INSANIYAH : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
Vol. 1, No. 2, Desember 2022

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN SOAL BERBASIS KOMPUTER DI SMA NEGERI 1 SAMATURU

Halistin[1], Tandri Patih[2], Muhammad Syarwa Sangila[3], Firman Riansyah[4], Dyah Kumala Nastiti[5]

[1-5]Institut Agama Islam Negeri Kendari
Email Korespondensi: halistin@iainkendari.ac.id

ABSTRAK

Sebagai seorang pendidik, guru berkewajiban untuk meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal, sehingga guru dituntut untuk terus meningkatkan kemampuan dan kompetensi yang dimilikinya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi (IT) yang dapat diterapkan oleh guru dalam mewujudkan pembelajaran yang optimal. Untuk mewujudkan hal tersebut, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya membuat media pembelajaran berbasis IT. Kegiatan PKM ini dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Metode yang Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini yaitu pelatihan, pendampingan, dan diskusi. Pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi, diskusi dan praktek pembuatan media pembelajaran berbasis IT. Materi yang disampaikan mencakup hakikat media pembelajaran dan soal berbasis IT serta jenis dan cara pembuatan media dan soal berbasis IT. Hasil yang dicapai dalam kegiatan PKM ini yaitu : 1) Kegiatan PKM terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran dan soal berbasis komputer di SMA Negeri 1 Samaturu mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran dalam bentuk pembuatan media pembelajaran dan soal berbasis komputer; 2) Kegiatan ini perlu dilanjutkan dengan waktu yang lebih lama demi memaksimalkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran dan soal berbasi komputer sehingga dapat meminimalisir kendala dalam pembuatannya oleh guru kedepannya.

Kata Kunci: PKM, Pembuatan Media Pembelajaran, Soal Berbasis Komputer

ABSTRACT

Community service activities (PKM) are designed to increase instructors' capacity to use information technology (IT) to achieve optimal learning outcomes. Teachers can achieve this by doing a variety of things, including creating IT-based instructional resources. Planning, execution, and assessment are the three stages of this PKM activity. Methods Training, mentorship, and discussion are the strategies employed in this PKM activity. The training is conducted through the distribution of materials, debate, and experience in the creation of IT-based learning media. The presentation covers the nature of learning media and IT-based questions, as well as the many types and strategies for creating such media and questions. he results achieved in this PKM activity are: 1) PKM activities related to training in making learning media and computer-based questions at SMA Negeri 1 Samaturu are able to improve teacher competence in utilizing information technology in learning in the form of making learning media and computer-based questions; 2) This activity needs to be continued for a longer time in order to maximize teachers' ability to make learning media and computer-based questions and minimize obstacles in making them.
Keywords: PKM; Making Learning Media; Computer-Based Question

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam penyelenggaraan pendidikan pada dasarnya di dukung juga oleh berbagai faktor lainya seperti tenaga pendidik, media pembelajaran, dan juga metode pembelajaran. Pendidik memiliki peran yang besar dalam terselenggaranya proses pendidikan, sebagai seorang pendidik guru dituntut untuk memiliki kompetensi tinggi yang dapat mendukung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kurangnya kompetensi dan keterampilan yang dimiliki oleh guru seringkali membuat kegiatan belajar-mengajar jadi membosankan, salah satu masalahnya yaitu penggunaan metode dan media pembelajaran yang

kurang dapat membuat siswa menjadi aktif dan cenderung pasif dalam belajar (Fadlillah & Marwan, 2021).

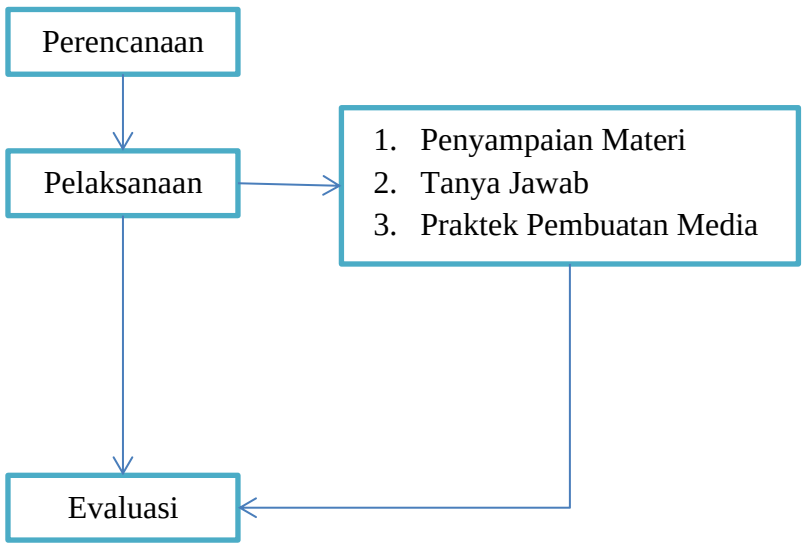
Agar proses pembelajaran yang diciptakan menjadi menarik, maka salah satu yang harus dilakukan oleh tenaga pengajar saat ini adalah mencoba untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Adapun media yang harus digunakan sesuai dengan kemajuan Teknologi Pendidikan (Umarella et al., 2018). Perkembangan teknologi dan paradigma pendidikan menuntut guru untuk mampu mengembangkan kompetensi dalam menciptakan inovasi pembelajaran. Diantaranya, mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Patih et al., 2021).

Pembelajaran yang aktif dapat terjadi dengan adanya bantuan media. Namun pada kenyataannya media yang ada kurang dimanfaatkan oleh guru. Hal ini merupakan salah satu faktor yang mengakibatkan kebosanan siswa pada saat belajar. Kondisi ini menjadi permasalahan yang terus berkelanjutan, karena guru kurang melakukan inovasi terutama dalam pengadaan media pembelajaran. (Elly Sukmanasa, 2020)

Dari uraian di atas maka penulis berinisiatif untuk melakukan kegiatan pengabdian yang dapat membantu para guru dalam pembuatan media serta soal yang lebih efektif, efesien dan menarik bagi siswa yang akan dituangkan dalam judul “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dan Soal Berbasis Komputer Di SMA Negeri 1 Samaturu” dengan harapan dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di sekolah yang di tuju.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah metode ceramah untuk membahas mengenai media pembelajaran berbasis IT. Setelah penyampaian materi dilaksanakan, dilanjutkan dengan tanya jawab dan praktek terkait materi yang telah diberikan. selanjutnya, dilakukan evaluasi dengan angket untuk mengetahui tanggapan guru SMA Negeri 1 Samaturu, Kabupaten Kolaka, Sulawesi Tenggara, terkait kegiatan yang telah dilakukan. Adapun rangkaian kegiatan dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM Tadris Matematika IAIN Kendari

HASIL DAN PEMBAHASAN

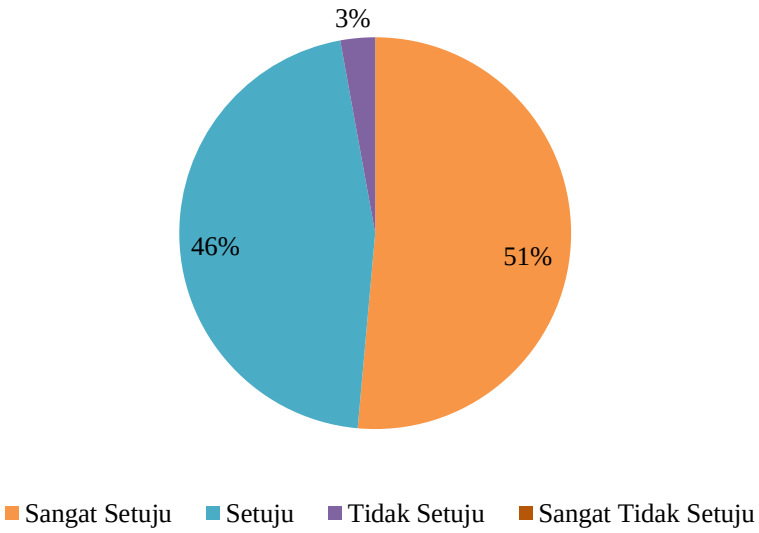
1. Pelaksanaan Kegiatan.

Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Samaturu Kab. Kolaka yang dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2021 hingga 14 Maret 2021 yang bertempat di Laboratorium SMA Negeri 1

Samaturu. Kegiatan diawali dengan melaksanakan administrasi dan pembukaan acara oleh Kepala/Guru SMA Negeri 1 Samaturu dan dilanjutkan dengan penandatangan MOU antara Dekan FTIK IAIN Kendari dengan Kepala SMA Negeri 1 Samaturu. Selanjutnya masuk ke acara inti dimana pemateri memberikan penjelasakan materi terkait media pembelajaran berbasis IT serta cara menyusunnya. Sesi selanjutnya adalah tanya jawab terkait materi yang telah disajikan. Para peserta menyampaikan pertanyaan serta kendala dalam pembelajaran serta menyusun media pembelajaran. Setelah tanya jawab, sesi selanjutnya adalah praktek pembuatan media pembelajaran dan soal berbasis IT, dimana kegiatan tersebut dibimbing oleh pemateri dengan mengarahkan pada peserta terkait pembuatan media pembelajaran dan soal berbasis IT.

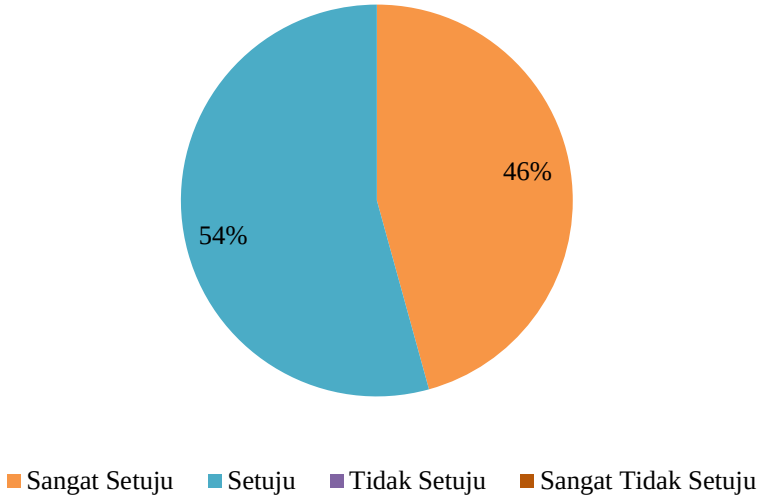
2. Evaluasi Kegiatan

Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi dengan cara memberikan angket kepada peserta kegiatan untuk mengetahui tanggapan peserta terkait kegiatan. Angket berupa pertanyaan tertutup mengenai kepuasan, kesesuaian, kebutuhan, keprofesionalan, kebermanfaatan, dan kesediaan untuk mengikuti kegiatan kedepannya. Adapun hasil penyebaran angket terkait kegiatan dapat dilihat sebagai berikut:



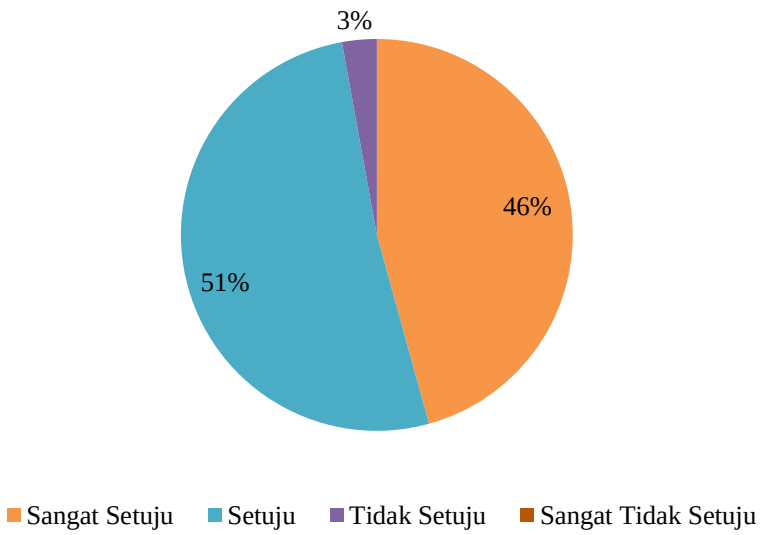
Gambar 2. Penilaian Responden Bahwa Kegiatan PKM Tadris Matematika IAIN Kendari Telah Memberikan Kepuasan Terhadap Peserta

Dari gambar 2 diketahui bahwa guru-guru peserta pelatihan merasa terpuaskan dengan adanya kegiatan Pengabddian Kepada Masyarakat (PkM) Tadris Matematika IAIN Kendari, dengan tema pelatihan pembuatan media pembelajaran dan soal berbasis komputer ini. Mayoritas guru menilai sangat setuju, terhadap pernyataan yang menyatakan bahwa pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, dapat memuaskan para peserta. Berdasarkan gambar 3 juga diketahui bahwa guru-guru peserta pelatihan menilai kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dan soal berbasis komputer ini telah memenuhi harapan mereka.



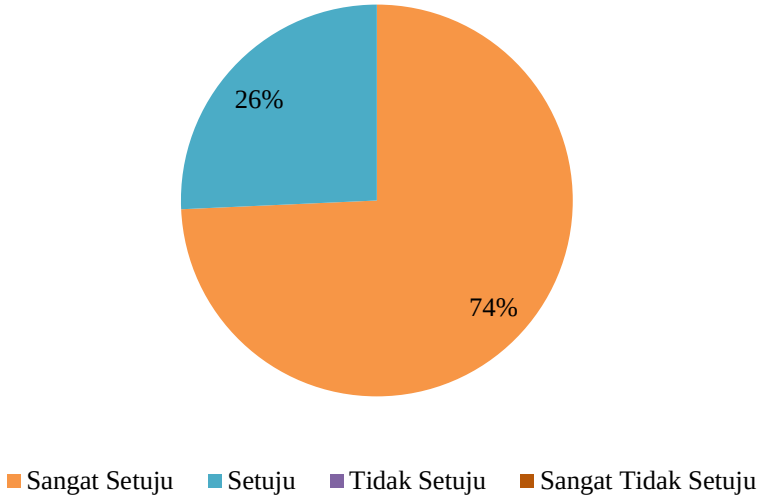
Gambar 3. Penilaian Responden Bahwa Pencapaian Pemenuhan Harapan Kegiatan PKM Tadris Matematika IAIN Kendari Sudah Sangat Baik

Guru-guru merasa adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran dan soal berbasis komputer ini sangat membantu dan menambah wawasan mereka terkait media pembelajaran dan secara khusus lagi terkait pembuatan soal berbasis komputer.



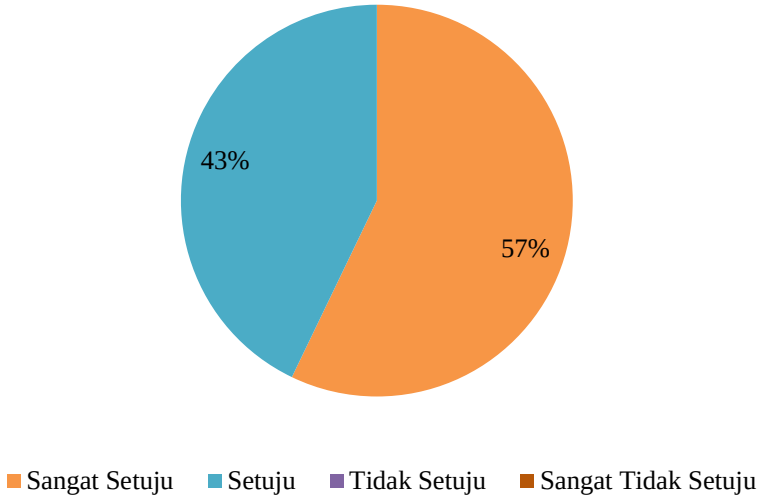
Gambar 4. Penilaian Responden Bahwa Pelayanan Kegiatan PKM Tadris Matematika IAIN Kendari Sudah Sangat Baik

Dari gambar 4 diketahui bahwa mayoritas responden/peserta menilai setuju bahwa pelayanan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh Tadris Matematika IAIN Kendari sudah sangat baik. Dari gambar 5 juga peserta menilai sangat setuju bahwa respon peyelenggara dalam menanggapi peserta sudah sangat baik.



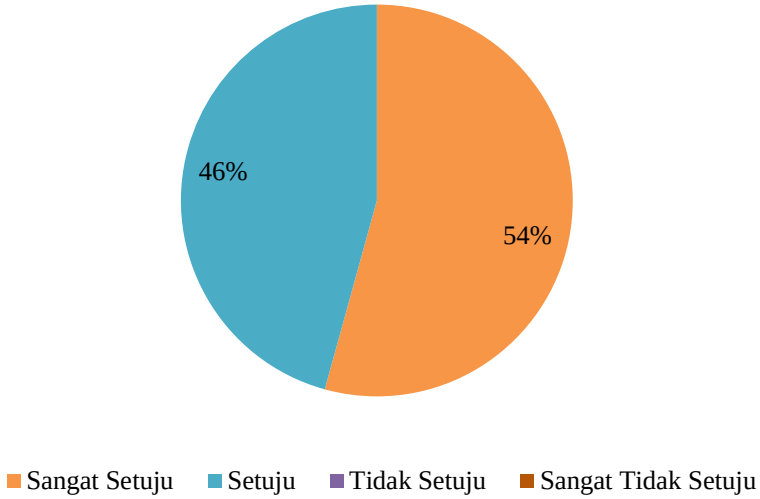
Gambar 5. Penilaian Responden Bahwa Respon Penyelenggara Terhadap Tanggapan Peserta Sudah Sangat Baik

Mayoritas peserta dalam hal ini guru-guru SMA Negeri 1 Samaturu menilai bahwa para petugas penyelenggara maupun narasumber memberikan pelayanan yang sangat baik terhadap peserta kegiatan. Terkait dengan kompetensi peserta, responden menilai bahwa Kegiatan PKM Tadris Matematika IAIN Kendari Dapat Meningkatkan Kompetensi Peserta.



Gambar 6. Penilaian Responden Bahwa Kegiatan PKM Tadris Matematika IAIN Kendari Dapat Meningkatkan Kompetensi Peserta

Peserta pelatihan juga menyarankan agar kegitan seperti ini dapat dilakukan lagi kedepannya. Berdasarkan gambar 7 diketahui bahwa mayoritas peserta menilai sangat setuju bahwa peserta akan lebih antusias terhadap kegiatan PkM tadris matematika iain kendari kedepannya. Peserta berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dapat terus dilanjutkan, dengan tema-tema pelatihan menarik lainnya.



Gambar 7. Penilaian Responden Bahwa Peserta Akan Lebih Antusias Terhadap Kegiatan PKM Tadris Matematika IAIN Kendari Kedepannya

Dari hasil penyebaran angket tersebut, dapat diketahui bahwa kegiatan pelatihan yang telah dilakukan sesuai dengan recana yang telah dilakukan dengan tingkat pencapaian yang maksimal dengan tingkat kepuasan sebesar 51% untuk. Selain itu, peserta merasa bahwa kegiatan PKM ini sesuai dengan harapan mereka dalam meningkatkan kemampuan pembuatan media dan soal berbasis komputer dengan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dengan tingkat kepuasan sebesar 46%. Tingginya tingkat kepuasan peserta kegiatan tidak lepas dari tingkat pelayanan kegiatan PKM yang dilaksanakan dimana proses kegiatan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan dilaksanakan secara maksimum dengan pelaksana yang sesuai dengan bidangnya. Adapun tingkat kepuasan peserta terkait pelayanan kegiatan PKM sebesar 46% dengan predikat sangat puas. Tingkat kepuasan peserta tidak lepas dari respon penyelenggara selama kegiatan, dimana penyelenggara tanggap dalam melayani dan membimbing peserta dengan tingkat kepuasan yang dirasakan oleh peserta sebesar 74%.

Pelaksanaan yang dilaksanakan secara maksimal oleh pelenggara dilakukan untuk membantu meningkatkan tingkat kompetensi peserta dalam membuat media pembelajaran dan soal berbasis komputer. Adapun tingkat peningkatan kompetensi peserta terkait kegiatan sebesar 57%. Diharapkan dengan peningkatan kompetensi peserta mampu meningkatkan kualitas peserta selaku guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan penilaian peserta terkait kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, para peserta menyatakan bahwa mereka bersedia untuk menjadi peserta pada kegiatan selanjutnya dengan tingkat keinginan untuk menjadi peserta kembali sebesar 54%.

Dengan kata lain, pelatihan ini memperoleh keberhasilan. Ini sesuai dengan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan, dimana rerata beranggapan sangat setuju akan kebermanfaatan dan keberlanjutan kegiatan tersebut. Bahkan beberapa peserta memandang bahwa pelatihan seperti ini perlu dilaksanakan dan waktu pelaksanaan diperpanjang. Hal ini terlihat dari saran dan masukan beberapa peserta. Mereka juga merasa mendapatkan manfaat pelatihan untuk mengenal aplikasi pembuatan soal dan penilaian berbasis komputer.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kegiatan PKM terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran dan soal berbasis komputer di SMA Negeri 1 Samaturu mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran dalam bentuk pembuatan media pembelajaran dan soal berbasis komputer

2. Kegiatan ini perlu dilanjutkan dengan waktu yang lebih lama demi memaksimalkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran dan soal berbasi komputer sehingga dapat meminimalisir kendala dalam pembuatannya oleh guru kedepannya.

UCARAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada IAIN Kendari yang telah mengizinkan dan membiayai kegiatan PKM ini. Ucapan terima kasih pula kami sampaikan kepada Pihak Sekolah (Guru-guru dan Kepala Sekolah) SMA Negeri 1 Samaturu Kabupaten Kolaka yang bersedia meluangkan waktunya untuk mengikuti pelaksanaan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

Elly Sukmanasa, L. N. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Guru Guru di Lingkungan Gugus I Bogor Tengah Kota Bogor. *Jurnal PKM : Pengabdian kepada Masyarakat*, 232.

Fadillah, I., & Marwan, I. (2021). Pemberdayaan TPQ Melalui Kegiatan BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar Di TPQ Miftahu Huda Desa Banjarsari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidkan*, 74-84.

Hardianto, D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.

Patih, T., Sangila, M. S., Boy, L., Masdin, Kadir, A., Halistin, & Nurhalizah, D. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN SOAL DAN PENILAIAN DARING. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidkan*, 93-98.

Umarella, S., Saimima, M. S., & Hussein, S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 237.