

# Workshop Pengembangan Media Pembelajaran berbasis digital bagi Guru pada SMK XZY di Kabupaten Tangerang

Winanti<sup>1</sup>, Adiyo<sup>2</sup>, Nurasih<sup>3</sup>, & Jaka Suwita<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Teknologi Informasi, Universitas Insan Pembangunan Indonesia 15810

<sup>2,3,4</sup>Sistem Informasi, Universitas Insan Pembangunan Indonesia 15810

## Abstrak

Masih banyaknya guru yang sampai saat ini kesulitan dalam mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran secara digital yang disebabkan oleh pemahaman tentang digitalisasi yang masih rendah dan sarana prasarana yang kurang mendukung dan memadai. Workshop dilakukan di SMK XZY di kabupaten Tangerang yang diikuti oleh guru, kaprodi, wakil bidang kurikulum dan kepala sekolah. Terdapat tiga orang narasumber yaitu kepala sekolah XZY, dan dua orang dosen fakultas ilmu komputer Universitas Insan Pembangunan. Para narasumber menyampaikan materi yang berbeda dengan tetap berfokus kepada update teknologi dan media pembelajaran secara digital. Workshop dilakukan dengan praktek langsung pembuatan media pembelajaran oleh guru yang dipandu oleh narasumber kedua dan ketiga. Kegiatan diakhiri dengan tanya jawab dan diskusi secara interaktif antara narasumber dengan guru. Acara ditutup langsung oleh kepala sekolah XYZ dan diakhiri dengan foto bersama. Workshop ini diharapkan dapat membantu para guru yang ada di SMK XYZ untuk terus mengembangkan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang terkini.

Keyword : Workshop, media pembelajaran, digital, guru

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini pembelajaran di semua mata pelajaran pada SMK dituntut untuk dilakukan secara digital dan inovatif. Guru harus mampu menyesuaikan kondisi dan perkembangan teknologi saat ini. Pembelajaran berbasis digital menjadi keharusan saat kondisi covid-19 lalu, namun di saat era new normal pembelajaran secara digital juga harus terus diberikan dengan model yang lebih menarik di saat siswa sudah mulai belajar secara tatap muka. Praktek pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara efektif agar pengalaman belajar siswa menjadi lebih baik.

Penyediaan akses konten yang menarik, memberikan challenge bagi siswa, adanya umpan balik dengan penilaian formatif, peluang belajar yang sama bagi siswa untuk mencapai potensi penuh untuk keberhasilan siswa. Pembelajaran berbasis digital meliputi banyak aspek, alat dan aplikasi guna memberikan kesempatan belajar profesional bagi guru dan memberikan pengalaman secara personal bagi siswa (Darmawan et al., 2022).

Banyak guru terutama guru-guru yang sudah berumur di atas 40 tahun agak sulit untuk menyesuaikan dan mengadopsi perkembangan teknologi digital. Pembelajaran secara digital bagi sebagian guru menjadi hambatan dan persoalan tersendiri. Selain harus menggunakan fasilitas laptop dan

internet juga media yang digunakan harus dipelajari terlebih dahulu.

Selain guru, permasalahan yang sering dihadapi oleh sekolah adalah kurangnya sarana dan prasarana atau infrastruktur sekolah yang masih terbatas. Akses internet yang belum merata untuk semua kelas, keberadaan infokus dan proyektor masih terbatas, tidak semua kelas memadai untuk penggunaan alat-alat tertentu, dan kurangnya SDM mumpuni di bidang IT serta masih rendahnya kepekaan dan kepedulian pihak Yayasan akan pentingnya update teknologi.

Meskipun tidak sedikit sekolah yang sudah menerapkan update teknologi dan menyesuaikan perkembangan IT untuk mendukung pembelajaran di sekolah. Tetapi masih banyak juga sekolah-sekolah kejuruan terutama yang masih mengandalkan pembelajaran yang ada saat ini dan belum melakukan update teknologi secara berkala.

SMK XZY yang sampai saat ini masih mengandalkan sarana dan prasarana yang ada serta masih minimnya infrastruktur IT di setiap kelas, jaringan internet yang belum merata dan rendahnya pemahaman guru mata pelajaran mengenai update teknologi khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Workshop ini dilakukan untuk melatih para guru dalam mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada SMK XYZ yang berada di Kabupaten Tangerang.

## PELAKSANAAN DAN METODE

Pelaksanaan workshop dilakukan di hari Kamis, 14 Nopember 2022 di aula SMK XZY mulai dari pukul 09.00 sampai selesai. Workshop diikuti oleh para guru bidang studi, kaprodi, kurikulum dan kepala sekolah.

Keterlibatan guru secara langsung dalam kegiatan workshop ini, dimana masing-masing guru mempersiapkan dan membawa bahan ajar yang dimiliki dan membua laptop masing-

masing. Berdasarkan bahan ajar yang dimiliki guru maka guru diminta untuk memasukan bahan ajar yang telah dimiliki berdasarkan RPS yang telah disusun dan disyahkan oleh kepala sekolah.

Metode yang digunakan untuk kegiatan workshop ini adalah peningkatan pemahaman para guru yang ada di SMK “XYZ” terhadap pembelajaran berbasis digital sehingga para guru dapat mengimplementasikan dan menggunakan media pembelajaran secara digital baik yang dilakukan secara offline ataupun online. Media pembelajaran yang baik mampu membantu siswa dalam memahami mata pelajaran dan studi kasus yang ada di dalamnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop dilakukan secara tatap muka di kelas yang diikuti oleh semua guru bidang studi, ketua program studi, bidang kurikulum dan kepala sekolah. Masing-masing peserta membawa laptop dengan akses internet diupayakan stabil baik melalui wifi sekolah maupun melalui paket data dari guru masing-masing. Guru menyiapkan materi pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dalam bentuk ppt sederhana. Pihak sekolah menyiapkan beberapa sarana dan prasarana seperti infokus dan proyektor dalam kegiatan workshop tersebut.

Narasumber terdiri dari kepala sekolah SMK XYZ dan dua dosen fakultas ilmu komputer Universitas Insan Pembangunan yang memahami tentang update teknologi dalam pembelajaran. Masing-masing narasumber memaparkan materi yang berbeda-beda. Pemateri pertama memaparkan bagaimana Perancangan Implementasi kurikulum merdeka & pengembangan media belajar (PPT & Video). Sedangkan pemateri ke dua memaparkan mengenai teknis pembuatan media pembelajaran secara digital dan para

guru langsung mempraktekkan dengan bahan ajar yang mereka miliki.

Tabel 1  
Narasumber Workshop

No	Narasumber	Status
1	Bapak ABC	Kepala sekolah XYZ
2	Winanti, S. Kom., MM., M. Kom.	Dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Insan Pembangunan
3	Adiyanto, S. Kom., M.Kom	Dosen Prodi Sistem Informasi Universitas Insan Pembangunan

Hasil workshop yang disampaikan oleh ketiga narasumber sesuai dengan tabel 1 adalah sebagai berikut:

**Hasil penyampaian narasumber pertama Bapak ABC yang merupakan kepala sekolah pada SMK XYZ**

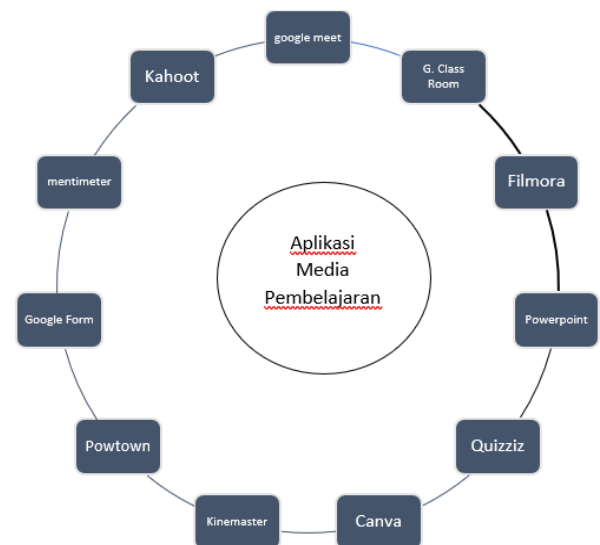
- (1) Setiap guru wajib memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan maksimal kepada anak didik. Ide-ide kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran selalu di asah dan dikembangkan dengan tetap memegang teguh prinsip-prinsip dan nilai-nilai pendidikan SMK.
- (2) Peserta pelatihan diminta untuk serius menyimak dan memperhatikan materi yang nanti disampaikan oleh narasumber kedua dan ketiga. Apabila ada kendala diminta untuk menyampaikan secara langsung agar workshop dengan hasil maksimal.
- (3) Sekolah SMK ZXY telah mengimplementasikan kurikulum merdeka salah satu bukti yang nyata adalah SMK ZXY telah menerima kepercayaan dari dirtjen vokasi kemdikbud menjadi SMK pusat keunggulan.



Gambar 1 Peserta workshop

**Hasil penyampaian narasumber kedua ibu Winanti, S. Kom., MM., M. Kom yang merupakan Dosen prodi Teknologi Informasi Universitas Insan Pembangunan Indonesia**

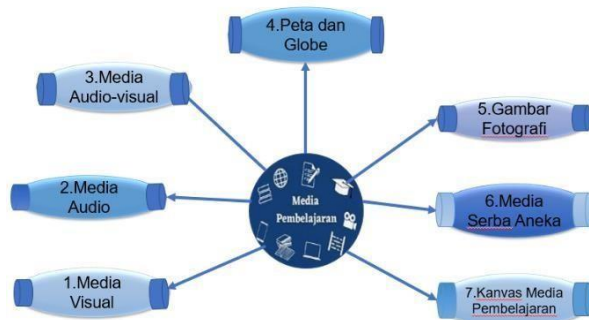
- (1) Disampaikan bagaimana Perancangan Implementasi kurikulum merdeka & pengembangan media belajar (PPT & Video). Guru disarankan untuk menggunakan aplikasi atau platform pembelajaran yang sudah ada saat ini. Beberapa jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran oleh guru antara lain :



Gambar 2 Aplikasi media pembelajaran

Beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Guru dapat memilih dari sekian aplikasi yang dianggap mudah dan yang dikuasai.

- (2) Narasumber kedua juga menyampaikan bahwa selain penggunaan media pembelajaran yang sudah ada sesuai gambar 2 juga dapat mengkombinasikan media pembelajaran dengan penerapan gamification dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik (Winanti et al., 2021). Antusias belajar siswa dapat meningkat karena hasil ide, gagasan dan pendapat siswa diapresiasi dalam berbagai bentuk (Winanti et al., 2020).



Gambar 3. Bentuk media pembelajaran

Gambar di atas merupakan bentuk media pembelajaran yang dapat berupa media visual (Nasution, 2019), media audio, media audio visual, peta dan globe, gambar fotografi, media serba aneka dan kanvas media pembelajaran (Hidayat & Khotimah, 2019).

**Hasil penyampaian narasumber ketiga Bapak Adiyanto, S. Kom., M. Kom yang merupakan Dosen prodi Teknologi Informasi Universitas Insan Pembangunan Indonesia**

- (1) Narasumber ke tiga menyampaikan materi mengenai media pembelajaran dengan menggunakan powerpoint dan video.

Powerpoint menjadi media pembelajaran yang sangat familiar dan hampir semua guru dapat menggunakan dan memanfaatkan dengan baik. Namun dengan powerpoint tidak semua guru bisa membuat presentasi dengan hasil yang indah, menarik dan kreatif. Banyak menu-menu yang ada di software powerpoint yang belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru karena ketidaktahuan fungsi-fungsi dari masing-masing menu dan ikon yang ada di powerpoint.

- (2) Praktek membuat dan mengemas bahan ajar dengan menggunakan powerpoint yang disertai dengan pemanfaatan menu dan ikon yang tersedia. Guru diminta untuk membuka bahan ajar yang telah dimiliki dan dibimbing untuk mempercantik dan merevisi tampilan bahan ajar yang telah ada di Powerpoint. Setiap guru diminta untuk berimajinasi dengan karya mereka dan diminta untuk kreatif dalam menampilkan slide presentasi materi pelajaran sehingga menarik dan inovatif.
- (3) Setelah guru dibimbing dan dilatih untuk memperindah dan membuat ppt menarik maka dilakukan diskusi secara interaktif antara narasumber dan peserta. Beberapa pertanyaan muncul terutama berkaitan dengan penampilan presentasi yang berhubungan dengan mata pelajaran hitung-hitungan seperti kimia dan matematika. Tidak sedikit mereka kesulitan dalam membuat ppt yang menarik karena berhubungan dengan rumus-rumus.



Gambar 3 Diskusi dan tanya jawab



Gambar 4 Sesi foto bersama dengan para peserta

## PENUTUP

Workshop dilakukan dan bertempat di SMK XZY di kabupaten Tangerang yang dihadiri oleh para guru, kepala kaprodi dan kepala sekolah SMK ZXY. Acara dilaksanakan di hari Kamis, 24 Nopember 2022 bertempat di aula SMK XZY. Diharapkan dari kegiatan workshop ini para guru di SMK XZY dapat mengimplementasikan pembelajaran dengan media digital agar pembelajaran lebih menarik, kreatif dan inovatif sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Harapan ke depan agar workshop sejenis dapat dilakukan secara kontinyu agar para guru dapat selalu update teknologi dan dapat mengikuti perkembangan IT secara terus menerus tanpa henti. Selain pengadaan workshop juga disarankan penambahan sarana

dan prasarana yang ada di masing-masing kelas guna mendukung pembelajaran agar lebih maksimal seperti pemasangan infocus di setiap kelas dan jaringan internet yang memadai di setiap kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada SMK XYZ yang telah mempercayakan Universitas Insan Pembangunan Indonesia sebagai narasumber workshop dan terima kasih kepada rektor Universitas Insan Pembangunan Indonesia yang telah menugaskan kepada dua dosen fakultas ilmu komputer. Dan kegiatan ini sebagai salah satu bentuk tridarma perguruan tinggi bidang pengabdian kepada masyarakat. Dimana kegiatan serupa dan lainnya telah dilakukan secara kontinyu oleh dosen dan mahasiswa Universitas Insan Pembangunan Indonesia diantaranya pendampingan 16 kampung tematik di Kabupaten Tangerang (Basuki et al., 2022).

## Referensi

- Basuki, S., Winanti, Goestjahjanti, F. S., Lestari, S., Fayzhall, M., Karyadi, N., Laeli, B., Rahmadani, N. Y., Rosi, M., & Tiara, B. (2022). WORKSHOP PENGUATAN INOVASI UMKM DAN PRODUK UNGGULAN KAMPUNG TEMATIK KABUPATEN TANGERANG. *Bangun Rekaprima*, 08(2), 135–141.
- Darmawan, I. P. A., Hidana, R., Hasibuan, A. K. H., Ma'arif, M., Irwanto, Kristanto, T., Tanti Sri Kuswiyanti, S., Pulungan, N. A., Surahmat, A., & Sallu, S. (2022). *Pengajaran Berbasis Teknologi Digital*.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15.

<https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>

- Nasution, A. K. R. (2019). YouTube as a Media in English Language Teaching (ELT) Context: Teaching Procedure Text. *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 29–33. <https://doi.org/10.31849/utamax.v1i1.2788>
- Winanti, ., Abbas, B. S., Suparta, W., Heryadi, Y., Trisetyarso, A., & Gaol, F. L. (2020). *Gamification Framework for Programming Course in Higher Education*. 05(02), 2018–2021.
- Winanti, Meyliana, Sestri Goestjahjanti, F., Lumban Gaol, F., Prabowo, H., & Ferdiyatmoko Cahya Kumoro, D. (2021). Gamification in the Learning Community for Culinary Basics Course at Higher Education. *8th International Conference on ICT for Smart Society: Digital Twin for Smart Society, ICISS 2021 - Proceeding*, 2. <https://doi.org/10.1109/ICISS53185.2021.9533188>