



Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Digitalisasi Menggunakan E-Learning di SMP Handayani

^{1*}Ninik Rahayu Ashadi, ²Irwansyah Suwahyu, ³Dwi Rezky Anandari Sulaiman, ⁴Amiruddin Hambali, ⁵Marwan Ramdhany Edy

^{1,2,3,4,5}Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

Email: nini.rahayu.ashadi@unm.ac.id¹, irwansyahsuwahyu@unm.ac.id², dwirezky@unm.ac.id³, amiruddin.hambali@unm.ac.id⁴, marwanre@unm.ac.id⁵

*Corresponding author: nini.rahayu.ashadi@unm.ac.id¹

Received : 11 Mei 2024

Accepted: 3 Juni 2024

Published: 8 Juni 2024

ABSTRAK

Analisis situasi atau masalah secara spesifik pada mitra SMP Handayani sebagai berikut (1) Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada guru, (2) masih minimnya pengetahuan dalam penggunaan dan pemanfaatan digitalisasi. Ketersediaan sarana dan prasarana namun pemanfaatannya sebatas diakses saat ujian. Sehingga solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah mitra yaitu (1) memberikan pelatihan pembuatan kepada kelompok guru untuk memanfaatkan digitalisasi, (2) melakukan pelatihan kepada kelompok guru dengan mengundang pemateri yang kompeten dalam pembelajaran berbasis E-learning. Berdasarkan hasil Pelaksanaan kegiatan workshop atau pelatihan selama 2 hari dengan metode praktikum diperoleh kesimpulan yaitu kelompok guru mata pelajaran atau peserta pelatihan mampu membuat media interaktif digitalisasi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis E-learning. sehingga dengan adanya media interaktif digitalisasi, ilmu kelompok guru yang diperoleh akan semakin luas dan menambah pengetahuan siswa yang tidak hanya didapat dikelas.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Interaktif, Digitalisasi, E-Learning

ABSTRACT

Situation Analysis or Specific Issues at Handayani Junior High School: Teachers are still employing conventional methods, such as lectures, which result in a teacher-centred learning process. There is a limited understanding of the use and utilisation of digitalisation. Although facilities and infrastructure are available, their use is restricted to exam periods. Proposed Solutions to Address the Issues: Provide training for groups of teachers to utilise digitalisation. Conduct training sessions for groups of teachers by inviting competent speakers in E-learning-based education. Conclusion Based on Workshop or Training Activities: Based on the results of the 2-day workshop or training sessions using practical methods, it was concluded that groups of subject teachers or training participants were able to create interactive digital media by utilising E-learning-based learning media. With the availability of interactive digital media, the knowledge of teacher groups will be broadened, and students' knowledge will be enhanced beyond what is learned in the classroom.

Keywords: Training, Interactive Media, Digitalisation, E-Learning

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Perkembangan teknologi informasi (TI) yang sangat pesat membawa dampak yang begitu besar bagi pola hubungan antar individu, antar komunitas, bahkan antar negara atau bangsa (Fathul. 2007). Sehingga tidak terjadi ketimpangan antara perkembangan ilmu pengetahuan yang didukung perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan kemampuan Sumber Daya Manusia yang ada. (Roy. 2004). Dewasa ini semakin bertambah banyak jumlah penyajian materi pembelajaran secara elektronik, baik sebagai pelengkap atau suplemen (tambahan) terhadap materi pembelajaran yang disajikan secara reguler dikelas namun beberapa tempat pendidikan lainnya yang menyelenggarakan e-learning sebagai alternatif bagi siswa yang karena satu dan lain hal berhalangan mengikuti perkuliahan secara tatap muka. Dalam hal ini e-learning berfungsi sebagai pilihan bagi mahasiswa (Fachri, 2006).

Pembelajaran elektronik atau E-learning telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001). Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: on-line learning, internet-enabled learning, virtual learning, atau web-based learning. E-learning adalah semua yang mencakup pemanfaatan komputer dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran, termasuk di dalamnya penggunaan mobile technologies seperti PDA dan MP3 players. Juga penggunaan teaching materials berbasis web dan hypermedia, multimedia CD-ROM atau web sites, forum diskusi, perangkat lunak kolaboratif, e-mail, blogs, wikis, computer aided assessment, animasi pendidikan, simulasi, permainan, perangkat lunak manajemen pembelajaran, electronic voting systems, dan lain-lain. Juga dapat berupa kombinasi dari penggunaan media yang berbeda (Thomas Toth, 2003; Athabasca University, Wikipedia).

Dalam adanya teknologi yang semakin berkembang pesat Pembelajaran E-Learning sangat efektif untuk digunakan pembelajaran siswa yang sewaktu-waktu dapat digunakan. Dampak positif penggunaan E-Learning seperti : Siswa dapat melakukan pembelajaran dengan mudah dan efisien, Siswa dapat mengetahui segala materi pembelajaran dengan mudah dan sesuai yang diinginkan oleh siswa, Siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang semakin pesat, Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Merry Agustina, 2021). Hal ini juga Sesuai dengan hasil observasi secara tertutup terhadap beberapa orang termasuk kepala sekolah, staff dan sebagian beberapa guru, Ketersediaan dari perkembangan teknologi yang pesat tersebut di SMP Negeri Handayani.

SMP Handayani terletak di JL. H. Agussalim No.16, Bonto-Bontoa, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa Berdasarkan hasil survei dan wawancara mitra pada pimpinan sekolah SMP Handayani yaitu Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada guru (1) masih minimnya pengetahuan dalam penggunaan dan pemanfaatan digitalisasi, (2) Ketersediaan sarana dan prasarana namun pemanfaatan nya sebatas diakses saat ujian.

1.2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi diatas, maka dirumuskan masalah secara spesifik sebagai berikut:

- a. Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
- b. Minimnya pengetahuan dalam penggunaan dan pemanfaatan digitalisasi.
- c. Ketersediaan sarana dan prasarana namun pemanfaatan nya sebatas diakses saat ujian.

1.3. Solusi

Dari beberapa permasalahan mitra diatas maka solusi yang ditawarkan melalui program PKM ini adalah:

- a. Memberikan pelatihan pembuatan kepada kelompok guru untuk memanfaatkan digitalisasi..
- b. Melakukan pelatihan kepada kelompok guru dengan mengundang pemateri yang kompeten dalam pembelajaran berbasis E-learning.

Tim pengabdian pada pelatihan ini akan menghadirkan pemateri yang kompeten di bidangnya baik dari kalangan pendidik, tidak hanya dari dosen tetapi juga dari guru yang mampu dan sukses pada profesinya termasuk dalam pembuatan media interaktif berbasis digitalisasi terkhusus berbasis e-learning. pemateri menyiapkan bahan materi sesuai dengan permasalahan mitra serta memotivasi para guru untuk mengembangkan potensi besar yang dimiliki sekolah dan guru.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini berupa pelatihan kepada para guru SMP Negeri 1 Handayani, Kabupaten Gowa. Berikut ini adalah tahapan pelatihan yang dilakukan.

2.1. Tahap Persiapan



Survey dalam bentuk observasi kesekolah dengan wawancara tertutup terhadap kepala sekolah dan guru mata pelajaran kemudian Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran terhadap pelatihan kemudian Penyusunan bahan/materi terkait pelatihan.

2.2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

setelah tahap persiapan telah ditentukan kemudian ke tahap pelaksanaan pelatihan, dalam tahap ini, pertama tama memberikan minat dan motivasi kepada kelompok guru untuk mengikuti pelatihan ini. Sesi pelatihan yang menitik beratkan pada pengelolaan kelas berbasis digital menggunakan e-learning.

2.3. Metode Pelatihan

Pada pelaksanaan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu:

a. Metode Ceramah dan tanya jawab

Pada metode ini dilakukan untuk menyampaikan pengetahuan secara garis besar tentang media digitalisasi menggunakan e-learning. Selanjutnya setelah penyampaian materi sesi selanjutnya yakni metode tanya jawab bagi para peserta pelatihan. Metode ini memungkinkan kesulitan-kesulitan ataupun masalah-masalah yang dihadapi guru dapat dipecahkan.

b. Metode Latihan atau Praktek

Metode latihan atau praktek ini merupakan inti dari pelatihan yaitu dengan diberikan model praktikum kepada para peserta pelatihan untuk memberikan kesempatan mempraktekkan materi pelatihan yang diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan yang disusun dalam beberapa tahapan berlangsung selama 2 hari. Pada hari pertama yaitu pelaksanaan kegiatan pelatihan, hari kedua berupa penugasan memanfaatkan media secara mandiri kemudian dilakukan hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan. Adapun tahapan kegiatan pelatihan yang di laksanakan pada kedua mitra sebagai berikut :

3.1. Pemberian materi terkait *E-learning*

Pada kegiatan pertama pada pelaksanaan pelatihan ini, pemateri memberikan materi dengan metode mempersentasekan secara umum tentang *e-learning* meliputi karakteristik, fungsi pembelajaran *e-learning*, cara penggunaan/pengelolaan fitur, peran dan keunggulan *e-learning*. Setelah itu modul parktikum yang telah dibuat oleh tim pengabdian siap dibagikan kepada peserta pelatihan untuk memudahkan praktek mandiri dalam pelatihan



Gambar 3.1 persentase materi umum tentang *e-learning* oleh Pengabdian dari UNM

3.2. Pelatihan atau Workshop *E-learning*

Pada pelaksanaan pelatihan *E-learning* ini, pemateri mensimulasikan cara mengakses dan mengkoneksikan menggunakan *E-learning*. Kemudian peserta mensimulasikan kembali terkait demonstrasi simulasi dari pemateri. Beberapa kegiatan yang di simulasikan sebagai berikut:

- Peserta Guru mata pelajaran di SMP Handayani mensimulasikan cara mengakses *e-learning* dengan mendaftarkan akun, menggunakan *email* atau *password* emailnya.



- b. Peserta Guru mata pelajaran di SMP Handayani mensimulasikan membuat dan mendaftar sebagai tenaga pendidik dan peserta didik.
- c. Peserta Guru mata pelajaran di SMP Handayani mensimulasikan memasukkan materi pembelajaran di courses (kelas) e-learning. materi yang dimasukkan sebagai bahan ajar yaitu diantaranya berupa file (PDF, Doc, PPTX, dst), folder, IMS, Label, Page, Url. Sehingga bahan ajar yang telah di upload ini dapat diakses oleh siswa untuk proses pembelajaran.
- d. Peserta Guru mata pelajaran di SMP Handayani mensimulasikan cara memberikan tugas kepada peserta dalam e-learning dalam bentuk soal-soal yang telah tersedia yaitu essay, pilhan ganda, penyusunan makalah, dan sebagainya. Selanjutnya tugas tersebut dikumpul secara online melalui cara upload file yang telah disediakan fasilitasnya pada bagian penyampaian tugas di fitur *e-learning*. Jenis file yang dapat dikirim menyesuaikan dengan kebutuhan misalnya *word dokuments, speedsheets, images, audio and video clips*.
- e. Peserta Guru mata pelajaran di SMP Handayani mensimulasikan fitur chat pada e-learning. fitur ini memberikan kesediaan interface dalam bentuk obrolan maya antara guru dan peserta didik. cara membuat *chats* (Obrolan) sebagai tempat berdiskusi secara *real-time* via web, diiskusi secara berlangsung antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa.
- f. Peserta kelompok Guru mata pelajaran di SMP Handayani mensimulasikan cara mendaftarkan peserta didik sebagai siswa dengan menklik sinkronisasi dalam kelas *E-learning*.



Gambar 4.2. Peserta pelatihan mensimulasikan hasil demonstrasi pengelolaan kelas dalam course e-learning.

3.3. Pendampingan dan evaluasi para kelompok guru SMP Handayani.

Evaluasi dan pendampingan pembuatan media digitalisasi *e-learning* oleh kelompok guru dilaksanakan selama sehari secara daring melalui whatsapp sehingga konfirmasi dan komunikasi dari pembuatan dan penyelesaian corse di *E-learning* dapat berlangsung. Kelompok guru mata pelajaran atau peserta pelatihan mampu membuat media interaktif digitalisasi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *E-learning*. sehingga dengan adanya media interaktif digitalisasi, ilmu kelompok guru yang diperoleh akan semakin luas dan menambah pengetahuan siswa yang tidak hanya didapat dikelas. hal ini sesuai dengan hasil pengabdian (Aida S, 2019) menyatakan Sistem e-learning adalah mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan Teknologi Informasi dimana semua menuju ke era digital (era revolusi industri 4. 0), baik mekanisme maupun konten yang digunakan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Pelaksanaan kegiatan workshop atau pelatihan selama 2 hari dengan metode praktikum diperoleh kesimpulan yaitu kelompok guru mata pelajaran atau peserta pelatihan mampu membuat media interaktif digitalisasi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis E-learning. sehingga dengan adanya



media interaktif digitalisasi, ilmu kelompok guru yang diperoleh akan semakin luas dan menambah pengetahuan siswa yang tidak hanya didapat dikelas.

4.2.Saran

Untuk pengabdian selanjutnya, yaitu 1) kelompok guru yang telah didampingi hendaknya mencoba untuk terus berlatih sehingga memudahkan dalam mengaplikasi media. 2) Hasil yang diperoleh oleh kelompok guru peserta pelatihan mampu kolaborasi dengan membagikan ilmu kepada para guru yang lainnya agar dapat memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat.

REFERENSI

- Aida S., Pemanfaatan E-learning Sebagai Media Pembelajaran Di STIA AL – Gazali Barru. Meraja Journal : <https://algazali.ac.id/admin/file/1500754027AIDAH,%20S%20JURNAL.pdf>.
- Fachri, 2006, e-Learning, Konsep dan Aplikasi, Andi Offset, Yogyakarta.
- Merry Agustina, 2021. Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) 2013Yogyakarta, 15 Juni 2013G-8ISSN: 1907 -5022.
- Sembel, Roy. 2004, 23 juni 2008,Yang Perlu Anda Tahu tentang E-learning(Online), <http://www.sinarharapan.co.id/ekonomi/mandiri/2004/0217/man01.html>.
- Thomas Toth, 2003; Athabasca University, Wikipedia.
- Wahid, Fathul. 2007, 18 Juni 2024, Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi: Peluang dan Tantangan. (Online).www.geocities.com