



Pelatihan Merancang Media Pembelajaran Digital bagi Guru MGMP Biologi SMA/MA Dharmasraya

Received:07-06-2022; Revised:30-06-2022; Accepted:30-06-2022

Najmiatul Fajar^{1*}, Aidhya Irhash Putra^{1*}, Diyyan Marneli^{1*}, Rina Delfita^{1*}, M. Haviz^{1*},
Roza Helmita^{1*}, Dwi Rini Kurnia Fitri^{1*}, Nurlaila^{1*}

Konsorsium Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Korespondensi: Jl. Jendral Sudirman No.137 Lima Kaum Kab. Tanah Datar

E-mail: najmiatulfajar@iainbatusangkar.ac.id

*) Corresponding Author

Abstract: Learning media is one component of learning that is very important in achieving learning objectives. Along with the development of the times, teachers must also be able to adjust their competence in creating technology-based media. One of the technology-based media is digital learning media. Through applications such as Canva, Flip Pdf Professional and Augmented Reality, teachers can create interesting learning media that can help achieve learning goals effectively. The method used in the training in designing digital learning media for MGMP Biology teachers at SMA/MA Dharmasraya consists of the preliminary stage, namely analyzing problems and preparing training materials, the implementation stage, by guiding teachers in designing digital media, and evaluation through observation and distributing questionnaires. Then the evaluation results will be described as a conclusion from the implementation of this training. Through this training, it can be concluded that the material provided during the training has been able to equip the biology MGMP teachers of SMA/MA Dharmasraya in making digital media, the trainees are very enthusiastic when studying the material provided, and based on the results of the questionnaire this training has gone well so it is recommended that the implementation This training is sustainable.

Keywords: Digital Learning Media, Canva, Flip Pdf Professional, Augmented Reality.

PENDAHULUAN

Dari masa kemasa telah terjadi peningkatan yang luar biasa dan manajubkan dalam inovasi oleh manusia, termasuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin melaju dengan cepat dan sudah merambah ke seluruh sektor kehidupan masyarakat, tidak terkecuali di bidang pendidikan (Ismail, 2020). Saat ini proses pembelajaran sudah diwarnai

oleh media Yang berbasis IT yang beragam level 1. Sementara untuk level 2 hanya 14 % untuk mencapai tujuan pembelajaran. yang lolos. Dapat disimpulkan bahwa

Media dalam pembelajaran memiliki makna kompetensi TIK guru di Indonesia masih yang sangat penting, dengan bantuan media rendah karena belum mencapai 50% dari total maka pembelajaran akan tercapai secara efektif. seluruh guru. Selain itu, pada survei Bett Asia James (2002) menyatakan bahwa pembelajaran Leadership tahun 2015 diperoleh informasi dengan memori merupakan suatu hal yang 53% guru masih kurang dalam melakukan tidak bisa dipisahkan, tersimpannya ilmu interaksi dengan teknologi. Oleh karena itu, pengetahuan di memori kita dalam jangka penting sekali adanya perbaikan dalam panjang merupakan bagian penting suatu pemenuhan kebutuhan seorang guru baik proses pembelajaran. Memaksimalkan dalam hal SDM yang dimiliki maupun informasi yang diberikan, pendidik perlu infrastruktur khususnya dalam perlengkapan merangsang lebih banyak indra peserta didik teknologi sebagai media untuk dengan cara memanfaatkan media memberdayakan teknologi ke dalam pembelajaran, salah satunya media berbasis IT. pembelajaran yang lebih optimal (dalam

Menyesuaikan dengan abad 21 maka Regita Andriani, 2021).
pembelajaranpun berhubungan dengan Berdasarkan hasil wawancara dengan penggunaan teknologi. Kecakapan yang harus beberapa guru di berbagai kabupaten di dimiliki pada abad 21 ini secara umum Sumbar juga memberikan pernyataan bahwa memuat empat hal diantaranya: (a) Memiliki mereka kurang memanfaatkan kemajuan cara berpikir yang kreatif dan inovatif, kritis teknologi dalam pembelajaran, sedangkan saat dalam pemecahan masalah, bijak dalam ini banyak sekali media-media berbasis IT mengambil keputusan; (b) Dalam bekerja yang dapat meningkatkan hasil belajar secara memiliki keterampilan komunikasi dan efektif. Mereka berharap adanya program- menguatkan kolaborasi; (c) Menggunakan program untuk menambah wawasan guru- pengetahuan umum dan keterampilan dalam guru dalam memanfaatkan teknologi salah bidang teknologi, informasi dan komunikasi satunya merancang media pembelajaran sebagai alatnya; (d) Memiliki orientasi karir digital.

dan bertanggung jawab untuk kesadaran Media digital adalah media yang kontennya budaya dan kompetensi (Binkley et al, 2010). berbentuk gabungan, data, teks , suara dan

Menghadapi tantangan abad 21 ini maka berbagai jenis gambar yang disimpan dalam guru harus mampu menguasai teknologi dan format digital dan disebar luaskan melalui membawanya ke dalam dunia pembelajaran. jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit Saat ini media-media berbasis IT sangat dan system gelombang mikro (Flew, 2008). banyak yang bisa dimanfaatkan dalam Kemudian dijelaskan juga oleh Arsyad (2014) pembelajaran. Untuk mengembangkan media menambahkan media pembelajaran digital berbasis IT seorang guru harus memiliki merupakan segala bentuk peralatan fisik inovasi dan kreatifitas dalam menghasilkannya. komunikasi berupa perangkat lunak dan

Namun dalam kenyataannya kompetensi perangkat yang harus diciptakan atau TIK guru masih cukup rendah. Hal tersebut dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk dibuktikan dengan adanya riset dari Plt.Data kebutuhan pembelajaran dalam mencapai PUSDATEKOM yang menunjukkan bahwa efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran. dari 28 ribu guru hanya 46% yang lolos dalam

Adapun contoh media digital yang bisa tiga dimensi sehingga dapat disentuh, dilihat, dimanfaatkan guru dalam pembelajaran dan didengar.

seperti program-program komputer dan perangkat lunak seperti gambar atau foto digital, video digital, video games, halaman web dan situs web, termasuk media sosial, augmented reality, buku elektronik, modul elektronik, LKPD elektronik dan lain-lain.

Saat sekarang ini guru-guru juga sudah ada yang mengembangkan bahan ajar yang sifatnya elektronik. Namun masih banyak guru-guru yang terkendala atau memiliki keterbatasan keterampilan dalam memanfaatkan media digital untuk mengembangkan media pembelajaran. Padahal cukup banyak software yang dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar tersebut, sehingga bahan ajar yang dipakai lebih menarik dan dapat mengarahkan proses pembelajaran yang lebih efektif.

Untuk mendisain sebuah bahan ajar kita bisa memakai software grafis seperti Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva (Merissa, 2021).

Selain Canva, software lain yang sering digunakan saat ini adalah Flip Pdf Professional. Software ini merupakan pembuat produk media digital dalam bentuk flipbook yang memanfaatkan berbagai media seperti audio, video dan flash.

Selain itu saat ini juga sedang berkembang media digital seperti augmented reality (AR) yang sangat diperlukan juga oleh guru biologi untuk lebih mengkontekstualkan konsep materi yang sifatnya lebih abstrak. Menurut Jose at al (2011) AR merupakan gabungan dari benda-benda yang terdapat di dunia virtual/maya yang diterapkan ke dalam dunia nyata dengan bentuk dua dimensi ataupun

Jika guru-guru mampu menggunakan aplikasi AR dan memanfaatkan dalam proses pembelajaran, maka akan lebih efektif lagi capaian pembelajaran yang sifatnya susah dipahami secara nyata.

Berdasarkan fenomena di atas maka Tim Konsorsium Tadris Biologi IAIN Batusangkar melaksanakan Pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Pelatihan Merancang Media Pembelajaran Digital Bagi Guru MGMP Biologi SMA/MA" yang dilaksanakan di SMA N 2 Dharmasraya.

METODE

Metode yang digunakan yaitu ada 3 tahap yaitu pendahuluan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap pendahuluan tim pengabdian melaksanakan wawancara ke beberapa sekolah untuk mengetahui fenomena yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya biologi. Kemudian dicari informasi kebutuhan guru-guru yang berhubungan dengan media digital sembari menentukan tempat untuk mengadakan pelatihan. Setelah focus pelatihan didapatkan maka disiapkan bahan untuk pelatihan.

Pada tahap pelaksanaan dilakukan pelatihan merancang media pembelajaran digital kepada peserta MGMP Biologi SMA/MA di Dharmasraya. Selama pelatihan dilaksanakan observasi kegiatan dan setelah pelatihan dilaksanakan evaluasi terhadap kegiatan, kemudian data diolah dan dijabarkan secara deskriptif.

Tempat pelaksanaan pelatihan yaitu di SMAN 2 Dharmasraya. Peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 15 Orang. Pelaksanaan Pelatihan dilakukan 1 Hari pada Tanggal 9 November 2021.

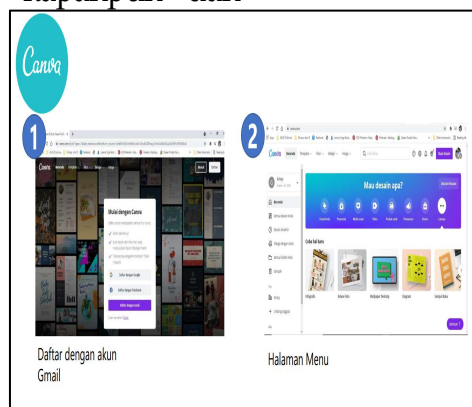
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan merancang media pembelajaran digital ini disambut dengan antusias oleh guru-guru MGMP Biologi SMA/MA di Dharmasraya. Ini terbukti dengan hadirnya peserta dari berbagai SMA yang ada di Dharmasraya. Tempat pelaksanaan pelatihan ini difasilitasi oleh SMAN 2 Dharmasraya.

Para peserta diinstruksikan untuk membawa laptop dan bisa terhubung dengan internet. Ketika penjelasan materi mengenai Canva para guru-guru sangat tertarik sekali, karena Canva merupakan aplikasi disain grafis online yang sangat mudah digunakan bahkan bagi pemula. Canva bisa diakses melalui perangkat dekstop ataupun mibile, sehingga sebenarnya dengan Canva kita bisa berkreasi kapanpun dan

dimanapun. Canva memiliki disain grafis yang beragam dan bisa dipilih oleh guru untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik. Guru secara tidak langsung juga termotivasi untuk mengeluarkan ide-ide kreatif dalam mendisain.

Sejalan dengan pendapat Tanjung & Faiza (2019) aplikasi Canva memiliki kelebihan yaitu, (1) memiliki beragam desain yang menarik, (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, (3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis dan, (4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

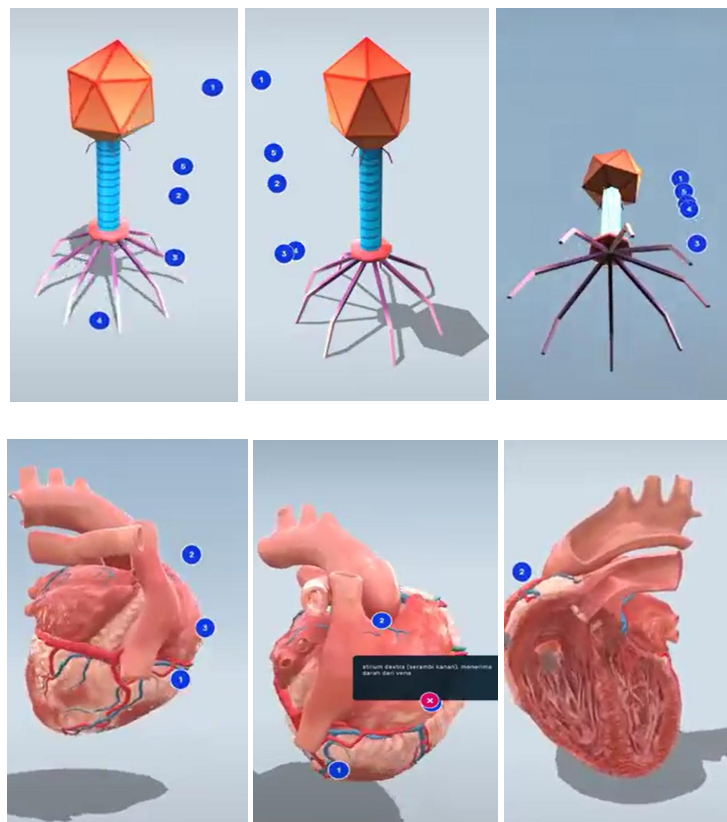


Gambar 1. Contoh Tampilan Aplikasi Canva

Begitu juga ketika mengikuti arahan tampilan bisa seperti tampilan e-book yang dengan menggunakan aplikasi Flip Pdf bisa dibolak-balik saat membacanya. Menurut Khairinal (2021) aplikasi Flip Pdf Professional memiliki kelebihan antara lain : 1) memiliki tampilan yang menarik, berisi tulisan dan gambar saja sedangkan karena penambahan video, gambar, link, dan melalui aplikasi ini guru dengan mudah lainnya menjadikan flipbook interaktif dengan menambahkan gambar, animasi, video pengguna; 2) Terdapat berbagai macam youtube, hyperlink dan teks animatif ke dalam template, tema, pemandangan, latar belakang, flipbook. Selain itu aplikasi Flip Pdf dan plugin untuk menyesuaikan e-book kita; 3) Professional bisa membuat bahan ajar pdf E-book dapat didukung dengan teks dan yang tidak seperti pdf biasanya, namun audio; dan 4) Format keluaran (output) yang

fleksibel, seperti html, exe, zip, Mac App, versi dilihat secara langsung. Ketika pelatihan para seluler dan burn ke CD . peserta di latih untuk membuat media AR

Selain aplikasi Canva dan Flip Pdf yang berhubungan dengan materi biologi. Hasil pelatihan ini peserta tampak Professional guru MGMP Biologi SMA/MA Dharmasraya juga dilatih dalam menghasilkan berkreasi dalam mendisain media masing-bahan ajar Augmented Reality (AR). AR merupakan teknologi yang mampu berupa bagian jantung yang bergerak beserta menggabungkan benda maya 2D atau 3D ke serambi dan bilik jantung, ada yang membuat dalam sebuah lingkungan yang nyata media virus dan lain-lain, dimana dari media kemudian diproyeksikan secara real time. ini harapannya siswa nantinya akan bisa Melalui aplikasi ini, guru-guru akan mampu melihatnya dari berbagai sudut, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang pengalaman belajar akan lebih terasa nyata sifatnya tidak bisa diterangkan secara dan menarik. gambling, karena sifat materi yang tidak bisa



Gambar 2. Contoh karya guru MGMP Biologi hasil pelatihan menggunakan AR

Setelah selesai mencoba 3 media Dharmasraya juga dibekali dengan materi pembelajaran digital di atas. Dalam pelatihan mengenai penelitian pengembangan dan ini guru-guru MGMP Biologi SMA/MA bagaimana prosesnya serta bagaimana cara

menghasilkan artikel dari penelitian pengembangan tersebut. Para peserta sangat antusias sekali, karena mereka mengakui bahwa selama ini cukup kesulitan dalam menghasilkan sebuah karya ilmiah. Semakin banyak karya ilmiah guru maka akan mendukung juga bagi karir seorang guru. Melalui pelatihan ini, guru-guru dibimbing untuk menemukan persoalan di dalam proses pembelajaran kemudian mencari solusi untuk mengatasi persoalan tersebut. Misalkan persoalan media pembelajaran, melalui 3 aplikasi yang telah diajarkan maka peserta akan mampu menghasilkan berbagai macam hasil penelitian pengembangan, sehingga outputnya bisa menghasilkan artikel ilmiah.

Setelah pelatihan merancang media pembelajaran digital bagi guru-guru MGMP Biologi SMA/MA Dharmasraya ini selesai maka dilakukanlah evaluasi dengan menyebarkan angket tentang respon peserta terhadap acara tersebut. Hasil angket diperoleh bahwa para peserta menjawab dengan rata-rata 81, 94% pada kategori baik. Ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berjalan dengan baik dan bermanfaat bagi peserta. Adapun beberapa kesan dan saran dari para peserta pelatihan ini yaitu mereka terkesan dengan materi yang diberikan dan berharap kegiatan PKM ini berlanjut secara terus menerus, sehingga mereka mendapat informasi yang memiliki kebaruan.

KESIMPULAN

Dari kegiatan PKM Pelatihan merancang media pembelajaran digital ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Materi yang diberikan oleh tim PKM Tadris Biologi sudah bisa membekali guru-guru MGMP Biologi Dharmasraya dalam merancang media pembelajaran

digital khususnya dengan memakai media digital Canva, Flip Pdf Professional dan Augmented Reality.

2. Melalui proses observasi terlihat bahwa peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti pelatihan
3. Dari hasil angket dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan ini sudah berjalan dengan baik, sehingga para peserta sangat menginginkan kegiatan yang kontiniu.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., & Rumble, M. (2010). *Defining 21st Century Skill. Assessment and Teaching of 21st Century Skill Draft White Paper*. The University of Melbourne.
- Flew, T. (2008). *New Media: An introduction (3rd Edition)*: Oxford University Press, Australia.
- Ismail, S. (2020). *Teaching and Learning with Media Technology: International Journal of Innovations in engineering Research and Technology (IJIERT)*. Vol 7. ISSUE 5. May.
- James, M.M. (2002). *Learning with technology*. San Diego State University. Callifornia.
- Jose, M.A., Andres, M., Marco, A.M. (2011). *Augmented Reality for the Improvement of Remote Laboratories An Augmented Remote Laboratory*. IEEE Transactions on Education. vol. 54, no.3.

- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458-470.
- Merrisa, M., Abdul, H. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*. Universitas Negeri Makassar.
- Regita, A., Ditha, A.A., Sifa, K.L., (2021). Meningkatkan Kulalitas Guru dalam Menguasai TIK melalui Program Microsoft Partner in Learning (PIL) dan Aplikasi Moodle. *Prosiding Entering 5.0 era: IST enhancement for society well-being*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, (Online), Vol.7 No.2.