

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU SMK DI LIMPUNG

Lilik Ariyanto¹⁾, Agung Handayanto²⁾, Muhammad Prayito³⁾, Aurora Nur Aini⁴⁾,
Dewi Wulandari⁵⁾

¹Program Studi Pendidikan Matematika, FPMIPATI, Universitas PGRI Semarang
^{2,3,4,5}FPMIPATI, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi mitra adalah kemampuan guru yang kurang memanfaatkan teknologi yang dekat dengan kehidupan guru dan siswa dalam pembelajaran terutama pada pelajaran matematika, serta kurang dimanfaatkannya tampilan presentasi yang menarik dimiliki oleh guru untuk pembelajaran matematika. Target luaran yang akan dicapai dalam kegiatan PKM Pelatihan Media Pembelajaran untuk Guru-Guru SMK di Limpung, antara lain: 1) Media pembelajaran dengan berbantuan App Inventor, 2) Publikasi ilmiah pada jurnal. Metode pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan cara berkolaborasi antara tiga pihak, yaitu Universitas PGRI Semarang sebagai pemarkasa dan pelaksana Iptek, serta sebagai pihak yang mendanai pelaksanaan PKM, dan SMK di Limpung sebagai sasaran PKM yang menyiapkan para guru untuk mengikuti rangkaian program serta tempat untuk kegiatan PKM. Secara teknis dalam pemanfaatan Android untuk pembelajaran di kota Semarang terdapat 4 metode yang akan dilakukan, yaitu: tutorial, *workshop*, simulasi (*drill and practice*) dan Pameran. Pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* khususnya android memungkinkan interaksi siswa dengan siswa dan interaksi siswa dengan guru yang dilakukan melalui tulisan, suara, warna, gambar, gerak, simulasi, interaktif dan sebagainya. Tim PKM terdiri dari tiga ahli; yang pertama adalah ahli dalam bidang animasi geometri dan pembelajaran matematika, yang kedua ahli dalam bidang matematika murni, dan yang terakhir adalah ahli dalam bidang pembelajaran dan pendidikan matematika. Serta dibantu oleh 2 mahasiswa matematika. Mahasiswa membantu dalam mempersiapkan penyelenggaraan PKM termasuk persiapan perkap dan dokumentasi. PKM ini dilaksanakan di laboratorium computer SMK Al Sya'iriyah Limpung dengan peserta sebanyak 20 guru selama dua hari. Hari pertama adalah pembukaan dan pemaparan materi. Hari kedua adalah praktikum pembuatan media. Terjadi beberapa kendala karena banyak peserta yang belum familiar dengan software media bahkan email. Namun kendala dapat diatasi sehingga para peserta tetap dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu.

Kata kunci: Pembelajaran, Teknologi, Media, App Inventor

Abstract

The problems faced by partners are the ability of teachers who do not use technology that is close to the lives of teachers and students in learning, especially in mathematics lessons, and the lack of use of attractive presentation displays that teachers have for mathematics learning. The output target to be achieved in the PKM Learning Media Training for Vocational School Teachers in Limpung, among others: 1) Learning media with the help of the App Inventor, 2) Scientific publications in journals. The method of implementing the Community Partnership Program (PKM) is by collaborating between three parties, namely Universitas PGRI Semarang as the author and implementer of Science and Technology, as well

as the party that funds the implementation of PKM, and SMK in Limpung as PKM targets that prepare teachers to participate in a series of programs and venues. for PKM activities. Technically, in using Android for learning in the city of Semarang, there are 4 methods that will be carried out, namely: tutorials, workshops, simulations (drill and practice) and exhibitions. Learning that utilizes smartphones, especially Android, allows student interaction with students and student-teacher interactions that are carried out through writing, sound, color, images, motion, simulation, iteratively and so on. The PKM team consists of three experts; the first is an expert in animation geometry and mathematics learning, the second is an expert in pure mathematics, and the latter is an expert in mathematics learning and education. And assisted by 2 mathematics students. Students assist in preparing for the implementation of PKM, including preparation of perceptions and documentation. This PKM was held in the computer laboratory of SMK Al Sya'iriyah Limpung with 20 teachers for two days. The first day was the opening and presentation of the material. The second day was a practicum for making media. There were several obstacles because many participants were not familiar with media software and even email. However, the obstacles can be overcome so that participants can still make learning media according to the subjects they are able to teach.

Keywords: Learning, Technology, Media, App Inventor

Correspondence author: Dewi Wulandari, dewiwulandari@upgris.ac.id, Semarang, Indonesia

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Batang Nomor 7 Tahun 2004 tentang Pembentukan Kecamatan Kabupaten Batang, jumlah kecamatan di Kabupaten Batang yang semula 12 kecamatan berubah menjadi 15 kecamatan. Pemekaran wilayah ini dilakukan oleh Pemerintah Kabupaten Batang sebagai upaya untuk menghadapi tantangan dan permasalahan dalam penyelenggaraan pemerintahan, pembangunan dan pelayanan kepada masyarakat khususnya pada tingkat kecamatan, desa, dan kelurahan. Kabupaten batang memiliki 13 SMA, 11 MA, dan 13 SMK yang tersebar di berbagai kecamatan.

Di Kecamatan Limpung terdapat beberapa SMK salah satunya adalah SMK AL SYA'IRIYAH LIMPUNG. Guru-guru SMK AL SYA'IRIYAH LIMPUNG relative berusia muda yang merupakan usia produktif, yaitu masih memiliki potensi untuk mengikuti perkembangan ICT serta mempunyai pengoperasian dasar computer yang memadai. Sekolah sudah difasilitasi dengan komputer yang dapat digunakan sebagai sarana belajar mengajar di kelas. Namun demikian, pemanfaatan sumber belajar berupa komputer tersebut kurang optimal dalam pembelajaran matematika di kelas. Meskipun pemanfaatan komputer dalam pembelajaran matematika saat ini kurang optimal atau masih terbatas pada hal-hal tertentu, tetapi dengan adanya kerja sama dengan UPGRIS yang memberikan Pelatihan Media Pembelajaran untuk Guru-Guru SMK di Limpung. akan dapat meningkatkan kualitas dan intensitas pembelajaran matematika menggunakan teknologi, sehingga pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar akan meningkat secara signifikan.

Implikasinya adalah guru yang nantinya menjadi fasilitator bagi peserta didiknya, perlu memiliki wawasan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran, khususnya pemanfaatan software App Inventor dalam pembelajaran matematika yang efektif dan interaktif. Pada umumnya, hal ini adalah tantangan tersendiri bagi para guru. Mereka belum terlalu menguasai penggunaan ispring dalam pembelajaran, sehingga keberadaan Pelatihan Media Pembelajaran untuk Guru-Guru SMK di Limpung sangat berpotensi untuk turut membantu mengatasi tantangan tersebut dengan memberikan workshop pembelajaran matematika dengan pemanfaatan teknologi menggunakan software App Inventor

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan PKM Pelatihan Media Pembelajaran untuk Guru-Guru SMK di Limpung, yaitu: Metode yang akan digunakan dalam PKM ini ada 3 tahapan: 1) TUTORIAL Penjelasan tentang media pembelajaran; 2) PLANING Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan App Inventor; 3) SHARING kekurangan dan kelebihan App Inventor dalam praktek pembelajaran dikelas. Adapun kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan secara garis besar adalah seperti yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Rencana Kegiatan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
<i>TUTORIAL</i> (Penjelasan tentang media pembelajaran dengan App Inventor)	Dalam penjelasan internet kita akan memberikan gambaran tentang App Inventor dan kebermanfaatannya untuk masyarakat.
<i>PLANING</i> (Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan berbantuan App Inventor)	Selanjutnya kita masuk dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan App Inventor, disini kita akan membimbing guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik.
<i>SHARING</i> (praktek penggunaan media pembelajaran)	<i>SHARING</i> , dalam kegiatan ini kita akan memberikan evaluasi dalam praktek penggunaan media pembelajaran setelah diujicoba dikelas.

Tempat pelaksanaan kegiatan PKM Pelatihan Media Pembelajaran untuk Guru-Guru SMK di Limpung adalah di SMK AL SYA'IRIYAH LIMPUNG. Sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan ini yang meliputi ruang pertemuan sebagai tempat untuk diskusi, pengeras suara, LCD proyektor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang telah dilaksanakan dalam Pelatihan Media Pembelajaran untuk Guru-Guru SMK di Limpung diawali dengan tutorial penjelasan tentang media pembelajaran yang disampaikan oleh Ir. Agung Handayanto, M.Kom. pada sesi ini peserta diberikan materi pengertian multimedia, fungsi medi, sejarah perkembangan media, dan aplikasi pembelajaran yang sedang sering digunakan untuk pembelaran oleh para guru. Pemateri memberikan pemaparan tentang kelemahan dan kelebihan

dari tiap-tiap aplikasi yang sering digunakan. Kemudian pemateri memberikan motivasi untuk membuat aplikasi baru yang dapat digunakan oleh para guru sendiri.

Sesi selanjutnya peserta diajak praktek membuat multimedia sendiri yang dapat digunakan untuk pembelajaran mereka dikelas nantinya. Sesi ini dipandu oleh Aurora Nur Aini, S.Si., M.Sc.dan M Prayito. M.Pd sebagai pembicara yang menyampaikan materi. Pelatihan pembuatan media pembelajaran yang diangkat pada kesempatan kali ini adalah media pembelajaran berbasis android. Peserta pelatihan baru pertama kali mengenal aplikasi yang digunakan untuk memuat media pembelajaran android. Pemateri sudah mempersiapkan materi yang mudah dipahami dan gampang dipraktikkan oleh peserta. Aplikasi app inventor dipilih oleh pemateri karena dianggap paling mudah digunakan sebagai multimedia bagi pemula .

Peserta sangat antusias mengikuti praktek pembuatan multimedia dengan aplikasi app inventor. Mereka sangat bersemangat karena materi ini adalah materi yang penting untuk dikuasai agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Ada peserta yang mengalami kesulitan dalam mengikuti praktik pembuatan media pembelajaran tetapi tim pengabdian sudah ada yang bersiaga dibelakang bersama para peserta untuk membantu, sehingga peserta yang kesulitan akan langsung diberi bantuan secara personal oleh tim pengabdian dari UPGRIS



Gambar 1 Pendampingan peserta oleh tim PKM UPGRIS

Setelah peserta pelatihan praktek membuat multimedia pembelajaran dengan appinventor kemudian mereka diajak untuk berdiskusi tentang proses dan hasil berkelanjutan tentang media pembelajaran ini. Peserta memberikan masukan terkait keluhan mereka dalam membuat media pembelajaran berbasis android. Keluhan yang merupakan bagian dari hambatan-hambatan dalam pelatihan dimasukkan dalam catatan tim untuk dicarikan solusinya. Produk multimedia berbasis android yang telah jadi kemudian diberikan panduan penggunaannya oleh DR. Lilik Ariyanto. M.Pd dan Dewi Wulandari, S.Si.,M.Sc. Peserta dan pemateri berdiskusi bagaimana penyampain yang baik media pembelajaran yang telah mereka buat.

Peserta sangat senang dengan adanya kegiatan ini, suasana ditempat pelatihan dilengkapi dengan peralatan yang mendukung sehingga peserta bisa maksimal dalam mengikuti pelatihan. Menurut salah satu peserta kegiatan ini jarang dilakukan disekolah mereka sehingga dengan adanya kegiatan ini dapat menambah wawasan mereka tentang media pembelajaran yang telah mereka pahami. Mereka berharap pelatihan seperti ini diadakan lagi pada kesempatan yang akan datang dengan penyegaran variasi baru.

Hambatan-hambatan yang ditemui oleh peserta pelatihan merupakan hambatan yang wajar ditemui pada peserta yang baru saja dikenalkan pada produk aplikasi baru. Peserta mengalami kebingungan letak-letak *toolbar* yang digunakan dalam aplikasi app inventor. Hal ini dikarenakan *toolbar* yang ada pada app inventor mempunyai tampilan *left sidebar* yang *hide*, jadi untuk kelihatan biasanya harus diklik terlebih dahulu. Selanjutnya peserta pelatihan juga kadang lupa untuk mengatur properti pada objek yang telah mereka buat sehingga kadang tampilan kurang sesuai dengan harapan. Kesulitan lain juga dihadapi oleh peserta pelatihan pada saat akan mengisi perintah pada objek yang telah dibuat. Biasanya peserta pelatihan belum berpindah jendela dari tampilan visual ke tampilan *script* yang berbentuk balok *puzzle*.

SIMPULAN

Proses kegiatan pelatihan yang telah dipaparkan pada bab 5 memberikan gambaran bahwa pelatihan media pembelajaran untuk Guru- Guru SMK di Limpung dilaksanakan dengan baik. Peserta pelatihan dapat membuat aplikasi sederhana yang dapat dijadikan bekal untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik lagi. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta pelatihan dapat direspon oleh tim pengabdian dengan cepat sehingga peserta dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan proses pembuatan media pembelajaran berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Kasali, Renald. (2014). *Cracking Values*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
Kasali, Renald. (2017). *Strawberry Generation*. Jakarta Selatan: Mizan
Kasali, Renald. (2017). *Disruption*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama