

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *INFORMATION TECHNOLOGY* (IT) DI SMP MUHAMMADIYAH 8 BATU

INNOVATIVE LEARNING MEDIA TRAINING BASED ON INFORMATION TECHNOLOGY (IT) At SMP MUHAMMADIYAH 8 BATU

Rose Fitria Lutfiana^{1*}, Moh. Wahyu Kurniawan²

¹²(Prodi PPKn, FKIP, UMM, Indonesia)

¹rose@umm.ac.id; ²mohwahyukurniawan@gmail.com

Abstrak. Revolusi industri 4.0 membawa dampak cukup besar dalam berbagai aspek kehidupan, baik di bidang ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan lain sebagainya. Salah satu dampak revolusi industri dalam bidang pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *information technology* atau IT. Media pembelajaran merupakan alat penyampaian pesan dan informasi dari guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini penting dilakukan karena relevan dengan tuntutan pembelajaran saat ini. Hasil pelatihan media pembelajaran inovatif berbasis *information technology* yaitu (1) 100% guru menguasai media pembelajaran inovatif berbasis *information technology* yang telah diajarkan; dan (2) 60% guru mengimplementasikan media pembelajaran inovatif berbasis *information technology*

Kata Kunci; *Media Pembelajaran, Information Technology*

Abstract. *The industrial revolution 4.0 has had a considerable impact on various aspects of life, both in the economic, social, cultural, educational and so on. One of the impacts of the industrial revolution in education is the use of information technology or IT-based learning media. Learning media is a means of delivering messages and information from teachers to students in learning activities. The results of the training on information technology-based innovative learning media, namely (1) 100% of teachers mastered information technology-based innovative learning media that had been taught; and (2) 60% of teachers implement innovative learning media based on information technology.*

Keywords; *Learning media, information technology*

PENDAHULUAN

Dunia saat ini telah berada di abad 21 dan revolusi industri 4.0 dengan kemajuan yang pesat pada bidang teknologi informasi-komunikasi (*information & communication technology*). Seperti yang kita tau bahwa dampak yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang ada saat ini adalah menawarkan banyak kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar seperti penerapan media pembelajaran berbasis IT ataupun penggunaan *platform* pembelajaran berbasis IT seperti edmodo, zoom meeting, google classroom dan lain sebagainya. Daryanto dan Karim, (2017) menyatakan bahwa hal-hal yang demikian tersebut akhirnya menyebabkan terjadinya pergeseran orientasi belajar *outside-guided* ke *self-guided* dan dari *knowledge-as-possession* ke *knowledge-as-construction*. Selain hal-hal yang sudah dipaparkan di atas, dampak dari kemajuan teknologi saat ini pada bidang pembelajaran adalah kebaruaran

tentang konsepsi membenaran yang awalnya hanya terfokus pada pembelajaran menjadi banyak pengetahuan tentang eksplorasi sosial budaya (Priyanto, 2009).

Sebagai sebuah proses akumulasi mengajar (*teaching*) dan belajar (*learning*) dalam proses pembelajaran antara guru dan peserta didik mempunyai hubungan yang erat dan saling berkaitan. Sistem pembelajaran terdiri dari aktivitas timbal balik mengajar (*teaching*) yang dilakukan oleh guru dan belajar (*learning*) yang dilakukan oleh peserta didik, akan tetapi terdapat hubungan sinergis dalam komponen pembelajaran yaitu tujuan, materi, metode, evaluasi dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Rusman (2017) menyatakan bahwa ciri khas dari pembelajaran abad 21 adalah kompleksitas pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan juga adanya gerakan restrukturisasi korporatif dengan fokus atau titik tekan pada penggabungan kualitas teknologi yang digunakan dengan manusia atau guru yang memanfaatkannya. Kondisi seperti itu berakibat adanya keharusan bagi peserta didik agar mampu mengambil inisiatif, berfikir kritis, kreatif dan cakap dalam memecahkan masalah. Selain yang sudah dipaparkan oleh Rusman di atas, salah satu pembelajaran Abad 21 yang menekankan *critical thinking* adalah munculnya pembelajaran HOTS atau *Higher Order Thinking Skill*, pembelajaran berbasis TPACK atau *Technological, Pedagogical dan Content Knowledge*.

Berdasarkan realita di lapangan guru di SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu selama pandemi belum ada yang menggunakan platform Edmodo dalam proses belajar mengajar. Rerata platform daring yang digunakan yaitu *WhatsApp Group, Google Meet, Zoom Meeting* maupun *Office 364*. Di antara platform-platform daring yang digunakan di SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu tersebut Edmodo mempunyai beberapa keunggulan di antaranya guru dan siswa bisa saling mendapatkan *feedback*, mudah digunakan, jaringan cenderung aman, akses mudah bisa dengan computer atau HP, orang tua bisa memantau/melakukan kontrol terhadap pembelajaran anaknya dan adanya kelengkapan fitur seperti *assignment, quiz* dan lain-lain (Wahida, 2021).

Senada dengan pendapat Aviyanti, (2020) menyatakan bahwa jika guru mampu membuat, mengembangkan dan mengimplementasikan alat/media dalam pembelajaran bisa menambah nilai lebih. Kemampuan yang harus dimiliki tersebut sebetulnya sesuai dengan amanat Undang-undang No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen pasal 10 ayat 1 yang menyatakan bahwa ciri-ciri guru profesional adalah memiliki empat kompetensi yang meliputi kompetensi pedagogi, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial.

Dampak canggihnya teknologi industri 4.0 yang saat ini terjadi membawa perubahan yang sangat besar di berbagai bidang kehidupan, khususnya pendidikan. Sesuai penjelasan di atas bahwa dampak industri 4.0 yakni dengan adanya ‘digitalisasi sistem’, secara tidak langsung menuntut semua pendidik atau guru agar bisa melakukan penyesuaian atau adaptasi terhadap kecanggihan dan kemutakhiran teknologi saat ini. Di dukung dengan kondisi pandemi yang berlangsung diberbagai belahan dunia saat ini, sistem pembelajaran yang awalnya dilakukan secara luring di kelas, berangsur-angsur menjadi sistem daring (*online learning*). Perubahan seperti itu tentu membuat baik guru ataupun siswa beradaptasi dengan cepat dalam menggunakan pembelajaran berbasis teknologi.

Sanaky (2011) menyatakan bahwa implikasi yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan adalah adanya pergeseran paradigma. Pernyataan tersebut bisa diartikan bahwa pemanfaatan teknologi informasi yang berkembang saat ini dalam proses belajar mengajar di kelas, merupakan sebuah kebutuhan dan juga tuntutan. Untuk menunjang hal tersebut maka perlu dikembangkan model-model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memasukkan unsur teknologi. Semua itu menjadi keharusan yang diimplementasikan oleh guru di dalam pembelajaran agar peserta didik merasa nyaman dalam proses belajar dan pembelajaran menjadi terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan. Kondisi semacam itu jika dibiarkan terus menerus tentu bisa menjadi penghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, variatif, bermakna serta tidak membosankan.

Ditinjau dari definisinya, media pembelajaran merupakan alat penyalur pesan dan informasi belajar. Untuk menghasilkan pembelajaran yang baik tentu harus merancang media pembelajaran secara baik juga agar bisa membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Daryanto dan Karim, 2017). Guru dituntut untuk bisa menciptakan sebuah inovasi dan juga melakukan implementasi media pembelajaran berbasis TI, meskipun hal tersebut terlihat mustahil namun bukan berarti tidak bisa dilakukan hal ini dikarenakan penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran merupakan sebuah tuntutan dan juga kebutuhan dalam bidang pendidikan saat ini. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk meningkatkan kompetensi profesionalnya. Media pembelajaran berbasis *technology informacy* diantaranya berupa internet, intranet, *handphone*, dan CD Room atau Flash Disk. Sedangkan komponen utamanya terdiri dari *Learning Management System (LMS)* dan *Learning Content (LC)*. Menurut Dewi (Dewi *et al.*, 2020) LMS

merupakan aplikasi *software* atau berbasis digital untuk menunjang proses pembelajaran yang di dalamnya mencakup aspek perencanaan serta implementasi.

Beberapa hasil penelitian sejenis yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran yaitu riset dari Surahmadi (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media *quipper school* dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Selain itu juga hasil riset Tafonao, (2018) terkait peranan media dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa adanya media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien dan mengatasi kebosanan belajar saat di kelas. Pengabdian yang dilakukan oleh Munandar *et al.*, (2021) juga membuktikan adanya peningkatan kompetensi guru setelah memperoleh pelatihan ICT.

SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu yang terletak di Jl. Welirang Sisir Kecamatan Batu Kota Batu, Prov. Jawa Timur. Sebagai salah satu sekolah swasta berbasis Islam yang selalu *update* dengan perkembangan zaman, SMP Muhammadiyah terus berupaya untuk meningkatkan kualitas dan kuantitasnya. Berdasarkan observasi awal dan diskusi yang dilakukan oleh tim pengabdian kelompok dan Bapak Waindra selaku kepala sekolah SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu, diperoleh data sebagai berikut: (a) Guru-guru di SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu belum menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran yang bervariasi; (b) Adanya ketertarikan yang tinggi untuk mengikuti lomba-lomba Inobel namun terkendala kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis IT. Fokus pelatihan dan pendampingan media pembelajaran berbasis IT.

METODOLOGI

Metode pelaksanaan yang akan dilakukan dalam kegiatan pengabdian kelompok di SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu berdasarkan kesepakatan yang telah dilakukan bersama antara lain:

a. Mengadakan kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD)

Kegiatan FGD dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu khususnya dalam implementasi media dalam kegiatan pembelajaran. Setelah didapatkan fakta bahwa selama pembelajaran platform yang digunakan oleh guru adalah *WhatsApp Group*, Google Meet, Zoom Meeting dan Office 360. Oleh karenanya tim pengabdian menawarkan alternatif platform baru yang bisa digunakan untuk kegiatan

pembelajaran, yaitu Edmodo. Kegiatan FGD dihadiri oleh tim pengabdian kepada masyarakat dan perwakilan dari SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu.

b. Pelatihan media pembelajaran inovatif berbasis IT

Setelah kegiatan FGD maka tim pengabdian akan memberikan pelatihan materi terkait media pembelajaran inovatif berbasis IT hal ini didasarkan pada realita bahwa salah satu dampak dari revolusi industry 4.0 adalah penguasaan guru dalam bidang *information technology* dalam pembelajaran.

c. Pendampingan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis IT

Setelah mendapatkan pelatihan terkait media pembelajaran inovatif berbasis IT maka guru-guru wajib membuat media pembelajaran dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran.

Adapun penjabaran lebih rinci dari uraian di atas akan diuraikan dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Prosedur Kerja dan Metode Pelaksanaan

No	Prosedur Kerja	Metode
1	FGD	Diskusi dan sosialisasi
2	Pelatihan <i>e-learning</i>	Workshop, diskusi
3	Pendampingan <i>e-learning</i>	Praktik langsung, diskusi
4	Monitoring dan evaluasi	Diskusi

Partisipasi SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian kelompok ini antara lain: (a) Persetujuan yang diberikan oleh kepala sekolah untuk melakukan pelatihan media pembelajaran inovatif berbasis IT; (b) Sarana dan prasarana yang mendukung yang disediakan oleh sekolah; (c) Kesiapan guru yang akan menjadi peserta dalam pelatihan; (d) Sekolah mengimplementasikan media pembelajaran inovatif berbasis IT yang telah dibuat oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis *information technology* dilakukan di SMP Muhammadiyah 8 Batu yang beralamat di Jalan Welirang No 17 Kota Batu selama kurang lebih dua bulan. SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu memiliki visi “Terwujudnya sekolah Khas, Unggul dan Mandiri dengan mengacu kepada nilai-nilai islam berstandar Al-Qur’an dan As-Sunah”, sedangkan misinya meliputi: (a) mengembangkan pembelajaran yang khas dengan

mengaitkan nilai-nilai keIslaman pada semua mata pelajaran; (b) mengembangkan budaya dan lingkungan sekolah yang bernuansa islami dengan pembiasaan amalan As-Sunah; (c) mengembangkan lingkungan sekolah yang asri dengan penataan tanaman dan ruangan yang ramah lingkungan; (d) meningkatkan pengembangan kurikulum yang berorientasi pada keunggulan potensi lokal; (e) meningkatkan kualitas dan kompetensi sumber daya manusia dengan mengembangkan pengetahuan, kemampuan, ketrampilan dan akhlakul karimah; (f) meningkatkan prestasi akademik dengan memaksimalkan atau menaikkan proses pembelajaran dan kriteria ketuntasan minimal (KKM); (g) meningkatkan prestasi non akademik dengan mengoptimalkan pembinaan kegiatan ekstrakurikuler yang berkualitas; dan (h) meningkatkan kemandirian dan efektivitas pengelolaan manajemen sekolah yang profesional dengan mengoptimalkan penerapan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS).

a. Mengadakan kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD)

FGD merupakan langkah awal sebelum melakukan kegiatan pelatihan. Tujuan dari kegiatan FGD adalah meminta masukan atau informasi yang dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian. Peserta yang mengikuti FGD yaitu tim pengabdian dengan mitra dari SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu. Hasil dari FGD yang dilakukan adalah rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam waktu 2 bulan. Dalam tahap ini terjadi kesepakatan terkait pembagian tugas pada masing-masing pihak yaitu, tim pengabdian dari Universitas Muhammadiyah Malang dan SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu.



Figur 1. Kegiatan FGD di SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu

b. Pelatihan media pembelajaran inovatif berbasis IT

Setelah kegiatan FGD maka tim pengabdian akan memberikan materi terkait media pembelajaran inovatif berbasis IT. Pemberian materi sebagai kegiatan awal pelatihan media

pembelajaran inovatif berbasis IT ini dilakukan di Aula GKB IV Universitas Muhammadiyah Malang. Jabaran tentang materi dan pemateri dalam pelatihan ini dapat terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Materi dan Pemateri Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis IT

No	Pemateri	Materi
1	M. Mansur, M.H	Pembelajaran abad 21
2	Moh. Wahyu Kurniawan, S.Pd., M.Pd	Kompetensi guru profesional
3	Moh. Wahyu Kurniawan, S.Pd., M.Pd	Media pembelajaran inovatif
4	Rose Fitria Lutfiana, M.Pd	Pembelajaran berbasis edmodo
5	Rose Fitria Lutfiana, M.Pd	Workshop edmodo

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 15 guru yang merupakan perwakilan dari masing-masing mata pelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 90,9% guru yang mengikuti pelatihan belum mengenal platform edmodo sebelumnya dan sebanyak 9,1% sudah mengetahui platform edmodo sebelumnya. Rincian peserta yang mengikuti pelatihan seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Peserta Pelatihan Media Inovatif Berbasis Information Technology

No	Nama Peserta	Mata Pelajaran
1	Abdul Karim Ibrahim, S.Pd	IPA
2	Akbar Maulana Mahadi, S.Pd	Seni Budaya
3	Yusuf Dwi Alfianto, S.Pd	PJOK
4	Niken Panca Kuswanendra, S.Pd	IPS
5	Evinda Nia Sari Zain, S.Pd	Bahasa Inggris
6	Sri Wulan Romdaniyah, S.Pd., M.Pd	IPA
7	Lailatul Fitria, S.Pd	PPKn
8	Nur Kholiatun, S.S	Al Islam dan Bahasa Arab
9	Rubiatul Adawiyah, S.Pd., S.H	PPKn
10	Agus Budiyanto, S.Pd	Bahasa Indonesia
11	Erniati, S.Sos	IPS
12	Tony Ria Angga, S.Pd	Matematika
13	Ngadiono, S.Pd	Al Islam dan Kemuhammadiyah
14	Anggiet Budi, S.Pd	BK
15	Alga Rivaldi, S.Pd	Bahasa Indonesia

Kegiatan pemberian materi dilakukan selama satu hari. Sedangkan kegiatan workshop dilakukan di hari berikutnya. Dalam kegiatan workshop peserta pelatihan mempraktikkan platform edmodo. Target dari pelatihan ini selain peserta menguasai edmodo juga mengimplementasikan dalam pembelajaran. Kegiatan pemberian materi dapat terlihat pada Figur 2.



Figur 2. Kegiatan Pemberian Materi

c. Pendampingan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis IT

Setelah mendapatkan pelatihan terkait media pembelajaran inovatif berbasis IT maka peserta harus bisa menggunakan platform edmodo. Kegiatan pendampingan ini dilakukan sebanyak tiga kali. Peserta harus bisa membuat *announcement*, *assignment* dan *quiz* di edmodo. Kegiatan pendampingan dilakukan melalui virtual dengan menggunakan platform *google meet* seperti yang terlihat pada Figur 3.



Figur 3. Kegiatan Pendampingan Melalui *Google Meet*

Semua peserta pelatihan telah menguasai media pembelajaran inovatif berbasis *information technology* yang diajarkan. Sebanyak 60% peserta mengimplementasikan media pembelajaran inovatif berbasis *information technology* sedangkan sebanyak 40% belum mengimplementasikan media pembelajaran inovatif berbasis *information technology*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian “Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis *Information Technology* di SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu yang terletak di Jl. Welirang Sisir Kecamatan Batu Kota Batu, Prov. Jawa Timur” dapat disimpulkan bahwa 100% peserta yang mengikuti kegiatan ini telah menguasai *platform* edmodo yang diajarkan dan sebanyak 60% peserta mengimplementasikan media pembelajaran inovatif berbasis *information technology* sedangkan sebanyak 40% belum mengimplementasikan media pembelajaran inovatif berbasis *information technology*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Malang dan juga SMP Muhammadiyah 8 Kota Batu sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

REFERENSI

- Aviyanti, I. (2020). *Penerapan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dalam Pembelajaran Ditinjau Dari Status Sertifikasi, Lama Mengajar, Dan Bidang Studi Guru*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Daryanto, dan Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media. Yogyakarta. 276 hal.
- Dewi, I.L.K., Maharani, A., dan Setiyani, S. (2020). Pelatihan Aplikasi Schoology Sebagai Upaya Menyelenggarakan Pembelajaran Jarak Jauh di SMK Samudra Nusantara. *Minda Baharu*, 4(2), 122-130. <https://doi.org/10.33373/jmb.v4i2.2662>
- Munandar, M.H., Irmayanti, Muti'ah, R., Ritonga, A.A., dan Harahap, D.A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Guru-Gurudi Smk Negeri 1 Pertanian Pembangunan. *Minda Baharu*, 5(1), 77-88. Doi. 10.33373/jmb.v5i1.2892
- Priyanto, D. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. 14(1), 92-110
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta. 538 hal.
- Sanaky. H.AH.(2011). *Media Pembelajaran, Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Kaukaba Yogyakarta. 370 hal.
- Surahmadi, B. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Berbasis Quipper School Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Temanggung. *USEJ-Unnes Science Education Journal*, 5(1), 1123–1127. <https://doi.org/10.15294/usej.v5i1.9645>

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Wahida, N. (2021). 9 Kelebihan Edmodo untuk Pembelajaran Online, Ini Keuntungannya. *Kapanlagi.Com*. <https://plus.kapanlagi.com/9-kelebihan-edmodo-untuk-pembelajaran-online-ini-keuntungannya-d4b70f.html>

Diterima: 19 Agustus 2021 | Disetujui : 31 Desember 2021 | Diterbitkan : 31 Desember 2021

How to Cite:

Lutfiana, R.F., dan Kurniawan, M.W. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis *Information Technology* (IT) di SMP Muhammadiyah 8 Batu, *Minda Baharu*, 5(2), 109-118. Doi. 10.33373/jmb.v5i2.3448