

Artikel Info

Received: July 19, 2023	Revised: August 15, 2023	Accepted: September 04, 2023	Published: October 29, 2023
-----------------------------------	------------------------------------	----------------------------------------	---------------------------------------

Pemanfaatan Aplikasi Digital Dalam Peningkatan Kompetensi Guru Membuat Media Pembelajaran

Hasrian Rudi Setiawan^{1*}

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*¹

*¹email: hasrianrudi@umsu.ac.id

Abstract: The aim of this activity is to increase teacher competence in creating learning media by utilizing digital applications. The methods used in community service activities are generally divided into two, namely: 1) Methods used to collect data related to partner needs and program success achievements; 2) The method used to carry out this community service program (PKM). The achievements of the community partnership program (PKM), in general, are providing results in increasing the competence of teachers in creating learning media with the help of digital applications. Of the participants who took part in this activity, 81% of teachers had the skills to create learning media using digital applications.

Keywords: Digital Applications; Teacher Competency; Instructional Media.

Abstrak: Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi digital. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini secara umum dibagi menjadi dua, yaitu: 1) Metode yang digunakan untuk pengumpulan data terkait kebutuhan mitra dan capaian keberhasilan program; 2) Metode yang digunakan untuk menjalankan program pengabdian masyarakat (PKM) ini. Capaian terhadap program kemitraan masyarakat (PKM), secara umum yaitu memberikan hasil dalam peningkatan kompetensi guru-guru dalam membuat media pembelajaran dengan bantuan aplikasi digital. Dari peserta yang mengikuti kegiatan tersebut, maka 81% guru-guru telah memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi digital.

Kata Kunci: Aplikasi Digital; Kompetensi Guru; Media Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu hidup dengan baik. Karena itu, ada upaya yang dilakukan oleh seseorang maupun kelompok orang secara sadar, untuk menciptakan suasana belajar yang dapat secara aktif mengembangkan potensi peserta didik. Banyak upaya yang telah dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik, diantaranya melalui kegiatan bimbingan, latihan dan pengajaran. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut, diharapkan akan terjadinya perubahan sikap, tingkah laku dan pengetahuan pada diri seseorang (Ibrahim, 2018).

Guru merupakan insan yang selalu dituntut untuk berupaya mencurahkan segenap kemampuannya, dalam menciptakan suasana belajar yang dapat mempengaruhi peserta didik secara aktif untuk mengembangkan potensinya. Karena itu, seorang guru haruslah memiliki kompetensi dalam rangka menciptakan suasana belajar yang dapat menjadikan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi diri.

Guru merupakan sosok yang turut andil mempengaruhi keberhasilan suatu pendidikan. Mengapa demikian?. Sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan peserta didik sebagai subjek dan objek belajar. Bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, bagaimanapun lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, serta bagaimanapun kuatnya antusias peserta didik, tanpa dibarengi dengan kemampuan guru, maka semuanya akan kurang bermakna. Maka guru merupakan aspek yang sangat berpengaruh yang memang secara khusus diperuntukkan untuk mendukung dan bahkan menjadi ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan (Sutirna, 2018).

Menjadi seorang guru tidaklah mudah dan harus ada beberapa kompetensi yang harus dimiliki dan melekat pada seorang guru, yaitu sebagaimana yang diungkapkan pada Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 pasal 8, diantaranya adalah: *Perama*, Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal yang dapat

mencerminkan kepribadian seseorang yang dewasa, arif dan berwibawa, mantap, stabil, berakhlak mulia, serta dapat menjadi teladan yang baik bagi peserta didik; *Kedua*, Kompetensi pedagogik merupakan keterampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran atau interaksi belajar mengajar dengan peserta didik; *Ketiga*, Kompetensi profesional merupakan penguasaan terhadap materi pembelajaran dengan lebih luas dan mendalam; *Keempat*, Kompetensi sosial merupakan keterampilan yang dimiliki oleh seorang guru untuk berkomunikasi dan bergaul dengan tenaga kependidikan, peserta didik, orang tua peserta didik, dan masyarakat di sekitar sekolah (Mulyasa, 2010).

Dengan demikian, sebagai insan yang berprofesi sebagai seorang pendidik, maka guru wajib memiliki keempat kompetensi tersebut. Bahkan seorang guru juga diharuskan untuk setiap saat menambah/mengupgrade kemampuannya dalam rangka melayani peserta didik dalam mengembangkan potensi peserta didik tersebut.

Sekolah tentunya sebagai penyelenggara pendidikan memiliki andil dan tanggung jawab besar dalam meningkatkan kompetensi guru. Salah satu upaya yang dilakukan adalah membuat pelatihan kepada guru yang berada di lingkungan sekolah tersebut, agar guru memiliki keahlian sesuai dengan perkembangan zaman. Lembaga pendidikan yang baik, harus memiliki program pengembangan yang tidak hanya saja ditujukan pada peserta didiknya, namun juga pada sumber daya manusia (pendidik) nya. Hal ini karena, apabila suatu lembaga pendidikan memiliki sumber daya manusia (pendidik), yang memiliki kompetensi yang baik, maka lembaga pendidikan tersebut akan berkualitas dan menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas (Muqowim, 2012). Namun sangat disayangkan, banyak lembaga pendidikan hari ini, lebih mementingkan untuk mengembangkan sarana dan prasarana pembelajaran, dibandingkan dengan peningkatan kualitas guru dalam mengajar. Akhirnya banyak hari ini, lembaga pendidikan (sekolah), lebih terlihat banyak menjual dan menawarkan fasilitas gedung belajar yang nyaman dan megah, dibandingkan dengan *skill* (keahlian). Padahal tujuan dari penyelenggaraan pendidikan tersebut adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Maunah, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan calon mitra PKM ini, yaitu kepala SMP Rahmat Islamiyah. Bahwa, di SMP Rahmat Islamiyah ini jarang sekali diadakan kegiatan pelatihan peningkatan kompetensi guru. Pengawas dari dinas pendidikan selalu memberikan pendampingan pada sekolah dan guru, akan tetapi kegiatan pendampingan yang diberikan oleh pengawas saja tidaklah cukup untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menjalankan tugasnya sebagai insan pendidik.

Kepala SMP Rahmat Islamiyah menyampaikan bahwa pada saat ini ada beberapa skill (keahlian) yang sangat dibutuhkan oleh segenap guru di SMP Rahmat Islamiyah Medan, diantaranya adalah: 1) pengetahuan dan keterampilan terkait pelaksanaan kurikulum merdeka; 2) keterampilan dalam manajemen penerimaan peserta didik baru; 3) keterampilan dalam mengembangkan metode mengajar; 4) Keterampilan dalam melakukan pembelajaran online; 5) keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi; 6) keterampilan dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran.

Beberapa keahlian yang sangat dibutuhkan oleh mitra tersebut, maka dalam hal ini mitra membutuhkan bantuan dalam meningkatkan keterampilan guru-gurunya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Karena itu, perlu dilakukan pelatihan sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas guru-guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran.

Keterampilan dalam membuat media pembelajaran merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki oleh guru. Sebab media pembelajaran itu merupakan alat bantu yang dapat dipergunakan untuk mempermudah menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik (Budi Setiawan dan Endro Purnomo, 2007). Bahkan Arsyad mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar (Arsyad, 2003).

Selanjutnya Arsyad mengatakan bahwa media pembelajaran itu memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah: 1) Media pembelajaran dapat memperjelas

penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar; 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang (Arsyad, 2003).

Selain itu, Sudjana menyebutkan pula beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, diantaranya adalah: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membutuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Gunawan, 2019). Dengan demikian, dengan guru memanfaatkan media pembelajaran, apalagi dapat membuat media pembelajarannya sendiri, maka guru dapat lebih memaksimalkan penyampaian informasi pembelajaran kepada setiap peserta didiknya.

Pada saat ini perkembangan media pembelajaran cukup pesat, guru dapat memilih media pembelajaran mana yang akan dimanfaatkannya dalam kegiatan pengajaran yang akan dilakukan. Guru dapat memilih apakah ia ingin memanfaatkan media yang dapat menampilkan gambar saja (media visual), suara saja tanpa gambar (media audio), atau guru ingin memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar dan

suara (audio visual). Namun, yang perlu menjadi perhatian bagi guru bahwa, pemilihan media pembelajaran mana yang akan dimanfaatkan dalam kegiatan pengajaran, haruslah disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan (Hasrian Rudi Setiawan, 2018). Tegasnya guru harus memiliki pengetahuan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang akan digunakannya dalam kegiatan pengajaran.

Selain itu juga, perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat tentunya banyak melahirkan berbagai macam aplikasi-aplikasi digital yang dapat di manfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajarannya sendiri. Ada banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif visual, diantaranya: Microsoft Powerpoint (membuat presentasi dan video visual recording), Google Slide (membuat presentasi slide), Libre Office (membuat presentasi slide), Prezi (membuat Presentasi berbasis frame/canvas dinamis), Focusky (membuat Presentasi berbasis frame/canvas dinamis), VideoScribe (membuat Video berbasis whiteboard/handwriting), Whiteboard Fi (media canvas whiteboard online) Class Room, GoAnimate (membuat Video Animasi), PowToon (membuat Video Animasi), Animiz (membuat Video Animasi), Flypaper (membuat video animasi), Comic Strip Creator (membuat Digital Comic), Clip Studio Paint Pro (membuat Digital Comic), ComicPo (membuat Digital Comic), Canva (membuat Infografik dan Poster), DesignCap (membuat Infografik dan Poster), Easy Test Maker (Membuat Soal Kuis), Class Marker (Membuat Soal Kuis), Quizizz (membuat Kuis Online), Quizlet (Membuat Soal Kuis), Padlet (membuat Ruang Belajar Kelompok/Kolaborasi Online), Flip Grid (membuat Ruang Belajar Kelompok/Kolaborasi Online). Selain itu, ada beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif audio visual, diantaranya adalah: Kahoot (membuat kelas digital), Google Classroom (membuat kelas digital), Microsoft Teams (membuat kelas digital), LMS Canvas (membuat kelas digital), Quora (membuat kelas digital), Open Study (membuat kelas digital), Lectora (membuat kelas digital), Macromedia Flash (membuat game pembelajaran), Movie

Maker (membuat Video Pembelajaran), Camtasia (membuat Video Pembelajaran), Filmora Wondershare (membuat Video Pembelajaran) dan KineMaster (membuat Video Pembelajaran) (Nugroho, 2014).

Banyaknya aplikasi digital yang bermunculan yang merupakan dampak dari kemajuan teknologi informasi tersebut, namun sangat disayangkan banyak belum dapat dimanfaatkan khususnya oleh guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Banyak guru belum mampu memanfaatkan aplikasi digital tersebut, seperti untuk membuat media pembelajaran dan lain sebagainya. Tentu hal ini sangat memprihatinkan dan merupakan keluhan dari kepala sekolah, yang mengharapkan agar guru-gurunya mampu untuk membuat media pembelajarannya sendiri.

Berdasarkan hasil analisis situasi yang telah dikemukakan di atas tersebut, menunjukkan bahwa guru di SMP Rahmat Islamiyah Medan, sangat membutuhkan keahlian dalam memanfaatkan dan membuat media pembelajaran. Karena itu, kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi digital sangat perlu dilakukan, untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran. Dengan diberikannya pelatihan ini kepada mitra, yaitu guru-guru di SMP Rahmat Islamiyah Medan, maka diharapkan guru kedepannya dapat memiliki keahlian dalam menciptakan media pembelajarannya sendiri, sehingga guru lebih kreatif dan inovatif dalam menjalankan tugasnya sebagai insan pendidik.

Mengacu kepada butir analisis situasi yang telah dipaparkan di atas, maka adapun permasalahan yang dihadapi mitra saat ini adalah: *Pertama*, Guru masih banyak yang belum dapat memanfaatkan teknologi secara baik, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran; *Kedua*, Guru dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik masih seadanya saja. Hal ini terlihat dari penampilan guru yang ketika mengajar rata-rata kurang memanfaatkan media pembelajaran, untuk memperjelas materi yang disampaikan; *Ketiga*, Masih banyak guru yang tidak memiliki keahlian dalam menggunakan media pembelajaran, bahkan sama sekali tidak memiliki keahlian dalam

membuat media pembelajaran. Sehingga banyak guru dalam mengajar hanya mengandalkan papan tulis (*white board*), dalam menjelaskan materi pembelajaran ke peserta didiknya. Karena itu, peningkatan kualitas guru perlu menjadi perhatian, khususnya dalam memanfaatkan dan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang ada.

Masalah yang dihadapi oleh mitra (SMP Rahmat Islamiyah Medan) tersebut, dimana guru-guru kurang terampil dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran sendiri, maka melalui program kemitraan masyarakat (PKM) ditawarkan solusi, yaitu: dengan mengadakan penyuluhan dan pelatihan kepada guru yang ada di lingkungan SMP Rahmat Islamiyah Medan terkait tentang pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi digital.

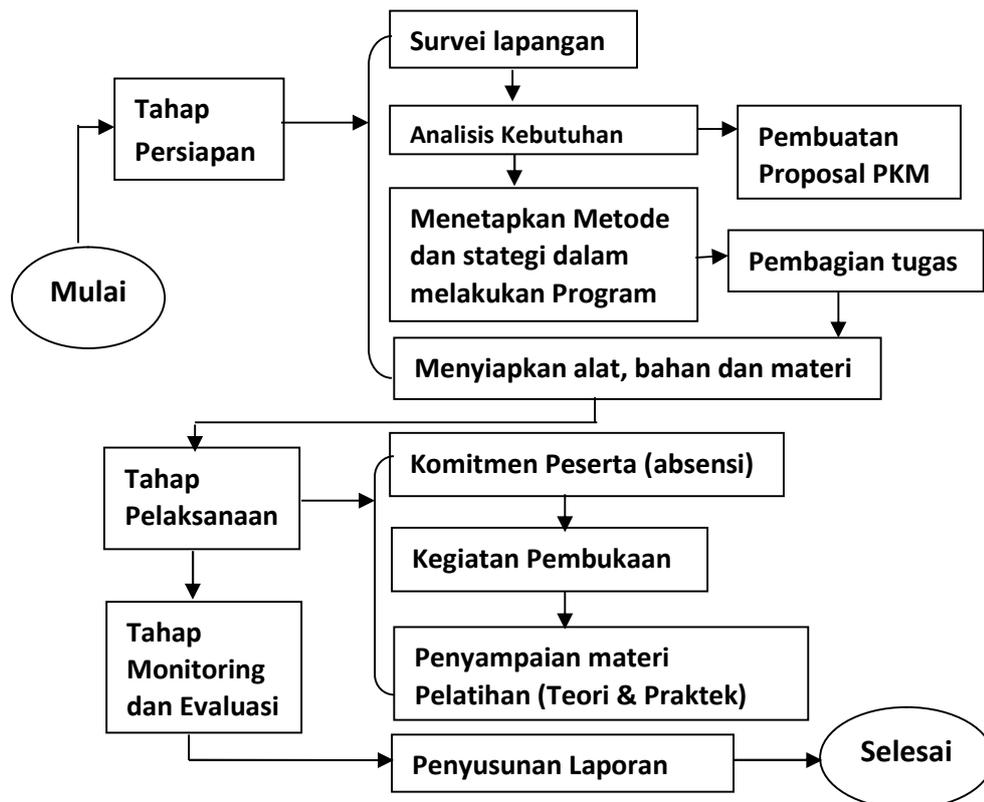
B. Metode Pelaksanaan

Pada program pengabdian masyarakat (PKM) ini, metode yang digunakan secara umum dibagi menjadi dua, yaitu: 1) Metode yang digunakan untuk pengumpulan data terkait kebutuhan mitra dan capaian keberhasilan program; 2) Metode yang digunakan untuk menjalankan program pengabdian masyarakat (PKM) ini.

Metode yang dipergunakan untuk pengumpulan data terkait kebutuhan mitra dan capaian keberhasilan program, yaitu dengan menggunakan wawancara dan observasi secara langsung. Wawancara dilakukan dengan kepala SMP Rahmat Islamiyah Medan dan sebagian guru tentang apa yang mereka butuhkan terkait peningkatan kompetensi guru. Sedangkan observasi dilakukan dengan datang dan melihat secara langsung terkait apa yang dibutuhkan oleh mitra.

Sedangkan metode yang digunakan dalam melakukan program pengabdian masyarakat (PKM) ini, yaitu dengan menggunakan metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi dan praktek langsung. Terdapat empat tahapan, yang dilakukan dalam menjalankan pelatihan pembuatan media pembelajaran, pada program pengabdian

masyarakat (PKM) ini, dimulai dari tahap persiapan program, tahap pelaksanaan program, selanjutnya tahap monitoring dan evaluasi program. Hal ini dapat di lihat pada gambar B.1:



Gambar 4.1: Tahapan Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat (PKM)

Tahap persiapan program akan dimulai dengan melakukan survei lapangan untuk mengetahui keadaan lingkungan fisik daerah tujuan. Selain itu, dilakukan juga analisis kebutuhan, yang tujuannya untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh mitra. Sehingga program pengabdian masyarakat (PKM) ini akan tepat guna. Untuk mendapatkan informasi terkait dengan kebutuhan mitra, maka dilakukan wawancara dengan kepala sekolah dan sebagai guru. Selain itu juga dilakukan observasi langsung. Setelah di ketahui apa yang dibutuhkan oleh mitra, maka selanjutnya ditentukan suatu program

yang menjadi solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh mitra. Dalam hal ini, program yang ditentukan adalah membuat pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk guru. Kemudian pada tahap persiapan ini juga dilakukan penetapan metode dan strategi yang akan digunakan, serta penyiapan alat maupun materi yang akan disampaikan pada peserta pelatihan.

Pada tahap ini juga dilakukan pembagian tugas kepada tim pengabdian masyarakat, hal ini agar kegiatan atau program tersebut dapat berjalan dengan baik dan terdapat pembagain tugas yang jelas diantara tim PKM.

Tahap pelaksanaan program. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi digital dalam peningkatan kompetensi guru membuat media pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan, yaitu: 1) Tiga hari sebelum mengikuti kegiatan pelatihan, maka para peserta (guru) diminta komitmennya dengan mengisi formulir kesediaan mengikuti pelatihan sampai selesai; 2) Kegiatan pelatihan pada program kemitraan masyarakat (PKM) ini akan dibuka oleh kepala SMP Rahmat Islamiyah Medan dan kemudian kegiatan tersebut akan diisi oleh beberapa pemateri dengan di bantu oleh mahasiswa yang ditugaskan untuk membantu kegiatan pelatihan ini; 3) Peserta yang mengikuti pelatihan pada program kemitraan masyarakat (PKM) akan diberikan beberapa materi keterampilan, diantaranya: a) Keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi. Hal ini bermanfaat bagi guru selain dapat digunakan untuk mempermudah kegiatan pengajaran, juga akan membantu guru untuk menyelesaikan tugas-tugas administrative sebagai seorang guru; b) Keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang telah ada; c) Keterampilan membuat (menciptakan) media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital; d) Keterampilan dalam mengevaluasi media pembelajaran. Target yang ingin dicapai dari pelatihan pada program kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah 80% minimal peserta yang ikut pelatihan dapat membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi digital.

Tahap berikutnya adalah tahap monitoring dan evaluasi program. Peserta pelatihan di minta di akhir kegiatan untuk membuat media pembelajarannya sendiri sesuai dengan mata pelajaran yang dibawakannya, kemudian pemateri dan TIM PKM akan melakukan penilaian untuk mengetahui capaian keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kemudian setelah itu, tim juga melakukan kegiatan monitoring selama satu bulan, hal ini untuk mengetahui apakah guru sudah dapat membuat media pembelajarannya sendiri dengan memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang ada.

C. Hasil dan Pembahasan

Capaian terhadap program kemitraan masyarakat (PKM), secara umum yaitu kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran, mengalami peningkatan dibandingkan sebelum dilakukan program kemitraan masyarakat (PKM) ini. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah dilakukan program kemitraan masyarakat (PKM). Pada saat sebelum dilakukan program kemitraan masyarakat (PKM) guru-guru belum begitu terampil dalam menggunakan media dalam mengajar, bahkan dalam mengajar masih banyak guru yang mengajar hanya memanfaatkan media papan tulis dalam mengajar. Hal ini tentunya akan membuat peserta didik menjadi tidak termotivasi untuk belajar. Bahwa menurut Limbong & Setiawan, penggunaan media pembelajaran yang tepat itu dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar, selain itu juga dapat mempermudah mempercepat tersampainya informasi kepada peserta didik (Limbong & Setiawan, 2022).

Setelah dilakukan program kemitraan masyarakat (PKM), yang sarannya adalah peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran, maka terdapat peningkatan kompetensi guru berdasarkan hasil observasi, yang ditandai dengan berbagai macam aktifitas guru diantaranya: 1) guru sudah memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar; 2) guru sudah mulai menggunakan media pembelajaran yang didesainnya sendiri dengan memanfaatkan aplikasi digital.

Informasi terkait dengan capaian teradap kegiatan program kemitraan masyarakat (PKM) ini juga disampaikan oleh kepala SMP Rahmat Islamiyah, bahwa setelah dilakukan program kemitraan masyarakat (PKM), menurutnya ada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran. Bahkan guru-guru senang menyebarkan hasil media pembelajaran yang dibuatnya tersebut di media sosial. Demikian juga menurut beberapa keterangan guru yang menjadi peserta program kemitraan masyarakat (PKM), bahwa program ini sangat bagus sebab sangat membantu guru dalam meningkatkan kompetensi dalam membuat media pembelajaran yang saat ini sangat di butuhkan untuk memotivasi peserta didik untuk belajar. Sebab menurut Hakim dan Akhyar seorang guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran sendiri (Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, 2017).

Hasil yang dicapai dari Program kemitraan masyarakat (PKM) ini secara umum, yaitu adanya peningkatan kemampuan (skill) guru-guru di lingkungan SMP Rahmat Islamiyah Medan dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran. Program kemitraan masyarakat (PKM), pada tahap survey awal membahas terkait kebutuhan keahlian apa yang dibutuhkan oleh guru-guru di SMP Rahmat Islamiyah Medan. Hal ini penting sebagai persiapan untuk menjalankan program agar terlaksana dengan baik, sesuai dengan kebutuhan guru-guru di SMP Rahmat Islamiyah Medan (Hamalik, 2002).

Setelah diketahui kebutuhan keahlian apa yang dibutuhkan oleh guru-guru maka ditentukan tema pada Program kemitraan masyarakat (PKM). Tema yang disepakati antara tim PKM dan Mitra adalah terkait dengan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran.

Kemudian, dilakukan penyusunan teknis pelaksanaan, yaitu menentukan waktu pelaksanaan program kemitraan masyarakat dan kemudian menentukan materi apa yang akan disampaikan terkait pemanfaatan aplikasi digital untuk kegiatan pembuatan media

pembelajaran. Menurut Setiawan, bahwa penentuan materi apa yang akan diberikan kepada peserta merupakan kegiatan yang sangat penting untuk didesain pada mitra, agar program tersebut berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang dibutuhkan (Setiawan, 2021).

Pada tahap persiapan Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM). Pada tahap ini panitia PKM melakukan persiapan teknis maupun non teknis terkait kegiatan program kemitraan masyarakat yang akan dilakukan. Adapun persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat adalah: 1), Mempersiapkan modul pelatihan, yang akan disampaikan pada peserta; 2) Melakukan studi pustaka mengenai aplikasi-aplikasi digital apa saja yang akan disampaikan pada peserta, yang mereka dapat manfaatkan dalam kegiatan pembelajaran; 3) Memilih metode serta strategi yang tepat untuk menyampaikan materi pelatihan. 4) Melakukan persiapan alat dan bahan untuk yang akan digunakan dalam melakukan pelatihan. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Akilah bahwa tahap persiapan ini perlu dilakukan secara optimal, sebab berjalan baiknya suatu kegiatan maka akan sangat tergantung dari persiapan yang dilakukan. Karena itu, pada tahap ini tidak boleh diabaikan begitu saja (Akilah, 2017).

Pada tahap pelaksanaan. Kegiatan tersebut di buka oleh kepala SMP Rahmat Islamiyah Medan, dengan terlebih dahulu dilakukan kegiatan pembukaan oleh moderator dan pembacaan ayat suci Al-Quran. Kepala SMP Rahmat Islamiyah Medan, dalam kata sambutannya beliau mengatakan bahwa, seorang guru harus dapat menyiapkan dan membuat media pembelajarannya sendiri, sebab menyiapkan dan membuat media pembelajaran merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Selain itu, Kepala SMP Rahmat Islamiyah Medan mengharapkan dengan diselenggarakan program pelatihan ini, maka terdapat peningkatan kompetensi pada guru yaitu dalam membuat media pembelajaran.

Pemberian semangat maupun motivasi diberikan oleh Kepala SMP Rahmat

Islamiyah Medan untuk mendorong agar para peserta bersemangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini. Sama halnya dengan yang dikatakan oleh Emda bahwa seorang pimpinan harus selalu memberikan motivasi pada anggotanya. Hal ini agar selalu tumbuh semangat untuk melakukan suatu pekerjaan pada diri setiap anggotanya (Emda, 2017).



Gambar C.1: Sambutan Kepala SMP Rahmat Islamiyah Medan

Kemudian pada tahap pengenalan. Pada tahap ini guru-guru, diperkenalkan terkait konsep media pembelajaran, bagaimana menentukan media pembelajaran yang tepat dalam mengajar dan cara menggunakan media pembelajaran. Tahap ini merupakan tahap pengenalan dan membuka cakrawala guru terkait materi inti yang akan disampaikan selanjutnya. Pada tahap pengenalan ini disampaikan oleh Dr. Rizka Harfiani, M.Psi. Hal ini dapat dilihat pada gambar I.2.



Gambar C.2: Tahap Pengenalan Materi

Kemudian tahap berikutnya adalah kegiatan ini, yaitu pelatihan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi digital. Pada tahap ini pelatihan disajikan dalam bentuk teori dan praktek. Metode pelatihan yang digunakan oleh narasumber (Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I) adalah dengan metode ceramah, praktek langsung dan diskusi. Hal ini dapat dilihat pada gambar C.3.



Gambar C.3: Narasumber Menyampaikan Materi Secara Teori dan Praktek

Penyampaian materi pelatihan oleh narasumber dimulai dengan menunjukkan beberapa aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Terkhusus pada kegiatan pembuatan media pembelajaran, guru dapat menggunakan aplikasi canva, photoshope, paint dan banyak lagi aplikasi digital lain.

Setelah dilakukan pengenalan beberapa aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan

Copyright © 2023. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisenca (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

oleh guru dalam kegiatan pembuatan media pembelajaran. Maka narasumber mempraktekkan beberapa aplikasi tersebut, hal ini dilakukan agar guru-guru peserta pelatihan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan beberapa aplikasi digital tersebut. Adapun aplikasi yang dipraktekkan oleh narasumber dalam kegiatan pelatihan ini adalah aplikasi Canva, yang merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran baik visual maupun audio visual. Penggunaan aplikasi ini tentunya dapat dimanfaatkan jika guru memiliki akun canva.

Selain itu, juga Narasumber mempraktekkan bagaimana memanfaatkan aplikasi Canva. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membuat media visual dan video pembelajaran.

Pada kegiatan pelatihan ini banyak respon dari peserta pelatihan. Hal ini terlihat dari adanya kegiatan tanya jawab yang dilakukan peserta kepada Narasumber dan keseluruhan peserta pelatihan melakukan kegiatan praktek langsung dengan bimbingan Narasumber di bantu dengan Tim PKM. Bahkan dalam kegiatan tersebut, peserta pelatihan berulang-ulang bertanya dan berdiskusi dengan Narasumber terkait tentang materi yang disampaikan oleh Narasumber. Hal ini dapat dilihat pada gambar C.4.



Gambar C.4: Kegiatan Tanya Jawab dan Praktek Langsung Pembuatan Media Pembelajaran Digital

Kemudian, setelah Narasumber menjelaskan materi pelatihan baik teori maupun praktek, maka dilakukan evaluasi. Evaluasi tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran dengan bantuan aplikasi digital,

khususnya aplikasi canva. Tim PKM melakukan evaluasi dengan memberikan latihan

kepada setiap guru untuk membuat media pembelajaran. Hasil dari kegiatan evaluasi tersebut di dapat bahwa 81% peserta pelatihan dapat membuat media pembelajaran baik visual maupun video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital.

Maka diakhir kegiatan panitia memberikan reward atau hadiah kepada peserta pelatihan dan memberikan cinderamata kepada SMP Rahmat Islamiyah Medan. Hal ini dilakukan untuk mengapresiasi peserta pelatihan dan sekolah dalam menyambut baik Program kemitraan masyarakat (PKM) ini.

Kemudian untuk beberapa waktu tim PKM juga akan melakukan kegiatan monitoring selama satu bulan, hal ini untuk mengetahui apakah masih terdapat kendala yang dihadapi oleh guru dalam membuat media pembelajaran.

Dengan demikian, Program kemitraan masyarakat (PKM) ini merupakan program yang sangat dinanti-nanti oleh guru-guru di SMP Rahmat Islamiyah Medan. Karena, mereka sangat mengharapkan adanya kegiatan-kegiatan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam mendidik, terutama dalam pembuatan media pembelajaran dan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran. Program kemitraan masyarakat (PKM) ini memberikan hasil dalam peningkatan kompetensi guru-guru dalam membuat media pembelajaran dengan bantuan aplikasi digital. Dari peserta yang mengikuti kegiatan tersebut, maka 81% guru-guru telah memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi digital.

D. Simpulan

Capaian terhadap program kemitraan masyarakat (PKM), secara umum yaitu kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran, mengalami peningkatan dibandingkan sebelum dilakukan program kemitraan masyarakat (PKM) ini. Hal ini terlihat sebelum dan sesudah dilakukan program kemitraan masyarakat (PKM). Pada saat sebelum dilakukan program kemitraan masyarakat (PKM) guru-guru belum begitu terampil dalam menggunakan media dalam mengajar, bahkan dalam mengajar masih

banyak guru yang mengajar hanya memanfaatkan media papan tulis dalam mengajar. Namun, Setelah dilakukan program kemitraan masyarakat (PKM), yang sasarannya adalah peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran, maka terdapat peningkatan kompetensi guru berdasarkan hasil observasi, yang ditandai dengan berbagai macam aktifitas guru diantaranya: 1) guru sudah memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar; 2) guru sudah mulai menggunakan media pembelajaran yang didesainnya sendiri dengan memanfaatkan aplikasi digital.

Program kemitraan masyarakat (PKM) ini memberikan hasil dalam peningkatan kompetensi guru-guru dalam membuat media pembelajaran dengan bantuan aplikasi digital. Dari peserta yang mengikuti kegiatan tersebut, maka 81% guru-guru telah memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi digital.

E. Daftar Pustaka

- Akilah, F. (2017). Manajemen Perencanaan Sumber Daya Manusia Di Bidang Pendidikan: Manifestasi Dan Implementasi. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 11(1), 87.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Budi Setiawan dan Endro Purnomo. (2007). Pelatihan Media Pembelajaran Multimedia dengan Powerpoint Danwondershare Untuk Pengembangan Soft Skills Siswa bagi Guru SD &TK. *Journal of Experimental Psychology*, 136(1), 23–42.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Gunawan, A. A. R. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Hamalik, O. (2002). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Sistem*. Bumi Aksara.
- Hasrian Rudi Setiawan. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Bildung.

- Ibrahim, H. (2018). Kontekstual Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik DI SMP Negeri 2 Pinrang. *Jurnal Studi Pendidikan ,Al Ishlah, XVI*(1).
- Limbong, I. E., & Setiawan, H. R. (2022). Utilization of Audio Visual Media in Arabic Learning at SMP Rahmat Islamiyah Medan. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3*(2), 76.
- Maunah, B. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter, 5*(1), 95.
- Muhammad Luqman Hakim, Akhyar, A. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Journal of Arabic Studies, 2*(2), 156–162.
- Mulyasa. (2010). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muqowim. (2012). *Pengembangan Soft Skills Guru*. Pedagogia.
- Nugroho, M. A. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Islam di Madrasah. *Udarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 6*(1), 34.
- Setiawan, H. R. (2021). Implementation Of Tahfiz Quran Program At SMP Rahmat Islamiyah Medan. *International Conference on Multidisciplinary Sciences for Humanity in The Era of Society 5.0*, 106.
- Sutirna, S. (2018). Persepsi Guru Terhadap Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan, 3*(1), 86.