

PELATIHAN DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT UNTUK GURU SEKOLAH YAYASAN AZIZAH KOTA PALEMBANG DALAM Mendukung PROSES PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COBID 19

Yadi Utama¹⁾, Ali Ibrahim^{2)*}, Mira Afrina³⁾, Beriadi Agung Nur Rezqe⁴⁾, Lay Kodri⁵⁾,
Muhammad Farisan Zhafiri⁶⁾, Wira Islamiansyah⁷⁾, Hedi Yunus⁸⁾, Akbar Al Zaini⁹⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾⁶⁾⁷⁾⁸⁾⁹⁾Program Studi Sistem Informasi
Universitas Sriwijaya, Palembang

*Corresponding author: aliibrahim@unsri.ac.id

ABSTRAK

Informasi Artikel

Terima : 13/11/2021

Revisi : 18/11/2021

Disetujui : 21/12/2021

Kata Kunci: SDM,
ICT, Movie maker

Proses belajar mengajar di sekolah-sekolah tersebut secara umum telah berjalan dengan baik, tetapi rata-rata hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Menurut informasi beberapa guru, rendahnya hasil belajar siswa salah satunya disebabkan karena guru belum memaksimalkan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, dimana aktivitas menulis lebih dominan dilakukan oleh guru dalam mengajar. Alasan utama mengapa para guru belum menggunakan media animasi dalam pembelajaran antara lain karena para guru belum mengerti, belum memahami bagaimana cara membuat media ajar berbasis ICT dan animasi. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memberi teladan, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Karena guru adalah SDM yang terdidik, potensi tersebut dapat ditingkatkan dengan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan guru dalam pengelolaan bidang computer.

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

1) **Uraian Secara Kuantitatif Potret, Profile dan Permasalahan yang menjadi Fokus Kegiatan.**

Yayasan Azizah merupakan Yayasan yang bergerak pada bidang Pendidikan dan rumah mahir Al-Quran. Pada bidang Pendidikan, Yayasan Azizah memiliki Sekolah Dasar Islam Terpadu yang memiliki murid cukup

banyak. Selain itu Yayasan azizah juga memiliki kegiatan dalam pembelajaran Al-Quran. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan berilmu, cakap dan kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Salah satu faktor kunci untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagaimana diamanatkan dalam tujuan pendidikan nasional, adalah terletak pada peran para guru.

Yayasan Azizah bergerak pada bidang Pendidikan dituntut untuk memiliki kemampuan professional yang sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan, yaitu setiap guru harus memiliki kompetensi pedagogic, kepribadian, professional dan social. Pengembangan keempat kompetensi tersebut perlu terus dikembangkan, baik melalui pendidikan, pelatihan, maupun kerja kelompok atau organisasi profesi guru. Kondisi Guru pada sekolah Yayasan Azizah secara umum belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Meski demikian, terdapat beberapa guru yang telah memiliki beragam aktivitas,

seperti pendidikan, pelatihan, dan peningkatan keinerja sebagai Guru.

Proses belajar mengajar di sekolah-sekolah tersebut secara umum telah berjalan dengan baik, tetapi rata-rata hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Menurut informasi beberapa guru, rendahnya hasil belajar siswa salah satunya disebabkan karena guru belum memaksimalkan penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, dimana aktivitas menulis lebih dominan dilakukan oleh guru dalam mengajar. Alasan utama mengapa para guru belum menggunakan media animasi dalam pembelajaran antara lain karena para guru belum mengerti, belum mamahami bagaimana cara membuat media ajar berbasis ICT dan animasi.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memberi teladan, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Karena guru adalah SDM yang terdidik, potensi tersebut dapat ditingkatkan dengan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan guru dalam pengelolaan bidang computer.

2) Uraian Kondisi dan Jumlah Khalayak Sasaran Atau Wilayah

yang Akan Dilibatkan Dalam Kegiatan.

Dari uraian yang telah dijabarkan kami tim pelaksana pengabdian masyarakat menawarkan Pelatihan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis animasi Untuk Guru Sekolah Yayasan Azizah Kota Palembang Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 dengan Menggunakan Program Animasi Movie Maker dan Videoscribe Sparkol, sesuai dengan permintaan ketua Yayasan Azizah. Pada pelatihan ini akan diikuti ± oleh 30 guru dan sekolah Yayasan Azizah.

3) Uraian Kesiapan Pelaksanaan Dalam Melaksanakan Kegiatan Yang Diusulkan.

Persiapan kegiatan akan dibuat 2 tahapan, yaitu: (1) administratif dan (2) sifat teknis, yaitu:

a. Persiapan administratif

Untuk menunjang kegiatan pelatihan maka dibentuklah panitia pelaksana terdiri dari ketua, sekretaris, anggota dosen, mahasiswa dan Alumni seperti terlihat pada tabel 1;

Tabel 1 Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat

No	Nama Lengkap	NIDN/NIDK	Dosen/Mhs/ Alumni
1	ALI IBRAHIM, M.T	198407212019031004	Dosen Prodi Sistem Informasi
2	MIRA AFRINA, M.Sc	198104162008122006	Dosen Prodi Manajemen Informasi

Selain dosen yang terlibat dalam pelaksanaan ini, tim juga melibatkan beberapa mahasiswa dan alumni. Tujuan dari keterlibatan mahasiswa adalah untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa, bagaimana secara langsung berinteraksi dengan masyarakat. Selain itu mahasiswa juga dapat pengalaman baru, karena pengalaman seperti itu hanya di dapat ketika mahasiswa terlibat langsung dengan masyarakat. Berikut daftar mahasiswa dan alumni yang terlibat dalam pelaksanaan pelatihan adalah:

Tabel 2. Daftar mahasiswa dan Alumni yang terlibat dalam pengabdian

No	Nama	NIM	Mahasiswa/ Alumni
1	Beriadi Agung Nur Rezqe	09031381621059	Mahasiswa
2	Lay Kodri	09031381722106	Mahasiswa
3	Muhammad Farisan Zhafiri	09031381720014	Mahasiswa
4	Wira Islamiansyah	09031381722134	Mahasiswa
5	Hedi Yunus	-	Alumni
6	Akbar Al Zaini	-	Alumni

Persiapan administrasi pada pelatihan ini adalah mempersiapkan formulir daftar hadir, dan formulir isian tanggapan terhadap pelatihan, dan lain-lainnya, sebagai bukti pendukung pelaksanaan pelatihan.

b. Persiapan teknis

Persiapan teknis dalam pelaksanaan pelatihan, adalah :

- Menentukan peserta pelatihan berdasarkan rekomendasi dari ketua ketua Yayasan azizah;
- Membuat Modul untuk semua peserta pelatihan;
- Memperbanyak modul sesuai dengan jumlah peserta pelatihan
- Mempersiapkan sarana dan prasarana pelatihan.

4) Uraian tentang kondisi dan potensi wilayah dari segi fisik, sosial dan ekonomi maupun lingkungan yang relevan dengan kegiatan yang diusulkan.

Wilayah Kota Palembang mempunyai potensi yang sangat besar untuk dikembangkan. Kawasan Berbasis Teknologi adalah kawasan berdimensi pembangunan ekonomi dengan sentra ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendukung percepatan perkembangan inovasi. Pengembangan kawasan berbasis teknologi ini diandalkan sebagai motor penggerak pengembangan wilayah. Kawasan berbasis teknologi diharapkan mampu menjadi pusat dan pendorong pertumbuhan ekonomi bagi kawasan di sekitarnya serta mampu bersaing di dalam dan luar negeri. Kemampuan bersaing ini lahir melalui pengembangan produk unggulan yang kompetitif di pasar domestik maupun global, yang didukung sumber daya

manusia (SDM) unggul, riset dan teknologi. Kota Palembang, sebagai ibukota Provinsi Sumatera Selatan saat ini menjadi salah satu kota tujuan di tanah air. Hal ini dikarenakan kondisi kota Palembang yang dalam 5 tahun terakhir mengalami kemajuan yang begitu pesat, terlihat dari maraknya pertumbuhan infrastruktur, sarana dan prasarana kota, dan roda perekonomian yang terus menggeliat. Saat ini, kota Palembang telah berstatus sebagai kota yang metropolis.

Seiring dengan pesatnya perkembangan ICT, juga harus di dukungn oleh dunia pendidikan. Penggunaan infrastruktur teknologi informasi yang berbasis animasi dalam pembelajaran sebagai bagian dari dunia pendidikan masih belum dapat dimanfaatkan secara optimal dikalangan pengajar, hal ini disebabkan karena terbatasnya sarana dan prasarana serta sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan keahlian dibidang ilmu komputer. Penambahan wawasan terhadap pembuatan perangkat ajar berbasis animasi perlu dilakukan terhadap keseluruhan pengajar. Oleh sebab itu sangat diperlukan pelatihan terhadap guru-guru untuk dapat mengimbangi pesatnya perkembangan ICT, khususnya pada bidang animasi multimedia dalam mendukung proses

pembelajaran. Terutama dalam kondisi pandemic covid 19. Dimana semua pembelajaran dilakukan dengan berbasis ICT dan daring.

Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam proposal ini adalah: Bagaimana Pelatihan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Guru Sekolah Yayasan Azizah Kota Palembang Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19?

Identifikasi dan perumusan masalah dijelaskan secara jelas dan konkrit dibawah ini:

1. Ruang Lingkup Kegiatan:

Kegiatan Pelatihan Pelatihan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Guru Sekolah Yayasan Azizah Kota Palembang Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19, dibatasi hanya pada: (a) Rencana pelatihan; (b) Persiapan Pelatihan; (c) Pelaksanaan Pelatihan; (d) Pemantauan dan Evaluasi.

2. Keterkaitan Permasalahan kegiatan yang Diusulkan dengan Kegiatan Pendidikan/Pengajaran Pengusul:

Pada Fakultas Ilmu Komputer Unsri banyak tenaga ahli yang menguasai aplikasi multimedia, secara

husus tim dosen juga merupakan pengampu mata kuliah multimedia dan ICT, selain itu tim juga didukung dengan pengalaman baik sebagai peneliti atau melakukan pelatihan secara mandiri. Dalam kegiatan dan adanya permintaan langsung dari ketua yayasan dan juga guru-guru untuk diberi pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis animasi. Dari permintaan tersebut terjadi kesepakatan bahwa ketua yayasan bersedia menjadi binaan tim pengabdian selama 3 tahun ke depan.

3. Keterkaitan Topik/ Permasalahan Kegiatan yang Diusulkan dengan Kegiatan Pengabdian Pengusul:

Berdasarkan daftar kegiatan pengabdian, pelatihan yang pernah diikuti, dan latar belakang pendidikan dibidang ilmu pendidikan dan ilmu komputer, dapat dijadikan sebagai nilai tambah dalam melaksanakan Pelatihan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Guru Sekolah Yayasan Azizah Kota Palembang Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19.

Tujuan kegiatan yang ingin dicapai adalah :

1. Memperkenalkan perangkat lunak aplikasi "Movie maker dan

Videoscribe Sparkol” sebagai salah satu aplikasi yang dapat mendukung media pembelajaran interaktif berbasis animasi atau multimedia;

2. Meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan guru, dalam membuat media pembelajaran interaktif Berbasis animasi/multimedia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa;
3. Meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan guru dalam pembuatan bahan ajar multimedia interaktif.

Manfaat dari kegiatan ini adalah:

1. Bagi Guru

Kegiatan ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman serta keterampilan para guru, dalam membuat bahan ajar interaktif berbasis animasi/multimedia, sehingga guru mulai terbiasa untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran;

2. Bagi Sekolah

Proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, karena guru menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi/multimedia;

METODE PELAKSANAAN

Metode yang ditawarkan kepada khalayak sasaran adalah melalui Pelatihan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Guru Sekolah Yayasan Azizah Kota Palembang Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Cobid 19. Langkah-langkah rencana kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Tim Pelaksanaan Pembuatan dokumentasi pelaksanaan pelatihan dengan membuat formulir bagi peserta, seperti formulir daftar hadir, dan formulir isian tanggapan terhadap pelatihan, dan lain-lainnya, sebagai bukti pendukung pelaksanaan pelatihan;
2. Tim Pelaksana menyiapkan bahan (modul) pelatihan yang disesuaikan dengan kondisi sosial dan pendidikan khalayak, dan menyiapkan peralatan pelatihan dan sarana demonstrasi Program Movie Maker dan Videoscribe Sparkol Dalam Proses Pembuatan Media Ajar Interaktif Berbasis animasi multimedia;
3. Demonstrasi Aplikasi oleh khalayak, dengan bimbingan Tim Pelaksana. Tim Pelaksana membina khalayak, dengan diskusi (tanya jawab), membimbing, mengawasi, dan mengevaluasi kegiatan. Tolak ukur kegiatan evaluasi ini meliputi: (a) Daya serap khalayak; (b)

- Pengumpulan data, informasi, gambar; (c) Penggunaan aplikasi dalam pembuatan media ajar interaktif berbasis animasi; (d) Proses pengelolaan media ajar interaktif berbasis animasi; (e) Jumlah data, informasi, gambar dan kualitas media ajar interaktif berbasis animasi secara keseluruhan yang mampu dihasilkan.
4. Pelaksanaan Pelatihan dengan garis besar materi meliputi: (a) Pengenalan dan Instalasi; (b) User, Interface Movie Maker, Videoscribe Sparkol; (c) Pencarian Bahan; (d) Pembuatan Judul dan Storyboard; (e) Import Media, Transisi Video, Efek Video; (f) Merekam Narasi Penyimpanan Video; (g) Membuat Auto Video; (h) Merekam Video; (i) Integrasi Power Point (j) Upload Youtube.
5. Metode pelaksanaan Pelatihan, adalah sebagai berikut :
- Memberikan penjelasan kepada guru-guru perihal pembuatan perangkat ajar menggunakan movie maker Videoscribe Sparkol dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran.
 - Memberikan pelatihan kepada guru-guru untuk dapat menggunakan perangkat movie maker Videoscribe Sparkol.

- Memberikan peragaan kepada guru-guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam interaktif menggunakan Movie Maker.

Sasaran kegiatan ini adalah guru-guru sekolah yayasan azizah kota Palembang yang diikuti oleh \pm 30 guru, peserta pelatihan ini tersebar dari berbagai Pendidikan yang mengajar pelajaran di sekolah. Khalayak sasaran, sebelumnya sudah pernah mengikuti pelatihan ICT yang diselenggarakan oleh LPMD Sumatra Selatan, dengan materi pelatihan ICT Dasar (word). Selain itu juga khalayak juga pernah mendapat pelatihan internet dari tim pelatihan UIN Raden Fatah Palembang. Dengan bekal pelatihan ICT tersebut, sehingga guru-guru tidak canggung lagi dalam mengoperasikan dan menggunakan komputer, bahkan guru sudah memiliki laptop sebagai sarana pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masih tergolong rendahnya kompetensi guru yang mengajar di sekolah yang memanfaatkan ICT untuk mendukung proses pembelajaran. Apalagi kondisi pandemi covid 19 yang menuntut penguasaan ICT untuk mendukung pembelajaran. perlunya dilaksanakan berbagai pelatihan-pelatihan dibidang komputer, sebab

kemampuan menggunakan komputer bagi setiap guru mutlak harus dimiliki di era teknologi informasi saat ini. Oleh sebab itu salah satu solusi yang paling tepat dalam meningkatkan kompetensi guru dibidang komputer adalah Pelatihan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Guru Sekolah Yayasan Azizah Kota Palembang Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19.

Kegiatan Pelatihan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Guru Sekolah Yayasan Azizah Kota Palembang Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 akan dilaksanakan 2 model yaitu dilaksanakan secara daring dan secara kelas. Pelatihan secara daring akan dilaksanakan sebanyak 2 kali. Dan dengan kelas sebanyak 2 kali. Rincian metode pelatihan setiap pertemuan adalah:

- Penjelasan singkat 15 menit;
- Demonstrasi dan peragaan aplikasi 160 menit;
- Diskusi/tanya jawab 40 menit;
- Latihan 45 menit;



Setiap tahap kegiatan dilakukan evaluasi dengan cara tanya jawab, pengamatan, dan pengisian kuisisioner oleh khalayak sasaran. Evaluasi ini menyangkut penyerapan materi, demonstrasi (peragaan) pengelolaan dan pembuatan media ajar berbasis animasi. Pada kegiatan-kegiatan evaluasi ini, tim pelaksana mengusahakan adanya masukan-masukan, tanya jawab serta diskusi secara non formal dengan khalayak untuk mengatasi masalah yang mungkin muncul dan untuk menunjang

keberhasilan tujuan dan manfaat kegiatan. Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan berupa tanya jawab dan praktek membuat media pembelajaran. Indikator pencapaian tujuan apabila sekurang-kurangnya 70-80% dari khalayak sasaran dapat membuat media media ajar berbasis multimedia.

KESIMPULAN

Dari hasil diskusi dan evaluasi selama kegiatan, terlihat antusia peserta dalam mengikuti pelatihan. Seperti di sampaikan oleh beberapa peserta bahwa harapan mereka untuk dapat pelatihan Kembali di tahun depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gardner, Susannah., Birley, Shane., 2008, "Blogging For Dummies 2nd Edition", John Wiley & Sons, New York.
- Hudoyo, Herman. 1990. Strategi Mengajar Belajar Matematika. Malang : IKIP Malang
- Pujadi, T. 2008. Blog Dan Rss Sebagai Sarana Kolaborasi Untuk Meningkatkan Pemerataan Akses Belajar. Makalah disampaikan pada International Conference ICT Education UNY Yogyakarta
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2002. Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo

Sadiman, Arif S, et. Al. 2002. Media Pemdidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : Raja Grafindo Persada.