

Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Guru SMP Kota Palopo

M. Nur Hakim¹

Paldy²

M. Zulham³

Opik Dwi Indah⁴

Tri Bondan Kriswinarso⁵

Ilwati⁶

¹²³⁴⁵⁶ Universitas Cokroaminoto Palopo

nurhakim384@gmail.com¹

paldy@uncp.ac.id²

m.zulham3103@gmail.com³

opik.dwi_indah@uncp.ac.id⁴

tribondan@uncp.ac.id⁵

ilawati@gmail.com⁶

Kata Kunci: *Media pembelajaran, media berbasis teknologi*

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar pembelajaran lebih menarik dan berpusat pada siswa (*student centered*) dan tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*). Solusi atas masalah tersebut adalah melakukan pelatihan. Adapun tahapan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah 1) tahap persiapan yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan diskusi dengan guru, 2) tahap pelaksanaan yang terdiri dari pembukaan, pemaparan materi, dan pendampingan penggunaan media *Games Bamboozole*, media *Augmented Reality* dan *Virtual Tour*. Adapun hasil respons tertinggi peserta setelah mendapatkan pendampingan adalah bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mengajar. Ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan yang dilakukan memberikan kontribusi pada guru dalam menggunakan media pembelajaran. Respons tertinggi kedua adalah bahwa pelatih memiliki pengetahuan yang baik tentang media berbasis teknologi. Adapun tindak lanjut dari kegiatan ini adalah pihak sekolah akan melanjutkan kegiatan ini melalui kegiatan Kelompok Belajar yang ada di sekolah

Pendahuluan

Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan Kustandi & Sutjipto (Nurdiansyah, 2019)

bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Hal ini menandakan media pembelajaran seyogyanya hadir dalam setiap aktivitas mengajar di sekolah.

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini menuntut pemerhati pendidikan termasuk guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Hal ini juga telah tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 Tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bahwa teknologi adalah cara, metode, atau proses penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas kehidupan manusia.

Memaknai isi undang-undang tersebut, mengajak kita mengubah konsep belajar yang konvensional demi pengalaman pembelajaran yang imersif dan interaktif. Berbagai media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar di antaranya adalah media *Games Bamboozole*. Media ini merupakan salah satu media interaktif yang dapat memacu minat dan semangat siswa dalam belajar karena media ini didesain dalam bentuk *games* edukasi yang memuat berbagai fitur permainan, kuis, dan sebagainya. Selain itu, media *Augmented Reality* dan *Virtual Tour* juga menjadi alternatif baik dalam proses pembelajaran. Media ini dipilih karena dengan menggunakan media *Augmented Reality* dan *Virtual Tour*, peserta didik tidak lagi berkhayal tentang materi yang diperoleh tetapi mampu melihat langsung objek belajar secara detail. Hal ini sejalan dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan Hamalik (Alti, dkk., 2022) bahwa media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran melalui contoh dan perluasan sudut pandang. Menariknya, media *Games Bamboozole*, *Augmented Reality* dan *Virtual Tour* bias digunakan untuk semua mata pelajaran.

Metode

Kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dilaksanakan di SMP Negeri 10 Kota Palopo. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya adalah:

a. Tahap Persiapan

Kegiatan ini didasari hasil analisis kebutuhan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi melalui observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar pembelajaran lebih menarik dan berpusat pada siswa (*student centered*) dan tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*). Selanjutnya dilakukan diskusi bersama kepala sekolah dan beberapa guru terkait solusi atas masalah yang ditemukan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini diawali memperkenalkan beberapa media digital, pemaparan materi dan dilanjutkan dengan pendampingan penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran.

1) Pembukaan

Mengawali kegiatan ini, dilakukan pembukaan secara resmi. Kegiatan ini dibuka langsung oleh kepala SMP Negeri 10 Kota Palopo yang dihadiri oleh para tenaga pengajar dan TIM pelaksana kegiatan pengabdian.



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan

2) Pemaparan Materi

Tahapan ini diawali dengan *langkah pertama* yaitu memperkenalkan beberapa media pembelajaran berbasis teknologi diantaranya adalah media *Games Bamboozole*, media *Augmented Reality* dan *Virtual Tour* melalui paparan materi singkat; *langkah kedua* yaitu menjelaskan kelebihan dan kelemahan penggunaan media *Games Bamboozole*, media *Augmented Reality* dan *Virtual Tour*; dan *langkah ketiga* menjelaskan langkah kerja penggunaan media *Games Bamboozole*, media *Augmented Reality* dan *Virtual Tour* kepada guru sebagai peserta pelatihan.



Gambar 2. Pemaparan materi media pembelajaran

3) Pendampingan Penggunaan Media

Media *Games Bamboozole*, media *Augmented Reality* dan *Virtual Tour* tergolong media yang masih baru di kalangan sebagian guru. Olehnya itu, dipandang perlu melakukan pendampingan.

a) Media *Games Bamboozole*

Baamboozle merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan atau *edugames* sehingga pembelajaran konvensional dapat diubah menjadi pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan. Adapun cara memulai menggunakan media ini, peserta pelatihan dibimbing untuk masuk pada website <https://www.baamboozle.com> dan mendaftarkan diri dengan cara memasukkan akun *Email* dan *password* masing-masing peserta, kemudian meng-klik **confirm account** dan proses pendaftaran selesai. Setelah menu tampilan terbuka, selanjutnya peserta diarahkan untuk memulai mengoperasikan fitur yang tersaji dalam media *Bamboozle*.



Gambar 3. Pendampingan proses penginstalan aplikasi Media Games Bamboozole

b) Media *Augmented Reality* (AR)

Augmented Reality (AR) dapat didefinisikan sebagai sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara *real time* (Wartoyo, dkk., 2023). Media *Augmented Reality* ini merupakan media kekinian yang dapat menunjang pembelajaran lebih kontekstual yang dirancang melalui perangkat elektronik *smartphone* atau komputer. Media ini dipandang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal. Adapun cara menggunakan media ini, peserta pelatihan dibimbing untuk masuk dan melakukan penginstalan aplikasi *Augmented Reality* (AR) pada website <https://unity3d.com/get-unity/download> dan *Sign In* menggunakan akun *Email* dan *password* masing-masing peserta. Setelah *Sign in*, maka tombol *Activate New Lisence* akan aktif. Selanjutnya klik tombol tersebut untuk mengaktifkan *lisensi*. Setelah lisensi aktif, Unity menawarkan lisensi berbayar dan tidak berbayar. Klik *Unity Personal* untuk menggunakan lisensi Unity yang tidak berbayar, selanjutnya klik *Done*.



Gambar 4. Pendampingan proses penginstalan aplikasi Media *Augmented Reality*

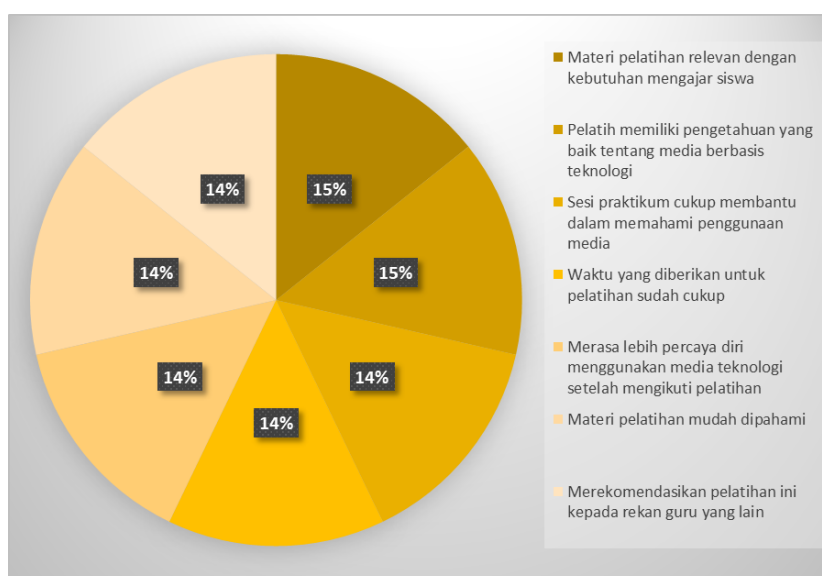
c) Media *Virtual Tour*

Selain dua media yang telah digambarkan sebelumnya, dalam pelatihan ini juga diperkenalkan media elektronik yang lain yaitu media *virtual tour*. Media ini sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Misalnya pada mata pelajaran sejarah, melalui media ini peserta didik dapat melihat objek pembelajaran, misalnya museum, objek wisata, dan sebagainya secara daring. Selain itu, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, media ini dapat dijadikan sebagai sarana dalam menulis deskripsi karena objeknya dapat dilihat seolah-olah nyata meskipun secara virtual saja.

Hasil

Penggunaan media berbasis teknologi dalam melaksanakan proses pembelajar sering menjadi kendala bagi guru. Baik terkendala pada cara mendesain medianya maupun cara mengoperasikan. Hal ini tentu menjadi momok bagi guru, karena teknologi semakin maju dan secara otomatis pendidikan diharapkan mampu berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi. Olenya itu, atas dorongan kesadaran penuh maka dilakukan pelatihan tentang cara menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi melalui kegiatan pengabdian. Hasil pelatihan menunjukkan respons yang positif dari guru sebagai peserta kegiatan pelatihan ini.

Sebagai tindak lanjut, guru yang telah mendapatkan pendampingan akan melanjutkan kegiatan ini melalui kelompok belajar di sekolah. Selain itu, respons positif juga dapat dilihat dari hasil *post-kuisisioner* yang dibagikan kepada guru setelah pelatihan. Adapun respons yang dimaksudkan dapat dilihat pada gambar bagan berikut.



Bagan di atas mendeskripsikan hasil respons tertinggi adalah pernyataan bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mengajar yaitu sebesar 15%. Ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan yang dilakukan memberikan kontribusi pada guru dalam menggunakan media pembelajaran. Respons tertinggi kedua adalah bahwa pelatih memiliki pengetahuan yang baik tentang media berbasis teknologi yaitu 15%. Respons selanjutnya yaitu sesi praktikum cukup membantu dalam memahami penggunaan media, waktu yang diberikan untuk pelatihan, merasa

lebih percaya diri menggunakan media teknologi setelah pelatihan, materi pelatihan mudah dipahami, dan merekomendasikan pelatihan ini kepada rekan guru yang lain masing-masing sebesar 14%.

Simpulan

Media pembelajaran berbasis teknologi yang telah dilatihkan kepada guru di SMP Negeri 10 Palopo melalui kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi disimpulkan bahwa dari hasil pendampingan, guru sudah menginstal aplikasi media *Games Bamboozole* dan media *Augmented Reality* dan sebagian sudah mampu mengalikasikan media tersebut. Namun, masih ada guru yang belumberhasil menginstal aplikasinya. Sebagai tindak lanjut, pihak sekolah akan melanjutkan kegiatan ini melalui kegiatan Kelompok Belajar yang ada di sekolah. Selain itu, respons guru dari hasil *post-kuisisioner* menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di masa sekarang memang sangat membutuhkan media teknologi yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Alti, Ahmi Mudia, dkk., 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Indrianto, I., Ramdhan, Z., Cahaya, K. N., Herdiana, B., & Nur, H. (2024). Meningkatkan Aksesibilitas dan Efisiensi Layanan Publik Melalui Program Pengaduan Online di Desa Paomacang Kecamatan Sukamaju Selatan. *Abdimas Langkanae*, 4(1), 49-56.
- Karim, S. (2023). PkM Pelatihan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint di MIS DDI Kalukuang. *Abdimas Langkanae*, 3(1), 52-56.
- Kasma, S., Syukur, A., Hardiana, H., Suhardi, S., Sugianto, L., & Hamzah, M. A. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Mendukung Pengembangan Keterampilan Guru SMKN 2 Kota Palopo. *Abdimas Langkanae*, 4(1), 29-38.
- Nurdiansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Muis, A., & Muhammad, F. (2023). Pelatihan Text Mining Menggunakan Bahasa Pemrograman Python. *Abdimas Langkanae*, 3(1), 36-46.
- Muis, A., & Muhammad, F. (2023). Pelatihan Text Mining Menggunakan Bahasa Pemrograman Python. *Abdimas Langkanae*, 3(1), 36-46.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 Tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- Wartoyo, dkk. 2023. *Mudah Membuat Augmented Reality*. Jawa Timur: PT. INTENSE Mojokerto Bintang Sembilan

- Yassa, S., Bakri, M., Hakim, M. N., Srihidayati, G., & Suparman, S. (2024). Pendampingan Pembuatan Dompok Durian di Desa Tampumia, Kabupaten Luwu. *Abdimas Langkanae*, 4(1), 7-13.
- Yanti, R., Hamdani, U. Z., & Lihu, I. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Karya Seni "Tie Dye" Di SDN 6 Bogar Kota Palopo. *Abdimas Langkanae*, 3(2), 103-108.