakukan oleh yaitu : tim pengabdian menyiapkan materi pelatihan tim menyiapkan materi pelatihan. Selanjutnya dilakukan penjelasan teoritis mengenai pengembangan media interaktif. Diharapkan peserta dapat memperoleh gambaran mengenai cara pembuatan media interaktif. Selanjutnya guru diberikan tugas untuk praktek langsung menyajikan media pembelajaran menggunakan computer kepada siswa. Tema Pembelajaran yang diambil adalah Gunung Meletus. Setelah kegiatan ini berlangsung Tim Pengabdian melihat hasil yang diterapkan pada siswa dengan tetap melakukan pendampingan kepada guru. Selanjutnya guru diberikan masukan untuk perbaikan jika ada yang kurang oleh tim dengan tujuan untuk menyempurnakan produk media pembelajaran agar semakin baik. Adapun kegiatan awal yang dilakukan setelah pelatihan memanfaatkan media computer ialah. Tim pengabdian memberikan kesempatan kepada guru untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh. Guru menggunakan laptop dan mulai memberikan penjelasan materi terkait gunung Meletus kepada siswa. Hal ini dapat terlihat pada gambar di bawah ini



Gambar 1. Kegiatan Pendampingan dan Pemantuan kepada guru dan siswa

Selanjutnya, tim pengabdian melihat respon dari siswa Ketika pembelajaran yang di ajarkan menggunakan laptop. Siswa dengan bersemangat mampu memahami materi dan mampu menjelaskan Kembali apa yang telah di tonton sebelumnya. Gambar dibawah ini merupakan reaksi siswa terhadap materi yang diajarkan



Gambar 2. Reaksi Siswa dengan media yang digunakan

Kegiatan ini berlangsung dari jam 8-10 dengan tema pembelajaran gunung Meletus. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimak, menjawab dan bercerita kembali lewat apa yang siswa amati. Terlihat bahwa guru dengan mudah mengajar dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Hal ini terlihat pada gambar dibawah ini yang menunjukkan antusias siswa dalam mengikuti proses KBM melalui computer.



Gambar 3. antusias siswa dalam proses KBM

Diakhir pertemuan ketua tim pengabdian Bersama kepala sekolah dan guru SATAP Besakolka melakukan foto bersama di lingkungan TK Negeri Besakolka.



Gambar 4. Foto Bersama Kepala Sekolah dan Guru SATAP Besakolka

Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah mampu meningkatkan keterampilan guru memanfaatkan computer sebagai media pembelajaran interaktif. Selanjutnya media yang digunakan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran baik secara online maupun offline. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan pengetahuan kepada guru mengenai pemanfaatan computer baik secara offline maupun online. Sebelum adanya pelatihan, rata-rata guru mengaku belum pernah mempelajari dan memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran. Terutama memanfaatkan animasi dan fitur interaktif lainnya. Setelah adanya pendampingan pembuatan media pembelajaran ini, peserta dapat menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian ini mampu memberikan manfaat bagi guru untuk dapat mengoptimalkan penggunaan computer dalam proses belajar mengajar. Selain itu guru mau dan mampu mengikuti perkembangan terbaru yang lebih mengandalkan teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dan siswa merasa antusias dengan materi yang

dipaparkan yang dimana media tersebut dapat menampilkan gambar dan suara yang tentu dalam menarik minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Aisyah & Kurniawan, A., 2022. Pelatihan Pengembangan Media Interaktif untuk anak usia dini bagi guru di TK Lintang Surabaya. *Kanigara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- 2) Oktarini, W., 2022. Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif untuk Peningkatkan Keterampilan Guru Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, Volume 6
- 3) Pratiwi, I. & Amelia, C., 2021. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran pada TK/RA Darussalam. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* , 3(2).
- 4) Minardi, J. & Akbar, A. S., 2020. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan power Point untuk Peningkatkan Kompetensi Guru SD. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(11).