

LAPORAN HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT



PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMK NEGERI LABUANG DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM ERA DIGITAL

Oleh :

DR. ABDUL LATIEF ARDA, M.SI., M.KOM (KETUA) NIDN: 0010037501
A.EDETH FUARI ANATASYA, S.KOM., M.KOM. (ANGGOTA) NIDN : 0925029001
NUR MUSTIKA, S.KOM., M.KOM. (ANGGOTA) NIDN: 0927089003.
NURMADINA HS, S.PD., M.HUM. (ANGGOTA) NIDN : 0914088602.
NURILMIYANTI WARDANI, S.KOM., M.T. (ANGGOTA) NIDN : 0929068703

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

STMIK HANDAYANI

2020

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAGA PENELITIAN PENGABDIAN MASYARAKAT STMIK HANDAYANI TAHUN
2020

- Judul Kegiatan Pengabdian : PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMK NEGERI
LABUANG DALAM MERANCANG MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM
ERA DIGITAL
1. Lokasi : Ruang Virtual
 - Ketua Tim Pelaksana
 - a. Nama : Dr. Abdul Latief Arda, S.Kom., M.Si., M.Kom.
 - b. NIP/NIDN : 0010037501
 - c. Jabatan /Golongan : Lektor/IIIb
 - d. Jurusan : Sistem Komputer
 - e. Alamat kantor /Tlpn : Jl. Adhyaksa Baru No.1 Makassar
 - f. Alamat Rumah : Jl. Sawit 22, Dukuh Manggala, Moncongloe
 2. Anggota Tim Pelaksana
 - a. Jumlah Anggota : 4 Orang
 - b. Nama Anggota : 1. A.Edeth Fuari Anatasya, S.Kom., M.Kom.
2. Nur Mustika, S.Kom., M.Kom.
3. Nurmadina HS, S.Pd., M.Hum.
4. Nurilmiyanti Wardani, S.Kom., M.T.
 - c. Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
 3. Lembaga/ Institusi Mitra
 - a. Nama Lembaga/ Mitra : SMK Negeri Labuang
 - b. Penanggung Jawab : Rudi Yunus, S.pd., M.Pd.
 - c. Alamat/ Telpn : Majene
 4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 (satu) Hari
 5. Sumber Dana : Yayasan Pendidikan Handayani
 6. Biaya Total : Rp. 1.375.000

Makassar, 12 April 2020

Mengetahui,
Ketua STMIK Handayani

Ketua Tim,

Dr. Nasrullah, M.Si.
NIDN : 0010116503

Dr. Abdul Latief Arda, S.Kom., M.Si., M.Kom.
NIDN : 0914058403

Menyetujui

Ketua LPPM STMIK Handayani

Muhammad Risal, S.Kom, MT
NIDN 0920087704

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan karunianya workshop Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran multimedia dalam era digital dapat terlaksana dengan baik yang diselenggarakan pada tanggal 12 April 2020. Oleh karena itu, Tim PPM Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuannya terutama kepada yang terhormat:

1. Ketua STMIK Handayani dan Ketua Yayasan Pendidikan Handayani
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani
3. Kepala Sekolah SMK Negeri Labuang dan jajarannya.

Semoga kegiatan ini dapat berkembang terus sejalan dengan kesesuaian Perkembangan Teknologi Informasi .

Makassar, 12 April 2020

Tim Pelaksana Kegiatan,

PELATIHAN PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM ERA DIGITAL

Abstrak

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam menghadapi era digital. Sasaran dalam program pengabdian ini adalah guru-guru yang *berhome base* di SMK Negeri Labuang. Pelatihan ini telah dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada tanggal 12 April 2020 dengan jumlah peserta 30 orang guru. Peserta yang mengikuti program pelatihan ini memiliki disiplin ilmu dan latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Materi yang diberikan yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam era digital, sehingga bisa menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara daring melalui aplikasi zoom, pemberian materi berjalan dengan baik dan dilakukan pendampingan oleh co-host yang ada melalui aplikasi zoom, untuk guru-guru yang masih memiliki kendala dan belum mengetahui fungsi *tools-tools* aplikasi pada saat praktek pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi terlihat antusiasme yang tinggi yang diperlihatkan oleh guru-guru yang terlibat dalam pelatihan. Hasil dari pelatihan ini guru-guru telah mampu membuat media pembelajaran berbasis multimedia sesuai dengan bidang ilmu masing masing.

Kata Kunci : Pelatihan, *multimedia*, Guru

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Tinjauan Pustaka	2
C. Tujuan Kegiatan	3
D. Manfaat Kegiatan	3
BAB II KERANGKA PEMECAHAN MASALAH	4
BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN	6
A. Realisasi Pemecahan Masalah	6
B. Keterkaitan	6
C. Metode Kegiatan	6
D. Rancangan Evaluasi	7
BAB IV HASIL KEGIATAN	8
A. Pencapaian Tujuan	8
B. Faktor Pendukung	9
C. Faktor Penghambat	9
D. Evaluasi	10
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	11
A. Kesimpulan	11
B. Saran	11
DAFTAR PUSTAKA	12
LAMPIRAN	13

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

SMKN Labuang merupakan salah satu SMK Teknik yang menjadi salah satu pusat keunggulan yang ada di Sulawesi Barat. Sekolah ini terletak di jalan poros Majene kabupaten Polewali Mandar, tepatnya di kelurahan Laliko, kecamatan Campalagian provinsi Sulawesi Barat. Jumlah siswa sekitar 200 orang dan jumlah guru sekitar 40 orang. Pemilihan materi pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia adalah karena disadari bahwa saat ini diperlukan keterampilan yang harus dikuasai oleh guru agar dapat menunjang proses pembelajaran yang nyaman dan mengikuti perkembangan teknologi informasi.

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat pesat sehingga mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk dalam proses pembelajaran. Perkembangan media atau alat bantu proses pembelajaran untuk memahami konsep telah mengalami perkembangan, terutama pada tingkat sekolah menengah atas . kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional akan berdampak pada kejenuhan siswa dan pemahaman konsep yang tidak maksimal.

B. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran *Berbasis multimedia*

Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia tersebut dilandasi oleh kegiatan belajar mengajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan dengan dukungan media pembelajaran yang menarik perhatian murid. Penggunaannya diharapkan dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hadirnya komponen sistem ini pun selaras dengan hadirnya teknologi dan informasi yang justru memunculkan bentuk-bentuk media pembelajaran dan metode pengajaran ke arah modern.

Multimedia menurut Robin dan Linda dalam Darmawan (2011:47) adalah alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio. Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi supaya tidak terlalu visual, mengatasi Multimedia interaktif dapat mengubah materi yang sifatnya abstrak menjadi konkret, serta dapat memberikan siswa partisipasi aktif dalam pembelajaran, mendapatkan pengalaman nyata, mengamati kejadian dalam media dalam bentuk simbol (Trinawindu, dkk, 2016).

Ada 3 tipe pemanfaatan multimedia pembelajaran, yaitu :

1. Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Latihan dan tes pada tipe pertama ini tidak diberikan dalam paket multimedia melainkan dalam bentuk print yang diberikan oleh guru.

2. Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, feedback dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.

3. Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini, seperti dijelaskan di muka, sering disebut CBL (Computer Based Learning).
(Waryanto, Nur Hadi : 2011)

2. Kelebihan Pembelajaran Berbasis multimedia

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Reseach (CTR) , menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan #0 % dari yang didengar.

Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Maka multimedia sangatlah efektif. Sehingga multimedia menjadi tool yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan. Multimedia akan membantu meratakan zaman informasi ke jutaan orang yang belum memakai komputer. Dari survei Roper yang disponsori IBM didapati lebih dari separuh responden tidak menginginkan komputer, yang butuh manual (Washington Post 27/12/73, Business: 13). Maka multimedia memberikan kunci kepada industri komputer untuk mencapai pasar yang belum tersentuh ini, yang akan menyebabkan ledakan penggunaan komputer. Bahkan multimedia dipakai oleh perusahaan dunia menyediakan material pemasaran kepada dealernya yang akan mengiklankan di surat kabar, televisi atau di internet.

Dari berbagai media informasi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media informasi lainnya. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. (Rahayu : 2013)

C. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah :

1. Untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dalam era digital kepada guru-guru di SMK Negeri Labuang .
2. Untuk memberikan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia melalui aplikasi Zoom kepada guru-guru di SMK Negeri Labuang

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah :

1. Bertambahnya wawasan guru-guru terkait aplikasi pembelajaran yang tersedia dan

dapat digunakan membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif;

2. Bertambahnya pengetahuan dalam mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang telah dilatihkan;
3. Guru-guru memiliki media pembelajaran masing-masing sesuai bidang dan mata pelajaran yang diampu.

BAB II

KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

A. Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program pelatihan peningkatan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran guru-guru di SMK Negeri Labuang dilakukan secara virtual melalui aplikasi zoom . Pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi yang dibagi menjadi dua sesi dilanjutkan dengan pendampingan oleh TIM PKM kepada guru-guru yang mengalami kendala pada saat proses pelatihan. Pelaksanaan program-program pelatihan pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.
2. Pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa bukanlah hal yang mudah namun perlu didukung oleh perencanaan dan implementasi kegiatan yang panjang dan berkelanjutan. Apalagi pada masa sekarang perkembangan teknologi yang begitu cepat, menuntut adanya perencanaan maupun kegiatan yang mengarah ke penerapan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi baik itu bagi siswa maupun guru-guru selaku pelaksana pendidikan. Namun demikian, kemampuan guru-guru yang terbatas dalam pengetahuan maupun pelaksanaan proses belajar berbasis teknologi, membuat mereka terkendala dalam mentransfer ilmu secara maksimal kepada siswa.

Dengan permasalahan diatas, pemecahan masalah yang direncanakan dalam pelatihan ini adalah :

1. Melakukan identifikasi masalah yang berhubungan dengan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Melakukan identifikasi materi yang akan di sampaikan pada pelatihan.
3. Melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi *canva* kepada guru-guru di SMK Negeri Labuang.
4. Diskusi pemecahan masalah dilaksanakan pada saat pelaksanaan pelatihan . Diskusi ini dilakukan untuk memberi solusi saat ada kendala terkait pengetahuan dan pemahaman terhadap materi yang masih perlu ditingkatkan. Sedang pendampingan dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru-guru pada saat mempraktikkan

materi yang telah dijelaskan dalam hal ini praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis multimedia.

5. Pelaporan hasil pelatihan

Pelaporan hasil dilaksanakan setelah semua kegiatan terealisasi, kemudian dianalisa pencapaian terhadap tujuan, faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan PPM ini.

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Realisasi Pemecahan Masalah

Sejalan dengan upaya Kepala Sekolah SMK Negeri Labuang untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia khususnya pelaksana pendidikan yaitu guru-guru terutama dalam bidang Teknologi informasi , maka program pelatihan peningkatan kompetensi dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia ini sangat membantu dalam upaya peningkatan mutu guru mata pelajaran dan menunjang proses pembelajaran yang menarik. Adapun Pelatihan yang dapat diberikan dalam membantu guru-guru di SMK Negeri Labuang adalah meningkatkan kompetensi Guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih innovative.

B. Keterkaitan

Materi pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dibuat sesuai kebutuhan yang diinginkan guru dan kepala sekolah sehingga diharapkan mendapatkan hasil yang maksimal dalam pelatihan ini. Bagi STMIK Handayani kegiatan pelatihan ini merupakan program yang sangat penting terutama dalam menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi. Selanjutnya dengan kegiatan pelatihan ini diharapkan kedua pihak dapat berperan strategis dan taktis serta dapat mengatasi permasalahan sesuai dengan misi pengabdian kepada masyarakat.

C. Metode dan Materi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti aktivitas pelaksanaan penelitian tindakan yang terdiri dari Persiapan/Perencanaan, Pelaksanaan, serta Evaluasi. Perencanaan kegiatan dilakukan dengan koordinasi dengan Sekolah mitra yaitu Kepala Sekolah SMK Negeri Labuang terkait sosialisasi kepada guru-guru yang akan mengikuti pelatihan. Dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan yaitu pelatihan peningkatan kompetensi dalam membuat media pembelajaran Guru SMK Negeri Labuang berbasis multimedia melalui pelatihan secara virtual dengan menggunakan aplikasi *Zoom*. Materi Pertama yaitu pelatihan membuat media pembelajaran dengan

menggunakan aplikasi disusul dengan praktek pembuatan media pembelajaran oleh guru-guru. Dalam proses pelatihan, dilakukan demonstrasi oleh pemateri dan dilanjutkan dengan sesi diskusi melalui zoom oleh TIM PPM pada saat praktik pembuatan media pembelajaran guna memberikan arahan kepada guru-guru yang mengalami kendala atau kesulitan dalam membuat aplikasi. (Materi Pelatihan Terlampir).

D. Rancangan Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan secara virtual oleh pelaksana. Evaluasi berupa hasil kerja peserta (guru mitra) terhadap pembuatan media pembelajaran. Tampilan hasilnya di publikasikan melalui slide presentasi pada room zoom peserta. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Setelah itu dilakukan refleksi bersama pelaksana dan peserta (guru mitra) untuk mengetahui seluruh proses pelaksanaan kegiatan.

BAB IV

HASIL KEGIATAN

A. Pencapaian Tujuan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah terkait. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada minggu ke-2 bulan April tahun 2020. Sosialisasi dilakukan pada minggu ke-4 bulan Maret melalui metode virtual, Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 1 hari melalui metode virtual dengan menggunakan aplikasi zoom dengan mengundang guru-guru yang ada di SMK Negeri Labuang. Pelatihan yang diberikan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Multimedia dengan aplikasi yang berbeda.

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengenalan kepada guru-guru terkait aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran berbasis Multimedia.
2. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis Multimedia sehingga bisa menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif. . Kegiatan ini dilakukan dengan pemberian materi pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dengan jenis aplikasi yang berbeda dalam menghadapi era digital saat ini. Selanjutnya memberi kesempatan kepada peserta untuk menanyakan hal hal yang dianggap belum maksimal mereka pahami dalam pembuatan aplikasi tersebut. Pemberian materi dilakukan dalam satu hari kegiatan pada tanggal 12 April 2020 melalui metode daring.

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran oleh para guru mitra. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*. Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media

pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang dilakukan selama pelatihan, dapat dilaporkan bahwa kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yang dilaksanakan secara offline telah berhasil dilaksanakan dengan materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*. Indikator keberhasilan yang telah dicapai dalam pelatihan ini dapat dilihat dari hasil pembuatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

B. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam melaksanakan pelatihan ini adalah adanya dukungan dana dari Yayasan Pendidikan Handayani. Selain itu para peserta yang mengikuti kegiatan telah memiliki komputer dan laptop yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Para guru menyambut positif kegiatan yang telah dilakukan terlihat dari animo guru untuk mengikuti kegiatan dan dukungan dari kepala sekolah yang sangat membantu. Kepala sekolah juga berharap ada kegiatan lanjutan terkait pelatihan ini. Kesiediaan dosen dan mahasiswa STMIK Handayani untuk berbagi ilmu dalam Pengabdian Pada Masyarakat sangat membantu dalam berhasilnya proses kegiatan.

C. Faktor Penghambat

Secara prinsip tidak ditemukan faktor penghambat yang berarti. Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam pembuatan media pembelajaran adalah penguasaan tools-tools aplikasi *canva* yang masih kurang. Namun melalui pelatihan yang dipandu oleh TIM Dosen dan pelaksana kegiatan, guru dapat memahami fungsi dan manfaat tools-tools aplikasi yang ada dan memanfaatkannya dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu masalah koneksi internet sempat menjadi hambatan pada saat proses pelaksanaan, namun hal itu dapat diatasi dan proses pelatihan bisa berjalan kembali secara normal.

D. Evaluasi

Berangkat dari pentingnya penguasaan teknologi dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif bagi guru-guru di sekolah, maka dilakukan program Program pelatihan tentang peningkatan kompetensi dalam merancang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Pelatihan ini dilaksanakan dengan 1 orang narasumber dari Tim PPM. Materi yang diberikan disampaikan dengan menggunakan proyektor pada layar , dengan panduan *slide* presentasi *power point* yang dapat dilihat oleh seluruh peserta dalam ruangan untuk mempermudah menangkap materi yang disampaikan oleh narasumber. Teknik pelaksanaan, dari narasumber tersebut adalah, narasumber menyampaikan materi tentang *canva* serta dilanjutkan pula dengan pendampingan oleh TIM. Fasilitator pendamping berkewajiban membantu peserta yang memiliki kendala dalam mengaplikasikan *tools-tools* pada media.

Pada saat proses pelaksanaan, internet sekolah sempat mengalami gangguan dan tidak bisa digunakan sehingga untuk mengakses layanan *online* itu sedikit terganggu. Namun kendala internet bisa diatasi dengan melakukan *teatring* jaringan dari beberapa *handphone* yang ada. Mengingat waktu yang sangat terbatas pelaksanaan pelatihan ini dirasakan masih perlu untuk ditindaklanjuti kembali. Perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan guru terhadap pembuatan dan pemanfaatan aplikasi media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar berbasis IT.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Program pelatihan pembuatan media pembelajaran ini telah berjalan sesuai jadwal yang telah direncanakan. Berdasarkan tanggapan, respon, dan partisipasi dari para peserta dapat disimpulkan bahwa para peserta telah merasa puas dengan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran ini karena mereka telah mampu membuat media pembelajaran yang saat ini sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar yang inovatif dan menarik. Tolok ukurnya adalah kehadiran para peserta pada saat pelatihan mencapai angka lebih dari 100%. Di samping itu, setelah program pelatihan dengan menggunakan aplikasi *canva* selesai dilakukan, mereka masih tetap ingin melanjutkan pelatihan dengan program aplikasi lainnya. Hal ini dapat dilihat dari kuisisioner *online* yang dibagikan, ada permintaan untuk melakukan pelatihan dengan menggunakan aplikasi yang berbeda.

B. Saran

Program pelatihan komputer ini sesuai dengan sasaran, sehingga respon positif mengalir dari para peserta pelatihan. Manfaat dari hasil pelatihan telah langsung dapat dirasakan dipraktikkan oleh para peserta pelatihan, yaitu untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, menarik dan inovatif yang mengikuti perkembangan teknologi. Dengan demikian, diharapkan untuk masa-masa mendatang program pelatihan sejenis dapat terus diupayakan keberlanjutannya demi mempertahankan kerjasama yang telah terbina selama ini.

Selain itu guru-guru diharapkan senantiasa berupaya secara terus-menerus mengembangkan kemampuan dan pemahamannya terkait perkembangan teknologi informasi dan penerapannya dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dihasilkan agar dapat dilaksanakan atau digunakan secara berkesinambungan serta mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan situasi terkini.

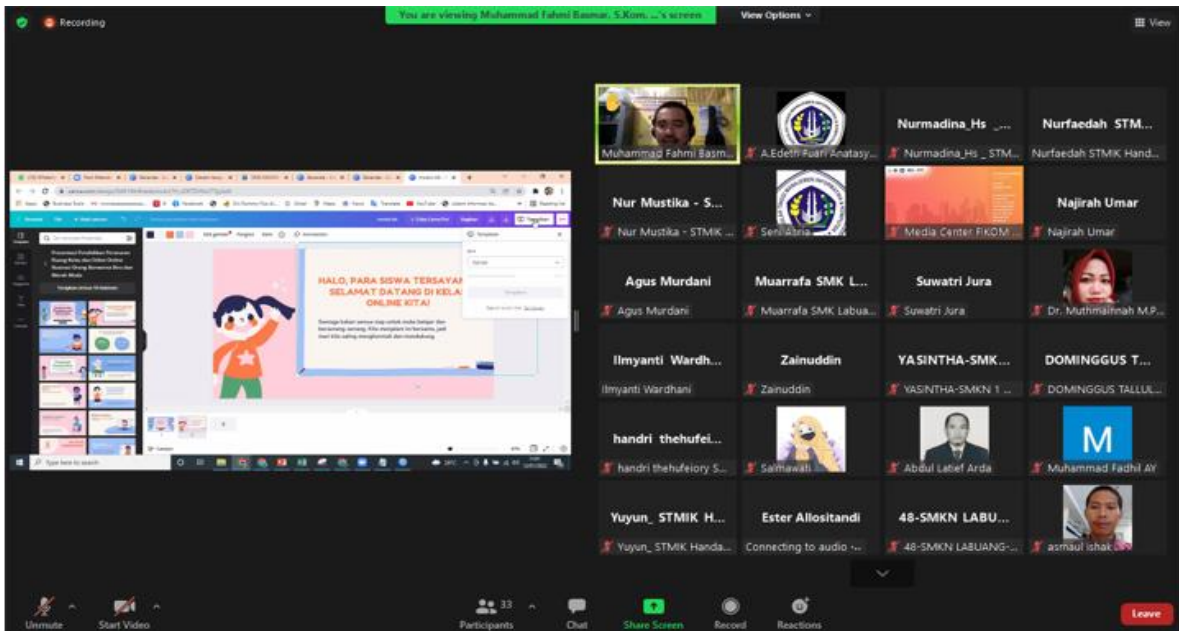
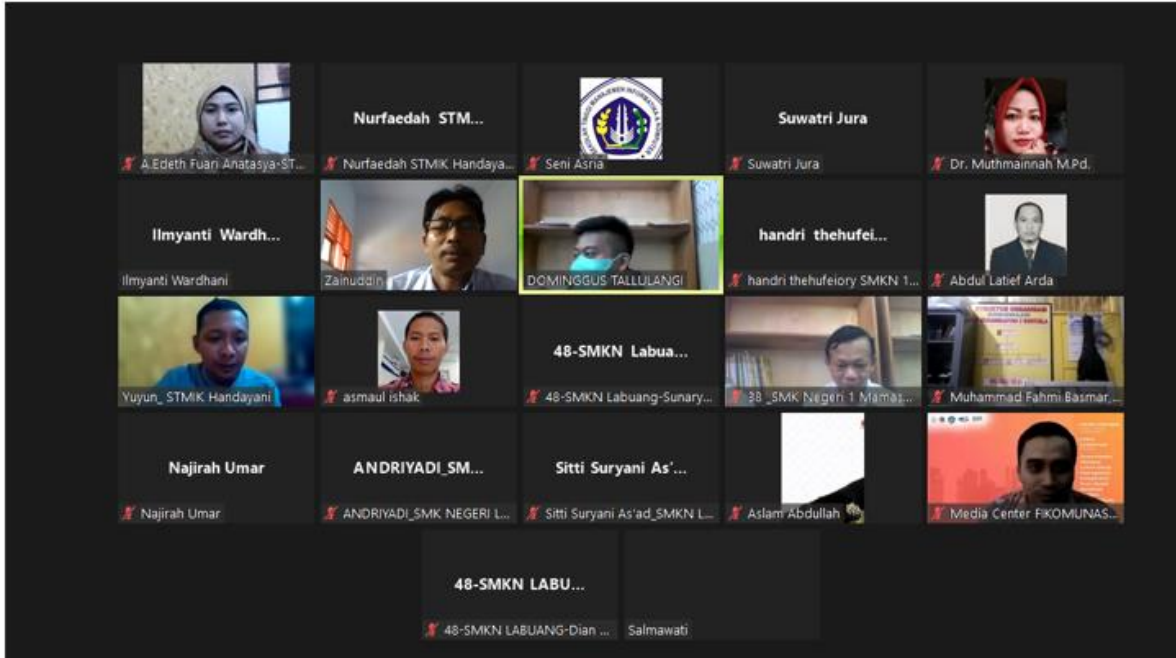
DAFTAR PUSTAKA

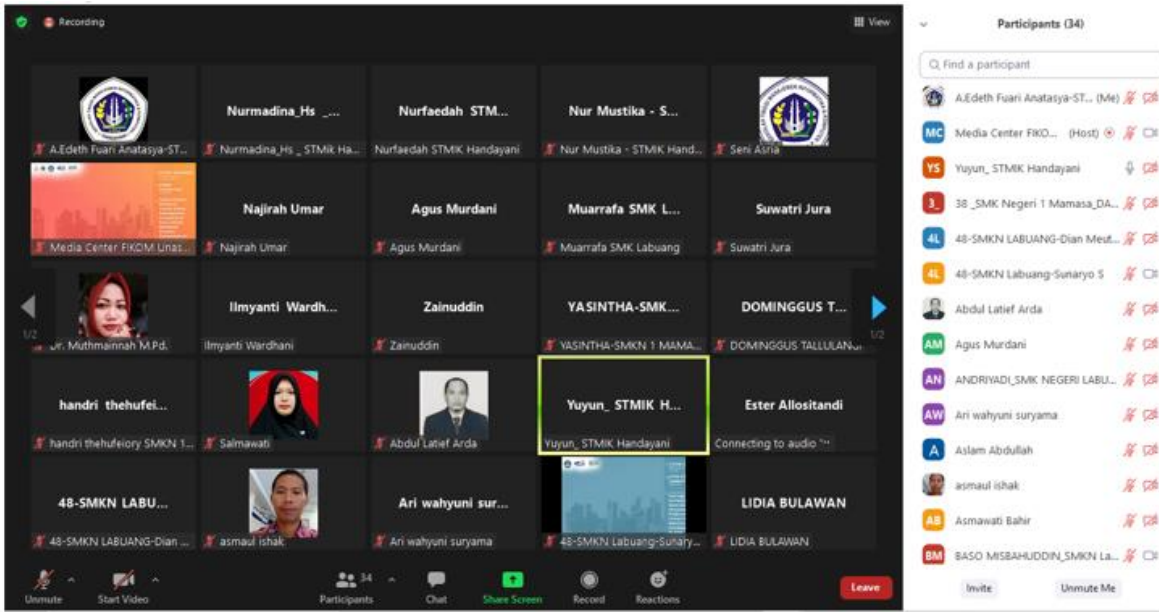
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, Dwi Sri 2013. *Kelebihan dan kekurangan multimedia*. Online <http://dwasihrahaayu.blogspot.com/2013/11/kelebihan-dan-kekurangan-multimedia.html> , diakses 01 Februari 2022
- Waryanto , Nur Hadi. 2011. *Multimedia interaktif dalam pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

FOTO KEGIATAN





LAMPIRAN 2

MATERI KEGIATAN

MATERI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

Dr. Muthmainnah

- ☺ Lecturer in the Faculty of Teachers Training and Education, Al Asyariah Mandar University in West Sulawesi, Indonesia.
- Deputy Director of Language and Character Institution of Al Asyariah Mandar University.
- Assistant Country Director of International Youth Society, Nepal.
- Ambassador and Coordinator Member of Charles Walter'S Society and Innovation and Research (INDIA)
- Deputy Secretary of International of Society Teachers, Administrators and Research (ISTAR Philippine)
- International Conference of-LEAD Indonesia-Philippine
- Country Director of IIU and Country Director of YES You Can International
- International Board Professors and Expert of Scientific Innovation Research (EGYPT)
- International Goodwill Ambassador of Abundance Consulting Academy, LTD Republic Benin AFRICA
- Member of Laureate - Cambridge Online Language Learning Research Network (OLLReN)
- SCOPUS Author ID 57200720702. ● SINTA ID 6045492
- ORCID ID: 0000-0003-317-2374 ● Research ID: ID W -1950-2017
- Association for Middle Level Education (AMLE) No.3170089
- ADRI 090990917058004 ● APSPBI Number 180717 ● TEFLIN number 1020180047

<https://scholar.google.co.id/citations?user=6OEhgQMAAAAJ&hl=id>
<https://www.researchgate.net/profile/Muthmainnah>



Digital Transformation



• Injected AI in Education

- Education will be Profoundly transformed by AI (UNESCO)
- Teaching tools, ways of learning, access to knowledge and teacher training will be revolutionized (UNESCO, 2019)
- AI tools are software that students use to learn (Baker and Smith, 2019)



• EduTrans

- Remote Teaching
- Virtual Classroom
- Distance Education
- ICT Culture
- Redesign Curriculum
- Injected technology
- Infused Hybrid/ Blended Environment



• Infused SDCM

- Quantum Learning
- Quantum Teaching
- Quantum Technology
- Creating Digital Content
- Mobilized e-learning
- Mobile learning is being digital support
- Accelerated Learning
- Facilitate students and parents
- Staff have access their own digital technology



• Cybergogy

- Pedagogy
- Technology
- Metacognitive Skill (knowing how to learn)
- Freedom to Learn

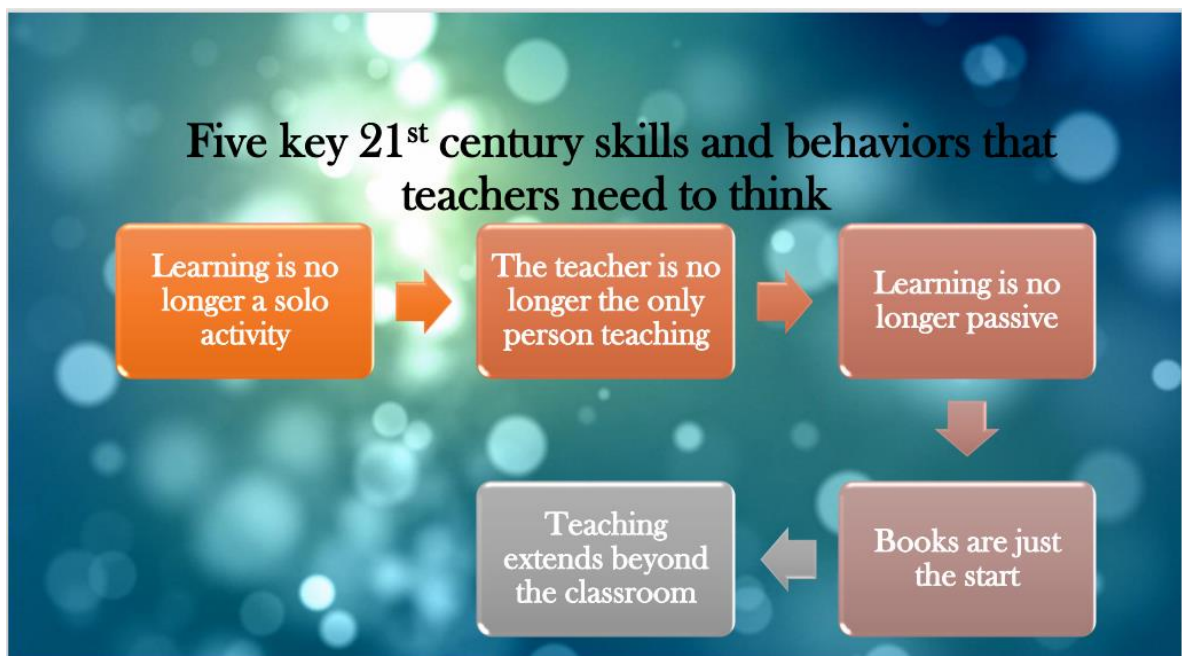
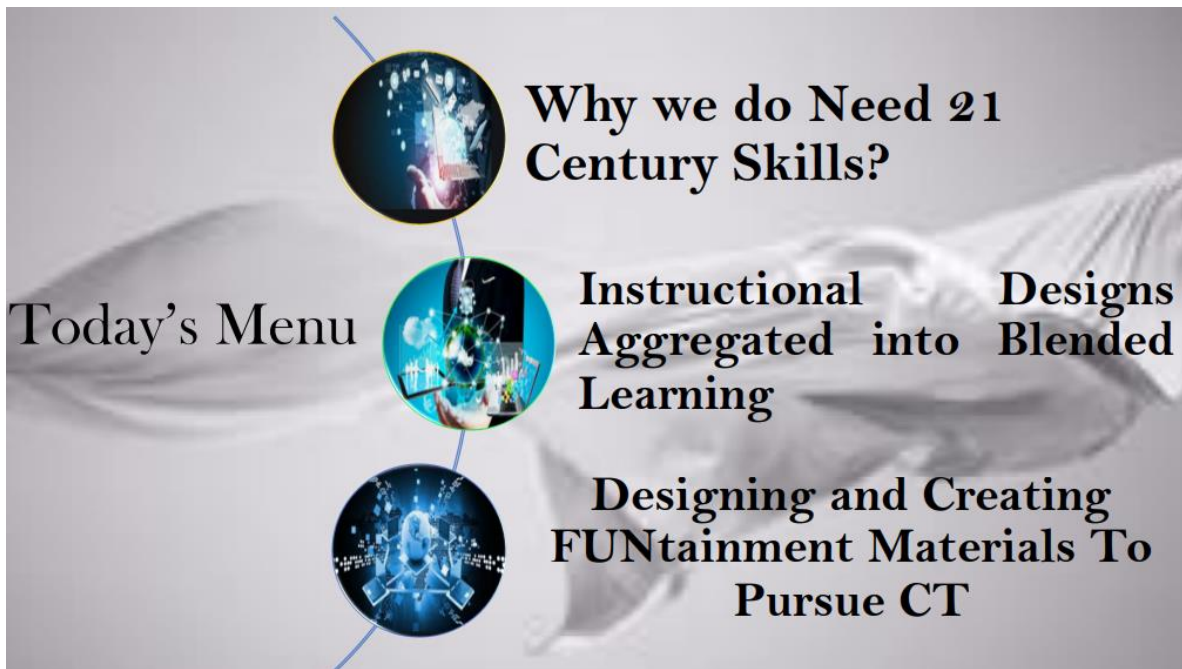


• Digital Vaccines

- Society 5.0
- Industry revolution 4.0
- Ways of thinking: creativity and innovation and ways of working (collaboration and teamwork)



MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL



Education and Entertainment Together

- To be entertained is always a subjective experience.
- In the context of edutainment it is fruitful to grasp the entertainment in a broad sense.
- A pleasure or Positive experiences that a learner gets while going through an educational content for radio and television programmes, entertainment refers to programmes that are enjoyable, amusing, relaxing, engaging, interesting, e.t.c therefore edutainment is all about how the audience feels.

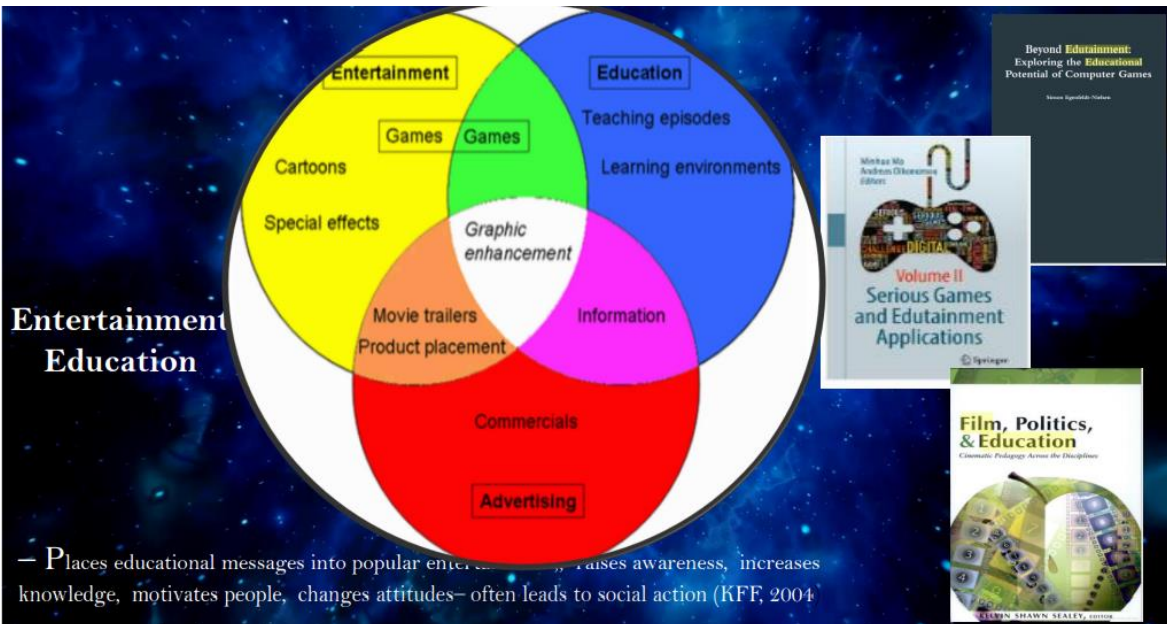
What is Entertainment

What is EE

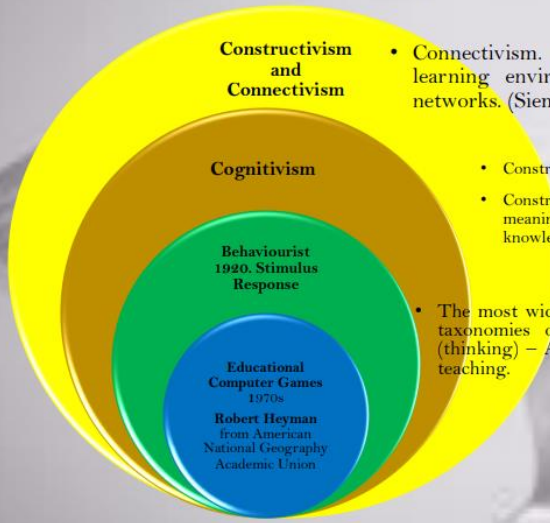
- Edutainment is described as a type of 'entertaining' which is designed with the aim of educate by including entertaining variety such as multimedia software, Internet site, music, films, video, computer games and TV programs in order to exhilarate in addition to educate (Colace and Co, 2006)

- Edutainment is applied in order to teach learners how they should use their own knowledge, analyzing things that they learn, combining things that they perceive or evaluating things that they learn (Charsky, 2010).

Outcome

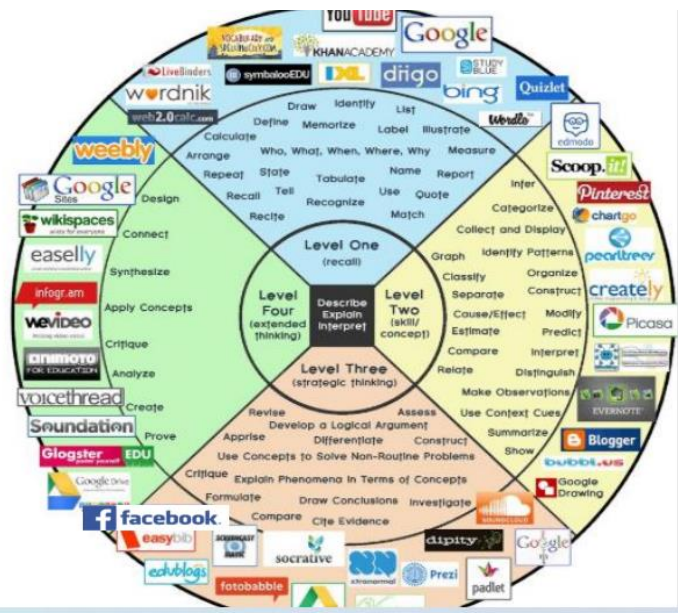


Education By Entertaining Concept



- **Connectivism.** Teachers help learners construct their own personal learning environments that enable them to connect to 'successful' networks. (Siemens 2004)
- Constructivists believe that learning is a constantly dynamic process
- Constructivist teachers place a strong emphasis on learners developing personal meaning through reflection, analysis and the gradual building of layers or depths of knowledge through conscious and ongoing mental processing
- The most widely used theories of cognitivism in education are based on Bloom's taxonomies of learning three important domains of learning – Cognitive (thinking) – Affective (feeling) – Psycho-motor (doing) Cognitivist approaches to teaching.

• Digital technologies and the Internet has become the most powerful tool for teaching and learning (Deore, 2012). Becoming a teacher in the 21st century means that; information is readily available, teaching can be conducted in a variety of different engaging ways, and learning can be achieved in a more efficient and successful approach



How is Social Media Being Used in the Classroom Today?



Facebook use to encourage class discussions among her students. Students can post homework questions, tips, concerns, etc. to other students, as well as to their teacher (Lepi, K., 2014)



At the University of Hawaii, one professor of an online class requires his students to introduce themselves to one another via a 15 second video on Instagram (Friedman, 2014).



As seen in the video above, high school Literature students use Twitter to answer teacher-prompted questions which encourages them to be active participants in the class lecture.



Blogspot, Kidblogs, Blogger, and Edublogs are all examples of blogs that teachers and students use in classrooms to further the learning experience. One teacher uses a class blog to keep students and parents informed about class activities. In addition, she also requires her elementary school students to create their own blogs for the class as well.



YouTube EDU or YouTube for Schools is a form of You Tube that provides access to high quality educational videos to students and teachers. Videos come from organizations such as Stanford, TED (Technology, Entertainment, and Design), and PBS (www.youtube.com/edu).

- I Hear and I forget
I see and I remember
I do and I understand

VITaL (Virtual Immersive Teaching and Learning)

"Tell me, and I will forget. Show me, and I may remember. [Immerse] me, and I will understand."

– Confucius (circa 450BC)

Millennials spend their time on mobile:



46% browsing social media platforms



42% watching videos



12% online shopping

It's never been easier to create a learning culture

Put micro-learning to work today

[Learn how](#)



Educational Products Produced can be form of:

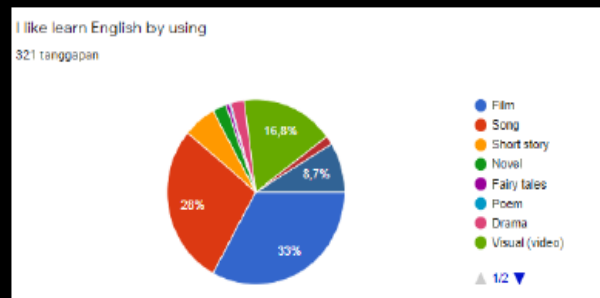
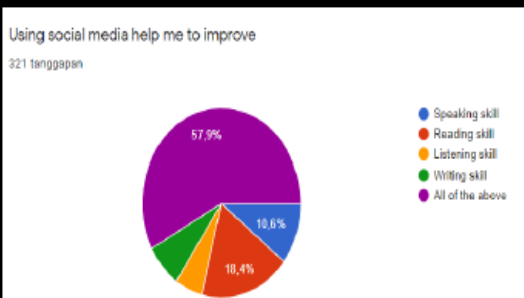
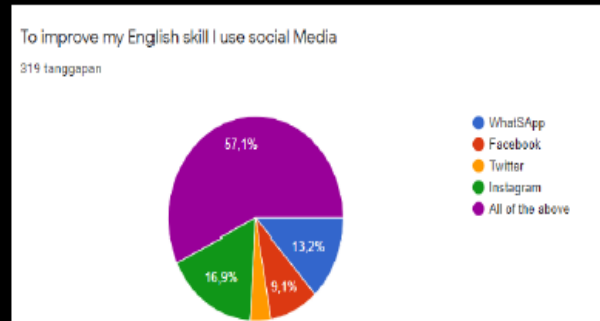
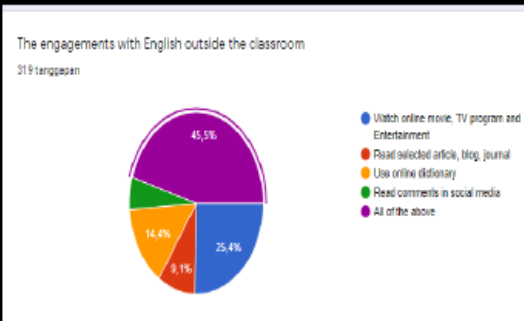
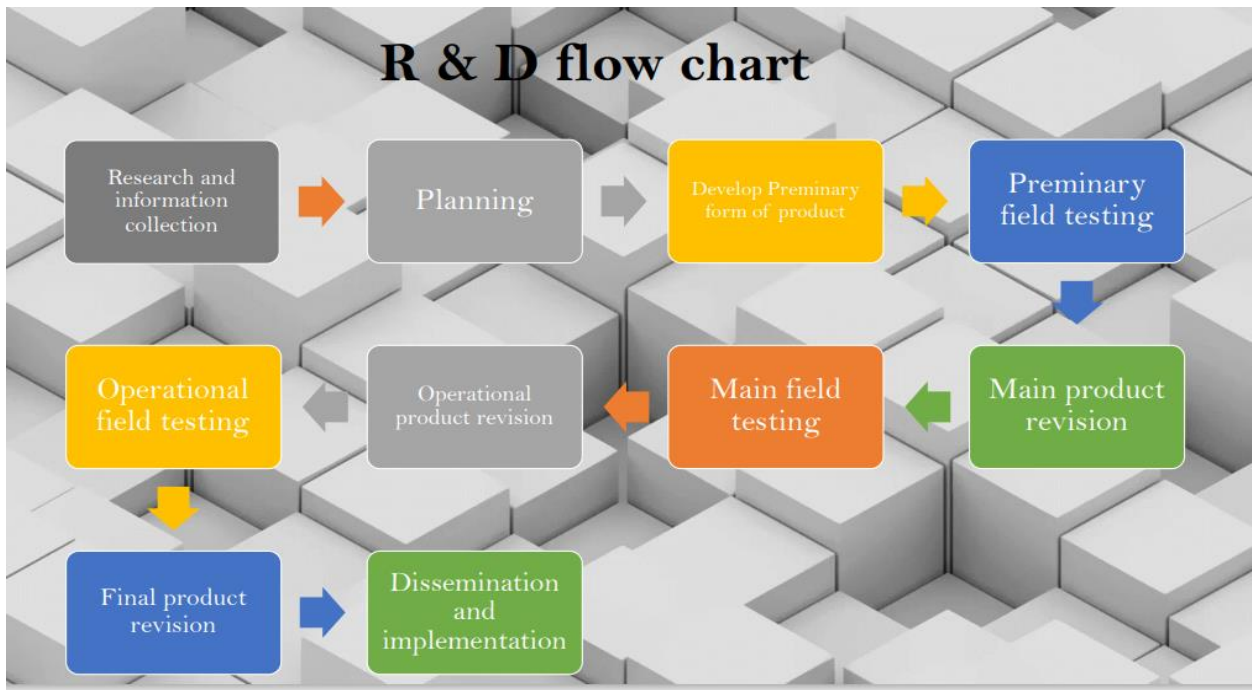
Product Result

Specific curricula for certain education needs, educational staff and employee development system

Teaching method, Educational media, textbook or modules

Classroom arrangement for specific learning models, evaluation system and management model

R & D flow chart



Concluding Remark

"The illiterates of the 21st century will not be those who cannot read and write... but rather those who cannot learn, unlearn...and relearn."

- Alvin Toffler

blog.mindresearch.org

STUDENTS ARE ENCOURAGED TO **CONNECT** WITH OTHERS, AND TO **COLLABORATE** AND **CREATE** WITH THEM ON A GLOBAL SCALE.

IT'S NOT 'DO YOUR OWN WORK,' SO MUCH AS 'DO WORK WITH OTHERS, AND MAKE IT **WORK THAT MATTERS**'.

Will Richardson, *Why School?*

We have to stop thinking of technology in terms of nouns (**PowerPoint, YouTube, or Twitter**) and instead think in terms of verbs (**presenting, sharing, communicating**).

Douglas Fisher & Nancy Frey
(Chapter 10) *21st Century Skills*

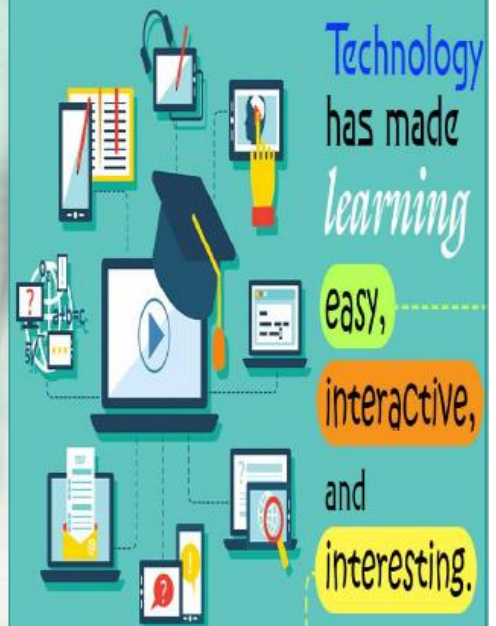


Pedagogy
is the driver,
technology
is the accelerator.

Michael Fullan

"Technology will not replace teachers. Teachers who use technology will probably replace those who do not"

Ray Clifford





CRITICAL THINKING TO PURSUE 21 Century Skills In the Digital Era

Meaning of 21st Century Skills



The term 21st century skills refer to the broad set of knowledge, skills, work habits and character trait that are believed by educators, school reformers, college, professor, employer and others-to be critically important to success in today's world.

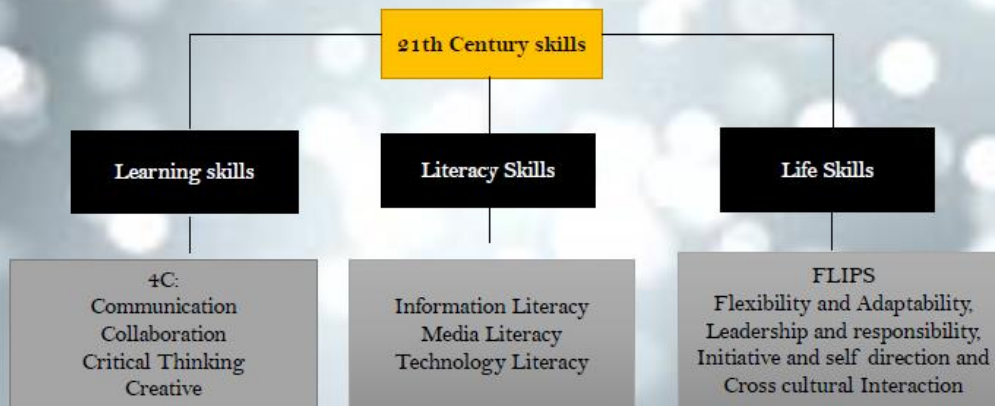


In simple terms, 21st Century Skills refer to the skills that are required to enable an individual to face the challenges of the 21st century world that is globally-active, digitally transforming, collaboratively moving forward, creatively progressing, seeking competent human-resource and quick in adopting changes




With the onset of the 21st century, the entire world has witnessed an era of intense transformation in all areas, whether it is education, global trade and economy, technology or society. Recently, the covid-19 pandemic is also throwing up challenges for an individual to cope


An easy way to understand and remember the classification is




We need 21 Century Skills because:



- Learning is complete and holistic only when a student is able to effectively perform and fulfil his/her responsibilities and duties towards self, school, family, society and above all, the nation. The goal is to enable today's student to be a good citizen and a responsible human-being who is well-aware of his potential and competence



- Simply teaching to test or learning for exams is not going to help a student face everyday life situations. 21st Century Skills are key to the empowerment of Children and adolescents to deal with the issues and concerns related to their life. They experience a number of feelings, many of which are related to their growth and development from childhood to adolescence and beyond.



- Today, because of rapid economic and social change, schools have to prepare students for jobs that have not yet been created, technologies that have not yet been invented and problems that we don't yet know will arise."

Lampiran III

Daftar Hadir

1	Timestamp	Nama Lengkap	Asal Instansi	No. HP / WA	Alamat Email
2	1/12/2022 9.25.55	Baso Misbahuddin, S.Pd, M.Pd	SMK Negeri Labuang	081355393773	misbahuddinbaso83@gmail.com
3	1/12/2022 9.50.49	Suwatri jura	STMIK Handayani	081340734615	Suwatri.jura@gmail.com
4	1/12/2022 9.53.30	AGUS MURDANI, S. Pd	SMKN 1 MAMASA	082347112221	agusmurdani98@guru.smk.belajar.id
5	1/12/2022 9.59.34	ASRUL, ST	SMKN. 1 MAMASA	082233999556	asrullulu01@gmail.com
6	1/12/2022 10.04.49	FRITA TASIK BULAWAN	SMKN 1 MAMASA	082193026245	fritatasikbulawan@gmail.com
7	1/12/2022 10.07.46	DAUD DEPPAOBA. BM, S.Pd	SMKN 1 MAMASA	081341511278	daudbm25051969@gmail.com
8	1/12/2022 10.08.56	HANDRI THEHUFEIORY	SMKN 1 MAMASA	082187331678	andriclash46@gmail.com
9	1/12/2022 10.20.09	Muhammad Assidiq, S.E., M.Pd	Universitas Al Asyariah Mandar	081243241243	dikprof@gmail.com
10	1/12/2022 10.22.54	Muhammad Aslam Abdullah	SMKN Labuang	081355959883	aslamabdullah1509@gmail.com
11	1/12/2022 10.28.30	YASINTHA MARSIA MANGAMPA, S.T	SMKN 1 MAMASA	08114141054	yasinthamarsia144@gmail.com
12	1/12/2022 10.29.53	Asmaul Ishak, S. Kom	SMKN Labuang	081241636876	asmaulishak@gmail.com
13	1/12/2022 10.30.00	ARI WAHYUNI SURYAMA	SMKN 1 MAMASA	081329432772	arisuryama@gmail.com
14	1/12/2022 10.30.29	Sy. Hasnur Alwianty H. Al Ahdal	Smk Negeri Labuang	0811421928	alwiantysyarifah76@gmail.com
15	1/12/2022 10.30.30	Andriyadi, S.Pd	SMK NEGERI LABUANG	082293757911	yadiandri986@gmail.com
16	1/12/2022 10.30.59	NURHAYATI, S.Pd	SMK NEGERI LABUANG	+6285348611637	nurhayati9133@guru.smk.belajar.id
17	1/12/2022 10.31.22	Muarrafa, S. Pd	SMKN LABUANG	081222614838	msrafah@gmail.com
18	1/12/2022 10.32.01	MUHAMMAD TASDIR, S.Pd., M.Pd	SMK NEGERI LABUANG	085396388328	tasdiralimuddin@gmail.com
19	1/12/2022 10.32.12	Sunaryo S	SMK NEGERI LABUANG	082153246262	art.aryo091190@gmail.com
20	1/12/2022 10.32.59	Ni'ma, S.Pd	SMK Negeri Labuang	085255007505	nima79282@gmail.com
21	1/12/2022 10.39.56	Sitti Suryani As'ad, S.Pd.I	SMKN Labuang	081241396075	suryanias487@gmail.com
22	1/12/2022 10.41.04	ICHSAN. M, S.Pd.	SMKN LABUANG	085342509097	ichsan57@guru.smk.belajat.id
23	1/12/2022 10.41.17	DOMINGGUS TALLUALNGI	SMKN 1 MAMASA	082191111833	dominggus90tallulangi@gmail.com
24	1/12/2022 10.41.50	Muh. Syarif	SMK NEGERI LABUANG	082188895815	andhy.moe97@gmail.com
25	1/12/2022 10.42.57	Amriani, S.Pd	SMK Negeri Labuang	082335404990	amrianiabol@gmail.com
26	1/12/2022 10.53.47	Yulianty Tahir	SMK negeri labuang	082394765002	yuliantytahir1977@gmail.com
27	1/12/2022 11.24.17	Dian Meutiah	SMK labuang	082386987308	meutiahdian@gmail.com
28	1/12/2022 11.39.44	Amrah	SMKN Labuang	081355827775	amrah609@gmail.com
29	1/12/2022 11.42.55	Sabri. S. Ag	MTsN 1 Polewali Mandar	085255894084	sabri160472@gmail.com