

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SMKS TD KOSGORO 1 PADANG

Faeza Rezi S<sup>1</sup>, Andriyas Hariyandi<sup>2</sup>, Menrisal<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang  
*e-mail: faezarezis@upiypk.ac.id*

### Abstrak

Kemajuan Teknologi merupakan faktor dalam menunjang usaha pembaharuan dalam pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk guru mata pelajaran di SMK. Dengan adanya teknologi modern dalam bidang komunikasi telah mempengaruhi berbagai sektor termasuk pendidikan. Pendidikan adalah kebutuhan pokok setiap manusia dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan menghadapi tantangan globalisasi yang menuntut manusia menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan pemakaian media pembelajaran interaktif untuk Guru SMK diharapkan dapat membantu disaat guru tidak bisa hadir dalam menyampaikan materi di dalam kelas . Media pembelajaran interkatif ini dapat mengurai suasana statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan komputer dalam media pembelajaran membutuhkan aplikasi pendukung yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Teknologi, Pendidikan

### Abstract

Technological progress is a factor in supporting renewal efforts in learning. This research aims to develop interactive media subjects in SMK. With the existence of modern technology in the field of communication has affected various sectors including education. Education is a basic need for every human being to increase human dignity. Education faces the challenge of globalization which requires humans to master science and technology. With the use of interactive learning media for vocational teachers it is hoped that it can help when the teacher cannot be present in delivering material in class. This interactive learning media can break down a static atmosphere and can create an effective learning process. The use of computer in learning media requires supporting applications that are in accordance with learning objectives.

**Keywords:** Development of Learning Media, Technology, Education

### PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian maka yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal. Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu disiptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Menurut Sardiman (2012:25) mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan efektif maka diperlukan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar proses pembelajaran bisa berlangsung dengan efektif. Power point merupakan salah satu alat sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru untuk presentasi. Dengan media presentasi power point ini guru bisa mendesign penyampaian materi pembelajaran dengan menarik. Penggunaan media bertujuan untuk menunjang dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga memperoleh hasil belajar lebih baik dan maksimal.

Bersasarkan hasil diskusi yang dilakukan dengan pihak SMKS TD Kosgoro 1 Padang mereka menuturkan bahwa guru tidak bisa mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Sebagian besar guru masih melaksakan proses pembelajaran dengan konvensional. Keterbatasan yang dialami mereka adalah kekurangan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran. Untuk saat ini pihak sekolah menginginkan guru-guru memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran sederhana menggunakan aplikasi Microsoft

Power Point. Dengan adanya pembekalan ini diharapkan guru bisa mengembangkan media presentasi yang menarik dengan power poin tersebut.

Dengan latar belakang tersebut maka TIM PKM dari Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UPI YPTK Padang sepakat mengadakan PKM sebagai salah satu TRI Dharma Perguruan Tinggi yang wajib dilakukan di SMKS TD Kosgoro 1 Padang. Kegiatan PKM ini diberi tema “Workshop dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Guru SMKS TD Kosgoro 1 Padang”.

## METODE

Upaya pemberian solusi terhadap permasalahan mitra dilakukan dengan beberapa metode sebagai berikut :

- a. *Urung rembug* : pertemuan bernuansa kekeluargaan dengan pihak sekolah SMKS TD Kosgoro 1 Padang untuk mengetahui secara rinci kondisi, kebutuhan dan potensi sekolah mitra.
- b. *Diskusi terarah* : untuk memberikan pemahaman kepada mitra tentang orientasi solusi yang akan diberikan.
- c. *Pelatihan*: kegiatan yang dilakukan berupa *workshop* dan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan Power Point.
- d. *Pengorganisasian*: Pengadaan oleh mitra, dengan fasilitas yang didukung oleh kegiatan pengabdian kepada masyarakat bentuk upaya untuk memberikan keterampilan pembuatan media pembelajaran menggunakan Power Point.
- e. *Jangka Waktu* : 3 minggu ( penjelasan dan pelatihan )

Harapan utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan Power Point bagi guru SMKS TD Kosgoro 1 Padang agar bisa mengembangkan media pembelajaran dan presentasi secara menarik dan kreatif. Dengan adanya kegiatan workshop ini ni diharapkan guru dapat :

1. Mengembangkan beranekaragam media pemebelajaran untuk belajar mengajar.
2. Kegiatan belajar dan mengajar berjalan dengan menarik dan inovatif
3. Memberikan kesempatan murid untuk mampu mengembangkan potensinya
4. Guru memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan pembelajaran.

Secara Harfiah, belajar daring adalah kegiatan belajar yang dilakukan menggunakan koneksi internet . Dengan belajar daring, siswa diharapkan mendapat ilmu yang sama dengan balajar tatap muka, namun lebih rileks karena kegiatan belajar mengajar dilksankan dirumah sendiri (Azmi et al., 2022).

Kemajuan Teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi. Manfaat aktifitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar. (Novita & Harahap, 2020).

Masalah pendidikan tidak lepas dari masalah pembelajaran, karena pembelajaran merupakan inti dari proses peningkatan kualitas pendidikan Peningkatan kualitas pendidikan menunjukkan pada upaya peningkatan kualitas proses dan hasil belajar.(Sadanah et al., 2021)

Perkembangan ilmu Pengetahuan dan teknologi semakin pesat dewasa ini perlu direspon oleh kinerja pendidikan yang professional dan bermutu tinggi ( Baharddin, 2017)(., 2018).\

Sumber Daya Manusia (SDM) mempunyai peran yang sangat penting didalam pembangunan nasional segala bidang. SDM yang berkualitas akan menentukan keberhasilan pembangunan nasional. Untuk mendapatkan SDM yang berkualitas dilakukan dengan pendidikan yang baik. (Sukoco et al., 2014)

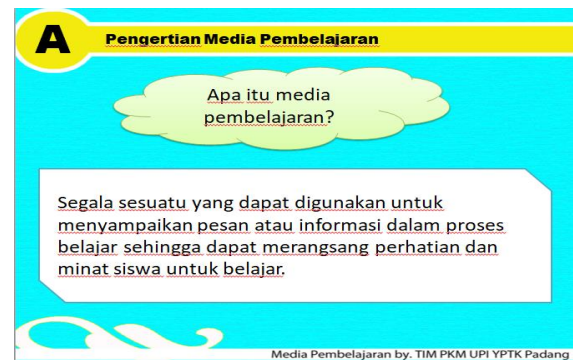
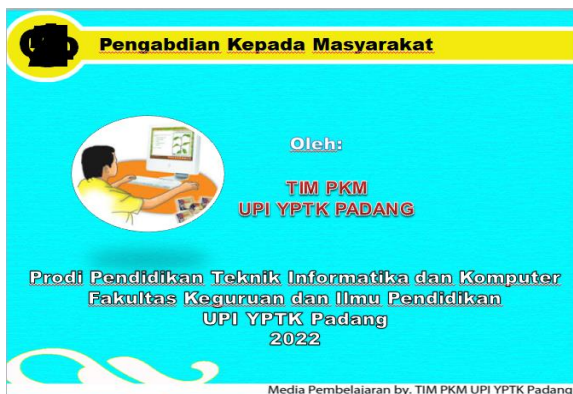
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan berfokus pada pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan power point bagi guru di SMKS TD Kosgoro 1 Padang. Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan di sekolah SMKS TD Kosgoro 1 Padang pada bulan November-Desember 2022 dengan cara tatap muka langsung di sekolah bersangkutan. Pelaksanaan Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media

pembelajaran yang menarik terutama untuk presentasi saat proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Kegiatan pengabdian ini memberikan hasil yang cukup signifikan yang ditandai dengan bisanya guru mengembangkan media pembelajaran power point yang menarik seperti penerapan pemberian animasi, link antar slide presentasi, slide dengan dokumen lain dan slide dengan alamat web site lainnya. Ketercapaian hasil yang diharapkan pada kegiatan pengabdian didukung oleh beberapa faktor sebagai berikut:

1. Pemateri  
Pemateri pada *Workshop* dan Pelatihan pengembangan media pembelajaran bagi guru SMKS TD Kosgoro 1 Padang adalah tim pengabdian kepada masyarakat dosen jurusan Pendidikan Teknik Informatika FKIP UPI “YPTK” Padang.
2. Penerima Materi  
Penerima materi merupakan guru mata pelajaran di SMKS TD Kosgoro 1 Padang.
3. Metode Pemberian Materi  
Proses palaksanaan *workshop* dan pelatihan di SMKS TD Kosgoro 1 Padang ini diawali dengan pemberian materi pendahuluan tentang konsep media pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan praktek membuat media presentasi power poin oleh peserta yang didampingi oleh tim PKM FKIP UPI “YPTK” Padang.
4. Materi yang Diberikan  
Materi *workshop* dan pelatihan yang diberikan kepada peserta adalah sebagai berikut:
  - b. Pengertian media pembelajaran
  - c. Manfaat media pembelajaran
  - d. Ciri-ciri media pembelajaran yang baik
  - e. Tips dalam mendesign power point
  - f. Pemberian animasi
  - g. Teknik link dalam power point





## SIMPULAN

Tujuan awal yang ingin dicapai pada program pengabdian masyarakat ini bisa tercapai dengan baik. Peserta mampu mengenali potensi yang ada pada dirinya untuk dikembangkan. Pada guru dapat menambah pengetahuannya mengenai pembuatan media pembelajaran sehingga dapat diterapkan kepada murid dikelas. Dan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran dan berguna bagi guru sendiri.

## SARAN

Workshop dan Pelatihan ini dapat menjadi acuan bagi program pengabdian kepada masyarakat dari segi strategi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran dan bermanfaat bagi guru dan murid faham dengan materi yang disampaikan oleh guru dikelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMKS TD Kosgoro 1 Padang yang telah memberikan dukungan terhadap pengabdian ini. Sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan baik sehingga dapat menjadi program yang selalu berkesinambungan dalam program kerja .

## DAFTAR PUSTAKA

- B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Smk Terhadap Efektif Dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(1), 24–33. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i1.8749>
- Azmi, K., Hariyandi, A., & Usman, U. (2022). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Di Rumah Asuh Yabni Padang. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 307–313. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.3933>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Sadanah, M. N., Rusydi, R., & Zulham, Z. (2021). Media Pembelajaran Di Smk Swasta Melyaz Cinta Rakyat. *Device : Journal of Information System, Computer Science and Information Technology*, 1(2). <https://doi.org/10.46576/device.v1i2.1197>
- Sukoco, Arifin, Z., Sutiman, & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 215–226.