

PENINGKATAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK DENGAN POLA PENYAJIAN SAINTIFIK GURU SMK BUDHI WARMAN II JAKARTA

Erlando Doni Sirait, Puput Irfansyah, Aan Risdiana
Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Kegiatan pelatihan peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dengan pola penyajian saintifik ini direncanakan akan dilaksanakan di SMK Budhi Warman II Jakarta ditemukan permasalahan seperti kurang maksimalnya penggunaan komputer/laptop dalam kegiatan belajar mengajar; kurang kreatifitas dan inovatifnya kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta tidak maksimalnya pembelajaran saintifik dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pelaksanaan PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) dalam penerapan IPTEK adalah kaji tindak partisipasif. Metode ini berarti pengikutsertaan seseorang untuk melakukan sesuatu atau pengambilan bagian dari sesuatu yang harus dilakukan oleh pelakunya. Pembelajaran partisipasif dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran partisipasif mengandung arti ikut sertanya peserta didik di dalam program pembelajaran partisipasif. Penggunaan komputer/laptop yang semakin sering dilakukan oleh guru selain itu juga guru mendapatkan pengetahuan tentang pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi media pembelajaran yang diberikan sehingga guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin kreatif dan inovatif dan guru mendapat pola pembelajaran saintifik semakin terpenuhi dengan adanya pelatihan media pembelajaran tersebut.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pola Saintifik, Teknologi Informatika.

Abstract

Training activities to increase the use of ICT-based learning media with scientific presentation patterns are planned to be held at the Budhi Warman II Vocational School in Jakarta, finding problems such as the lack of maximum use of computers / laptops in teaching and learning activities; lack of creativity and innovative ability of teachers to carry out teaching and learning activities as well as the lack of scientific learning in teaching and learning activities. The method of implementing PkM (Community Service) in the application of science and technology is a participatory action review. This method means the participation of someone to do something or take part of something that must be done by the culprit. Participatory learning can be interpreted as an effort of educators to include students in learning activities. Participatory learning implies the participation of students in participatory learning programs. The use of computers / laptops is increasingly being carried out by teachers besides teachers also get knowledge about interactive learning using learning media applications that are given so that teachers in implementing learning are more creative and innovative and teachers get scientific learning patterns increasingly fulfilled by the learning media training.

Keywords: Learning Media, Scientific Patterns, Information Technology.

Correspondence author: Erlando Doni Sirait, erlandodoni19@gmail.com, Jakarta, Indonesia

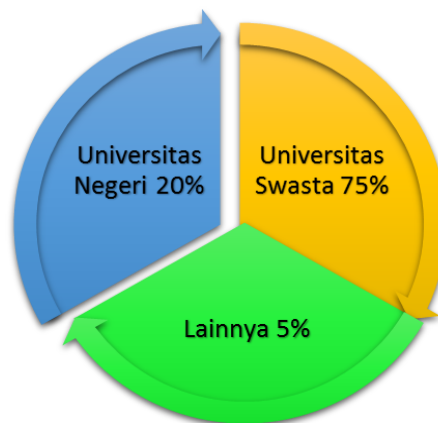


This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

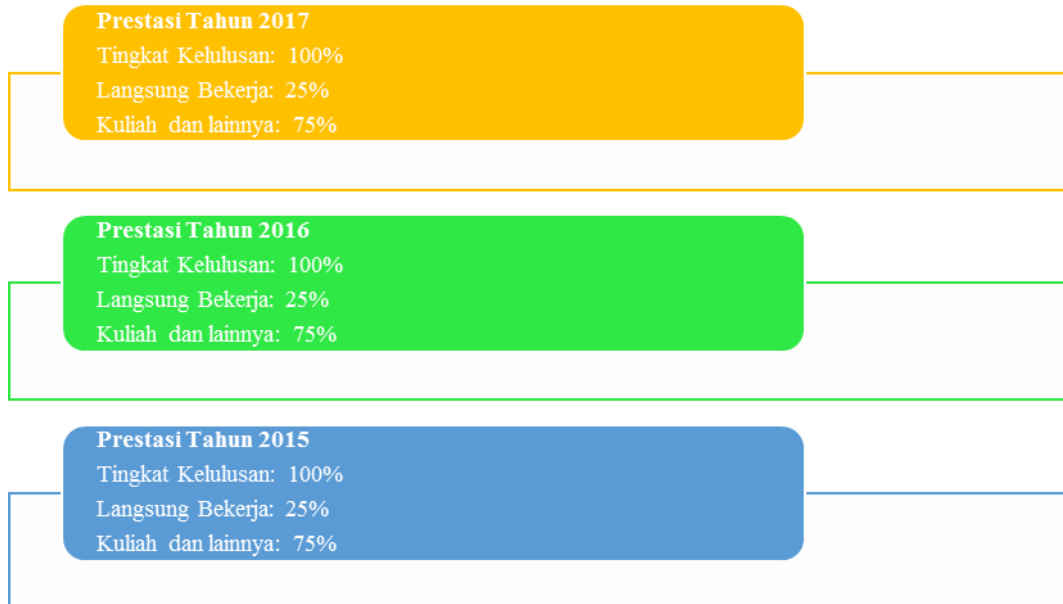
Kegiatan pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat informasi satu arah, yaitu guru ceramah memberikan materi dan siswa mendengarkan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kejenuhan sehingga motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan merekam materi yang disampaikan menjadi rendah. Hal ini berimplikasi pada hasil akhir dari proses pembelajaran menjadi tidak maksimal, dilihat dari tingkat penguasaan materi yang rendah dan biasanya terukur melalui prestasi atau nilai ujian dari mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan adanya permasalahan pembelajaran yang konvensional dan menjenuhkan maka diberikan solusi dengan memberikan pelatihan peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dengan pola penyajian saintifik guna memberikan pengetahuan dan wawasan baru bagi guru-guru di sekolah yang menjadi mitra kami. Pengabdian masyarakat ini dilakukan di SMK Budhi Warman II Jakarta. Sebelum mengadakan pengabdian masyarakat dilakukan observasi dan ditemukan adanya permasalahan pada sekolah tersebut. Beberapa permasalahan yang ditemukan ialah adalah kurang maksimalnya penggunaan komputer/laptop dalam kegiatan belajar mengajar di SMK Budhi Warman II Jakarta; kurang kreativitas dan inovatifnya kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di SMK Budhi Warman II Jakarta; tidak maksimalnya pembelajaran saintifik dalam kegiatan belajar mengajar di SMK Budhi Warman II Jakarta.

SMK Budhi Warman II Jakarta yang sebelumnya bernama Sekolah Menengah Ekonomi Atas (SMEA) Budhi Warman mulai berdiri sejak tahun 1990, dengan dipimpin oleh Drs. Pujiyanto bernaung pada Yayasan Budhi Warman yakni sebuah yayasan yang menyelenggarakan pendidikan mulai jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Terletak di kawasan Jakarta Timur, tepatnya di Jl. Raya Bogor KM. 28 Pekayon Pasar Rebo. Letaknya yang strategis dan mudah dijangkau dengan kendaraan pribadi maupun umum membuat SMK Budhi Warman II berkembang pesat, sehingga pada tahun 2009, SMK Budhi Warman II membuka program baru yakni Program Keahlian Multimedia, hingga sampai saat ini sangat diminati calon peserta didik baru. SMK Budhi Warman II saat ini memiliki 13 rombongan belajar dan 4 Kompetensi Keahlian : Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Teknik Komputer Jaringan dan Multimedia yang semuanya memperoleh Akreditasi Sekolah predikat “A”. Tenaga pengajar di SMK Budhi Warman II merupakan tenaga pengajar yang berpengalaman di bidangnya. Mereka terdiri dari lulusan S2, S1 dan tingkatan lainnya.



Gambar 1. Lulusan Tenaga Pengajar SMK Budhi Warman II Jakarta

Selama 3 tahun terakhir, SMA-SMK Budhi Warman II meluluskan Siswa-Siswi berprestasi yang berhasil masuk perguruan tinggi baik negeri maupun swasta yang berkualitas serta ditempatkan di berbagai perusahaan-perusahaan besar bagi siswa lulusan SMK.



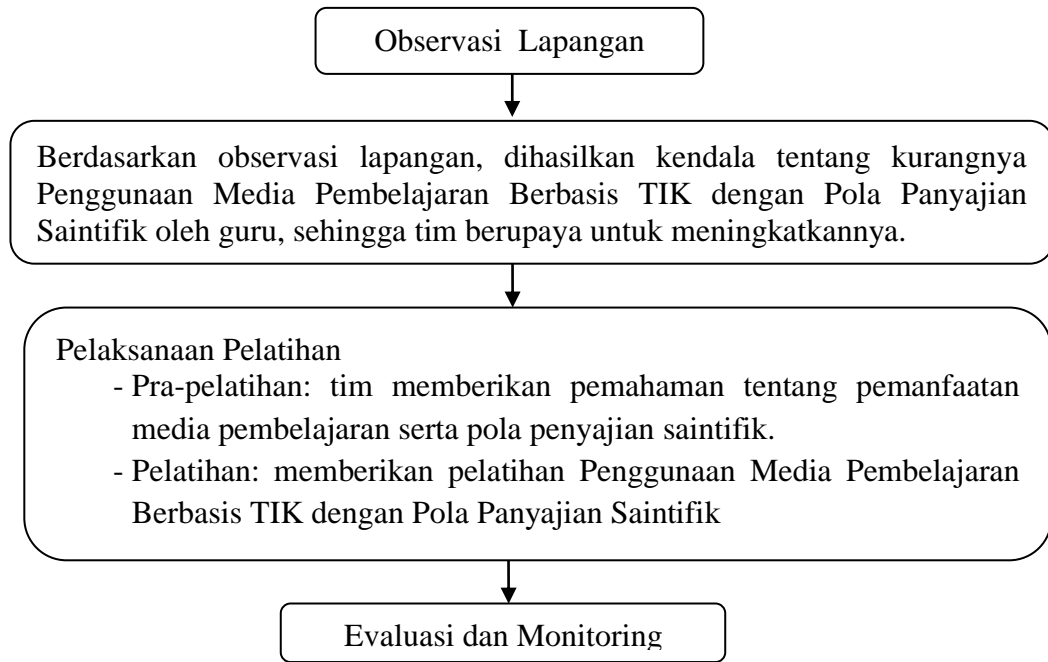
Gambar 2. Lulusan SMK Budhi Warman II Jakarta

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) dalam penerapan IPTEK adalah kaji tindak partisipasif. Metode ini adalah kegiatan yang banyak melakukan pengambilan bagian, seperti mendengar, berbagi pengalaman, dan pembelajaran dari yang lain. (*Learning and Teaching Scotland*, 2007). Menurut Sudjana (2005) partisipatif berarti pengikutsertaan seseorang untuk melakukan sesuatu atau pengambilan bagian dari sesuatu yang harus dilakukan oleh pelakunya. Pembelajaran partisipasif dapat diartikan sebagai upaya pendidik untuk mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran partisipasif mengandung arti ikut sertanya peserta didik di dalam program pembelajaran partisipasif. Keikutsertaan peserta didik itu diwujudkan dalam tiga tahapan kegiatan pembelajaran yaitu perencanaan program, pelaksanaan, dan penilaian kegiatan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan tersebut perlu kesadaran masyarakat khususnya kader yang berkenaan dengan permasalahan yang dihadapi, selanjutnya didorong untuk mencari alternatif pemecahan masalah yang lebih efektif melalui pendekatan kaji tindak (Iqbal, dkk, 2007). Dalam prakteknya, tim PKM sebagai fasilitator dan pelaksana melakukan kegiatan PKM sesuai kesepakatan dengan mitra yaitu SMK Budhi Warman II Jakarta melalui tahapan yang direncanakan. Ini untuk memberikan petunjuk pelaksanaan PKM agar lebih terarah dan efektif.

Desain dan langkah kerja dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

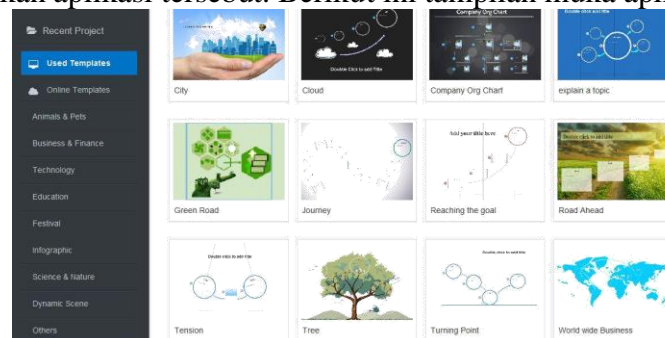


Dalam pelatihan media pembelajaran kali ini kami menggunakan aplikasi “FOCUSKY” yaitu aplikasi berbasis online, berikut adalah penjelasannya:

Menampilkan presentasi yang menarik menjadi kebutuhan setiap pengajar. Mengajar tanpa memanfaatkan media, aktivitas pembelajaran menjadi kurang greget. Dengan media yang menarik akan membuat peserta didik lebih termotivasi dalam menikmati proses pembelajaran yang kita berikan. Hanya saja kadang kita terkendala pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang menarik. jangan khawatir. Pembahasan kali ini tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan software focusky.

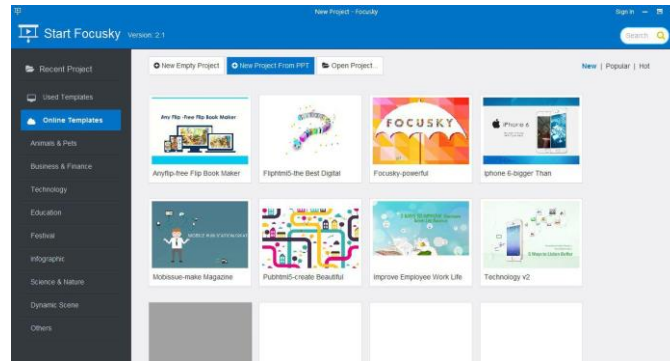
Jika tidak mau repot, kita juga bisa memanfaatkan template yang sudah disediakan focusky, syaratnya kita harus online terlebih dahulu lalu mendownload template untuk kita terapkan pada media yang kita buat. Jadi kita hanya mengedit beberapa bagian pada template agar sesuai dengan konten yang kita inginkan.

Setelah menginstall aplikasi focusky dengan sempurna langkah berikutnya adalah dengan menjalankan aplikasi tersebut. Berikut ini tampilan muka aplikasi focusky.



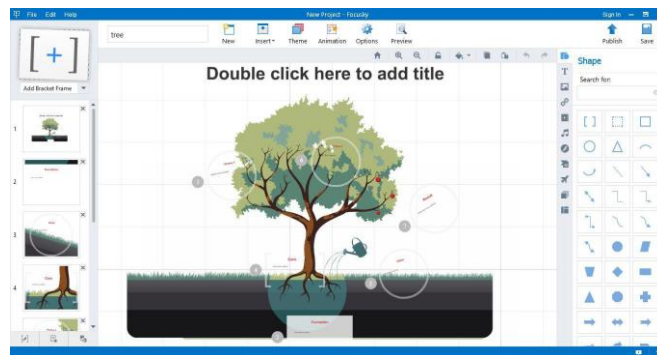
Gambar 3. Tampilan Muka Focusky

Selanjutnya klik pada used templates kemudian pilih template presentasi yang disukai.



Gambar 4. Memilih Template Presentasi

Pilih salah satu template, klik dan tunggu beberapa saat (proses mengcopy font) sehingga muncul jendela kerja kita.



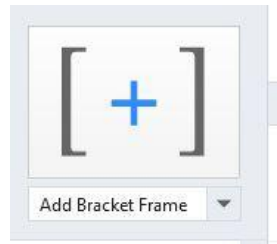
Gambar 5. Jendela Kerja

Untuk mengedit slide yang kita ingin kan kita pilih slide nomor berapa yang kita inginkan. Di sebelah kiri.



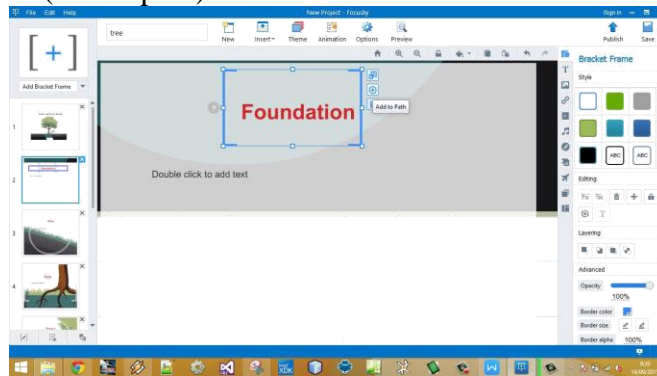
Gambar 6. Slide

Kemudian untuk menambahkan slide / focus area dapat dengan cara mengklik pada bagian menu gambar bingkai :



Gambar 7. Ikon Tambah Slide

Kemudian akan terlihat seperti ini untuk mengedit nya silahkan disisi frame dapat dibesarkan dan kecilkan jika dirasa sudah pas untuk diletakna klik tombol + pada sebelah kanan frame (add to path).



Gambar 8. Tampak Jendela Kerja Setelah Tambah Slide

Lihat setelah diklik tombol ” + “ pada frame maka akan tercipta slide baru, tapi letak slide ini ada diakhir.



Gambar 9. Letak Ikon Slide Baru

Disini saya menambahkan focus pada tulisan “Foundation” sehingga akan memisah dan menjadi slide baru namun terakhir untuk memindahkan urutan slide dapat dengan cara mendrag slide ke atas atau ke bawah (konsep nya sama seperti ms.power point).

Kemudian untuk menambahkan hal-hal lain dapat dengan cara memilih menu disebelah kanan project kita.



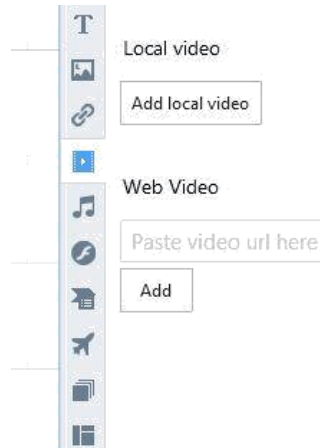
Gambar 10. Ikon-ikon Menu

Untuk menambahkan nya komponen diatas dengan cara klik dulu slide yang akan kita beri atau edit, kemudian pilih menu yang anda sukai. misal akan menambahkan video dengan cara mengklik menu



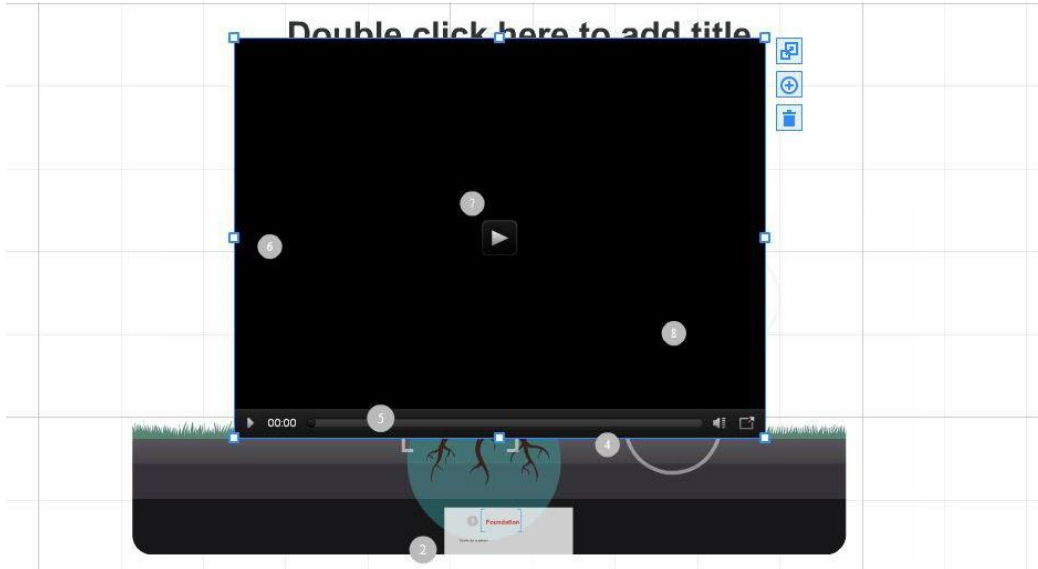
Gambar 11. Ikon Menu untuk Menambahkan Video

Setelah itu pilih Add local video



Gambar 12. Pilih Ikon “Add Local Video” untuk Menambahkan Video

Kemudian pilih video yang akan kita gunakan. Sehingga menjadi seperti pada gambar berikut :



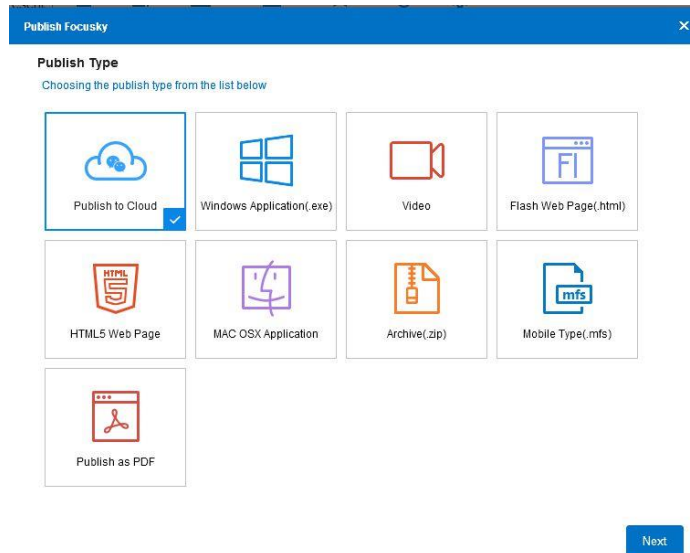
Gambar 13. Tampilan Setelah Menambahkan Video

Terakhir untuk memproduksi file persentasi, pilih publish



Gambar 14. Ikon Publish

Kemudian, pilih type file yang diinginkan



Gambar 15. Pilihan Type File Penyimpanan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat memberikan pelatihan dengan cara sebagai fasilitator dan pelaksana sehingga kegiatan ini menjadi lebih terarah dan efektif. Penggunaan komputer/laptop pada sekolah yang awalnya kurang diperhatikan sekarang

menjadi salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan kegiatan belajar mengajar disekolah yang akan meningkatkan minat serta menghilangkan kejenuhan siswa dengan adanya visual-visual yang diberikan. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diberikan pelatihan media pembelajaran “Focusky”, agar peserta atau guru-guru mampu menggunakan media pembelajaran sesuai dengan yang tim pelaksana jelaskan dalam kegiatan pbelajar mengajar dianggap berhasil dikarenakan ketertarikan dan antusiasme peserta terhadap materi yang disampaikan, serta banyaknya ide-ide kreatif para peserta yang hendak dituangkan dalam pembuatan media pembelajaran tersebut. Para peserta sangat antusias dalam kegiatan ini, hal tersebut terlihat dari hasil tugas yang peserta kerjakan dengan animasi-animasi serta konten sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Maka dapat dikatakan bahwa kegiatan ini berhasil. Dalam evaluasi kegiatan, ditemukan beberapa hal yang menjadi tantangan yaitu jumlah peserta kurang lebih 40 orang dengan tim peserta 3 orang dianggap kurang maksimal dikarenakan tim harus bekerja lebih ekstra untuk menghampiri para peserta yang merasa kesulitan pada hari pertama yang meminta dijelaskan dalam pengoperasian aplikasi “Focusky” tersebut. Sehingga kedepannya tim pelaksana akan memberikan prasyarat bagi peserta sesuai dengan keterkaitan kebutuhan dari masalah yang akan tim lakukan.



Gambar 3. Proses Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 4. Anggota Pelaksanaan Kegiatan

SIMPULAN

Dari hasil pelatihan, diperoleh kesimpulan bahwa, penggunaan komputer/laptop yang semakin sering dilakukan oleh guru selain itu juga guru mendapatkan pengetahuan tentang pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi media pembelajaran yang diberikan sehingga guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin kreatif dan inovatif dan guru mendapat pola pembelajaran saintifik semakin terpenuhi dengan adanya pelatihan media pembelajaran tersebut. Dengan diberikannya pelatihan ini guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pengajaran, karena media pembelajaran serta aplikasi yang digunakan memiliki banyak fitur yang mudah untuk dipahami dan dipelajari. Dengan berkembangnya pola pendidikan kearah yang lebih baik sejalan dengan itu pola pengajaran saintifik pun menjadi lebih baik sehingga dalam kegiatan belajar mengajar benar-benar dapat dilaksanakan dengan maksimal, serta dapat mengembangkan berbagai variable yang terdapat dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Iqbal, M., dan Sumaryanto. (2007). *“Strategi Pengendalian Alih Fungsi Lahan Pertanian Bertumpu Pada Partisipasi Masyarakat”*. Pusat Analisis Sosial Ekonomi dan Kebijakan Pertanian. Volume 5 No. 2, Juni 2007: 167-182. Bogor.

Learning and Teaching Scotland. (2007). *“Participative and Learning.”* Save the Childern. Scotland

Sudjana. (2005). *“Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipasif”*. Fallah Production. Bandung

Profil sekolah <http://www.smk.budhiwarman2.sch.id/profil>