

## PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI KOMPUTER

**Zunaida Sitorus<sup>1</sup>, Elfin Efendi<sup>2</sup>, Seprina Aulia Putri<sup>3</sup>, Nadia Syahrani<sup>4</sup>  
Rindi Maylinda Fitri<sup>5</sup>**

<sup>1,3,4,5</sup>Prodi Teknik Informatika, Universitas Asahan

<sup>2</sup>Prodi Agroteknologi Universitas Asahan

Email : z\_sitorus@yahoo.com

**Abstract:** The rapid progress of information and communication technology today can be seen in how easy it is for people to communicate and obtain information, even in the face of limited time and space. Advances in information and communication technology are increasingly being applied to various fields and aspects of daily life to provide efficiency and convenience in handling tasks and work related to humans. One area where many people have benefited from advances in information and communication technology is education. To overcome the problems raised, the general approach that will be used in this activity is to teach computer-based media creation to teachers in elementary schools. The one-day computer-based learning media development training was carried out in a structured, patient and comprehensive manner. In general, all participants were involved in activities with strong and consistent motivation. Training as teachers and principals of certain schools to strengthen learning capacity. Teachers need to convey and minimize the results of this lesson to other teachers.

**Keywords:** instructional media; technology; training

**Abstrak:** Kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi saat ini dapat dilihat dalam betapa mudahnya bagi orang untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi, bahkan di hadapan keterbatasan waktu dan ruang. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi semakin diterapkan pada berbagai bidang dan aspek kehidupan sehari-hari untuk memberikan efisiensi dan kemudahan dalam menangani tugas dan pekerjaan yang terkait dengan manusia. Salah satu bidang di mana banyak orang mendapat manfaat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah pendidikan. Untuk mengatasi masalah yang diangkat, pendekatan umum yang akan digunakan dalam kegiatan ini adalah mengajarkan pembuatan media berbasis komputer kepada guru di sekolah dasar. Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer satu hari dilakukan secara terstruktur, sabar, dan menyeluruh. Secara umum, semua peserta terlibat dalam kegiatan dengan motivasi yang kuat dan konsisten. Pelatihan sebagai guru-guru dan kepala sekolah tertentu untuk menguatkan kapasitas pembelajaran. Guru perlu menyampaikan dan meminimalkan hasil pelajaran ini kepada guru lain.

**Kata kunci:** media pembelajaran; teknologi; pelatihan

## PENDAHULUAN

Kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi saat ini dapat dilihat dalam betapa mudahnya bagi orang untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi, bahkan di hadapan keterbatasan waktu dan ruang. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi semakin diterapkan pada berbagai bidang dan aspek kehidupan sehari-hari untuk memberikan efisiensi dan kemudahan dalam menangani tugas dan pekerjaan yang terkait dengan manusia. Salah satu bidang di mana banyak orang mendapat manfaat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah pendidikan.

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu generasi muda memahami dan mengatasi perubahan yang cepat di dunia saat ini. Oleh karena itu, pendidikan harus dilakukan seefisien mungkin untuk menghasilkan pendidikan berkualitas tinggi dan meningkatkan standar modal manusia. Perkembangan teknologi memiliki dampak negatif pada pendidikan dan proses belajar adalah independen dari materi belajar, metode, dan hasil. Tujuan pendidikan di sini tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan yang bermanfaat bagi siswa yang mungkin lebih sulit untuk berhasil di sekolah, tetapi juga bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang menginspirasi kehidupan bagi siswa dan orang lain. Proses pembelajaran juga dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada peserta didik sehingga mereka dapat dengan senang hati mengikuti aktivitas pembelajaran, bukan karena terpaksa. Sebagaimana dijelaskan oleh (Ngubadillah & Kartadie, 2018) hasil belajar mencakup perubahan perilaku siswa sebagai hasil dari proses belajarmengajar, yang mencakup per-

bahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Shofa & Rahmatulloh, 2023).

Peranan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran. Menurut (Firdaus et al., 2023) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan media pendidikan dapat menjadi apa saja, baik fisik maupun teknologi, yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang efisien, sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selanjutnya, (Aristoteles et al., 2021) menjelaskan bahwa media pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan standar proses pembelajaran. Selain itu, media dapat membuat belajar lebih menarik dan menarik. Salah satu media pendidikan yang sekarang dalam penurunan adalah media audiovisual.

Pengaruh media pendidikan pada teknologi cukup signifikan di banyak bidang kehidupan manusia. Menurut (Syahroni, 2020), media dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis: media rancangan, yang perlu dipilih dan diterapkan dengan hati-hati untuk memenuhi tujuan spesifik proses pembelajaran, dan media jadi, yang merupakan jenis komoditas perdagangan yang dapat ditemukan di margin setiap siap pakai. (media by utilization).

Gagne dan Briggs menyiratkan bahwa media pendidikan terdiri dari alat-alat fisik yang digunakan untuk menghasilkan bahan pengajaran, seperti buku, rekaman tape, film, slide (bingkai gambar), foto, gambar, grafis, televisi, dan komputer. Dalam istilah yang lebih sederhana, media adalah sumber belajar atau lingkungan fisik yang berisi materi pendidikan dari lingkungan siswa. Menurut (Firmadani, 2020), media juga

dapat diklasifikasikan sebagai sempit atau luas. Dalam kategori sebelumnya, ini termasuk orang, objek, atau keadaan yang mungkin menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk mempelajari informasi baru, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks penelitian ini, media merujuk pada berbagai sumber seperti buku teks, buku, serta lingkungan sekolah. Secara lebih spesifik, media dapat mencakup berbagai bentuk seperti grafik, potret, gambar, serta perangkat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi baik visual maupun verbal. Setiap jenis media digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu dalam konteks penyampaian informasi. Berdasarkan beberapa contoh di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah salah satu alternatif yang digunakan guru ketika menjelaskan materi di luar kelas. Dengan menggunakan media, seorang guru dapat lebih mudah menjelaskan materi, dan siswa juga dapat menerima instruksi berkualitas yang menarik, sehingga menciptakan keinginan dalam diri mereka untuk belajar.

## METODE

Untuk mengatasi masalah yang diangkat, pendekatan umum yang akan digunakan dalam kegiatan ini adalah *workshop* pembuatan media berbasis komputer kepada guru di sekolah dasar yang ada di kota Kisaran. Rencana pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi guru tentang pentingnya penggunaan media dalam instruksi pembelajaran. Langkah-langkah yang terlibat dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut: pengamatan, instruksi, dan evaluasi ak-

tivitas, Implementasi materi dan proses pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dilakukan melalui diskusi dan demonstrasi dalam pertemuan. Pelatihan melalui praktik praktis menciptakan materi pembelajaran berbasis komputer menggunakan metode Saintifik (*learning by doing*). Setelah menciptakan media pendidikan, penggunaan media ini dalam proses belajar ditunjukkan guru dengan cara yang relatif. Langkah terakhir adalah meng-evaluasi aktivitas untuk menentukan efektivitasnya (Syahroni, 2020)

## PEMBAHASAN

Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer satu hari dilakukan secara terstruktur, sabar, dan menyeluruh. Secara umum, semua peserta terlibat dalam kegiatan dengan motivasi yang kuat dan konsisten. Hal ini terlihat dari kehadiran rutin mereka selama satu hari di tempat kerja dan fokus dan antusiasme mereka yang intens untuk setiap sesi. Pertanyaan setelah pertanyaan yang diajukan selama diskusi. Mereka mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang tidak cukup jelas sampai mereka dijawab oleh para ahli. Dokumen dari studi material yang dilakukan oleh para peneliti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Sesi Penyajian Materi Pelajaran pertama dilakukan dengan tenang dan dengan pertanyaan tentang konsep dan motivasi bagi guru

saat membuat materi belajar berbasis komputer; teori atau konsep tentang jenis materi belajar dan contoh dari setiap jenis materi dibahas, dan proses pembuatan materi pembelajaran berbasis komputer dapat dijelaskan kepada siswa secara rinci. Para guru memiliki pengetahuan baru yang belum mereka pahami, itulah sebabnya mereka memiliki banyak pertanyaan selama periode Q&A. Para guru berkeinginan memanfaatkan teknologi untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Setelah berpartisipasi dalam latihan pertama, para guru menjadi lebih menyadari konsep dan manfaat media pendidikan. Para guru yang antusias membuat materi belajar di setiap laptop dan merekam hasil mereka pada waktu pengabdian, mirip dengan yang ditunjukkan pada Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Sesi Praktek Pembuatan Media pembelajaran



Gambar 3. Sesi Pengecekan Media Yang Sudah Dibuat

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru mampu menggunakan media yang didasarkan

pada teknologi informasi dan internet untuk membuat materi pengajaran yang lebih menarik. Ada peningkatan kapasitas belajar dan motivasi ketika menggunakan media pendidikan berdasarkan teknologi informasi dan internet untuk mempercepat proses belajar. Dalam kondisi seperti itu, perlu untuk mencegah terjadinya penurunan umum dalam efektivitas belajar. Secara signifikan, kegiatan pengabdian dilakukan dengan cara yang lancar tanpa adanya hambatan atau kendala. Tujuan dari kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut: 1) Guru harus menyampaikan pengetahuan baru tentang pembuatan materi pendidikan menggunakan media yang bergantung pada teknologi informasi dan internet. 2) Guru dapat membuat rencana pelajaran menggunakan media berdasarkan teknologi informasi dan internet.

Ada peningkatan kapasitas belajar dan motivasi ketika menggunakan media pendidikan berdasarkan teknologi informasi dan internet untuk mempercepat proses belajar. Dalam keadaan seperti itu, perlu untuk mencegah terjadinya penurunan umum dalam efektivitas pengajaran. Peningkatan Literasi Digital kemungkinan akan memiliki dampak negatif pada kualitas pendidikan yang dilakukan. Ketika kualitas pelajaran yang mungkin tinggi, indikator kesejahteraan siswa akan meningkat.

## SIMPULAN

Kegiatan pelatihan yang dilakukan dapat berjalan lancar, termasuk sesi pelatihan, proyek kelompok, serta konsultasi dan konsultasi. Setelah latihan ini selesai, guru siswa dapat memahami materi, mendapatkan wawasan atau pemahaman, dan membuat dan menggunakan sumber daya belajar berbasis komputer.

Pelatihan sebagai guru-guru dan kepala sekolah tertentu untuk menguatkan kapasitas pembelajaran. Guru perlu menyampaikan dan meminimalkan hasil pelajaran ini kepada guru lain. Fasilitas Sarana dan Prasarana diperlukan untuk implementasi media pembelajaran berbasis komputer di ruang kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aristoteles, A., Febriansyah, F. E., Syarif, A., & Miswar, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Di SMK Surya Dharma Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 2(1), 21–28. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i1.24>
- Hutahaean, J., Azhar, Z., & Mulyani, N. (2020). Pelatihan aplikasi powerpoint bagi guru dan staf sd negeri 010240 pematang cengkring. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(2), 147-154.
- Fathoni, A., Rosyadi, A., Gunawan, I., & Hidayat, M. T. (2020). Pelatihan Guru Sekolah Dasar Dalam Penggunaan Aplikasi Persentasi Powtoon Dan Sparacol. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(1), 7-12.
- Firdaus, F., Zuhajji, Z., A Karim, S., Yusuf Mappesse, M., & Imran, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Bagi Guru SD Di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–28. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v1i1.298>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Kunci, K. (2017). *Jurnal Pengabdian Siliwangi Volume 3 , Nomor 1 , Tahun 2017 ISSN 2477-6629 PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK BAGI GURU-GURU* Keywords : *Learning media , computer-based , and scientific approach* *Jurna.* 3(Lcd), 193–199.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Rosdiana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 87–100. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>
- Shofa, R. N., & Rahmatulloh, A. (2023). *Jurnal Pengabdian Siliwangi PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK DI PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT ( PKBM ) MIFTAHUL BAROKAH* *Jurnal Pengabdian Siliwangi P-ISSN 2477-6629 E-ISSN 2615-4773.* 9, 56–60.
- Syah, A. Z., Ramdhan, W., Hasanah, U., & Yesputra, R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Lembaga Kursus Pendidikan (LKP) Mandiri Computer. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(2), 137-142.

Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.  
<https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i3.28847>

Wulandari, H., Nazhifah, N., Azizah, H. A., Sholihatunnisa, R. N., & Andriyani, W. W. (2024). Workshop Penggunaan Learning Apps dan Word Wall sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Bagi Guru. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 7(2).