

Bimbingan Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Digital secara daring oleh civitas akademika ditengah Pandemi Covid-19

Yunus Busa, Agusriandi, Elihami, Mutmainnah

Keywords :

Bimbingan Teknis;
Covid-19
Daring;
Media pembelajaran digital;

Correspondensi Author

Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Enrekang
Jl. Jenderal Sudirman No.17 Enrekang
Email: agusriandi595@gmail.com

History Article

Received: 20-Juni-2020;

Reviewed: 15-Juli-2020;

Accepted: 20-Agustus-2020;

Available Online: 23-Agustus-2020;

Published: 25-Agustus-2020;

Abstrak. Bimbingan Teknis pembuatan media pembelajaran digital bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada para civitas akademika tentang tata cara pembuatan media pembelajaran. Tahapan pengabdian masyarakat ini meliputi analisis kebutuhan media pembelajaran digital, mengadakan bimbingan teknis, dan melakukan evaluasi. Setelah dilakukannya kegiatan bimbingan teknis peserta telah mampu membuat media pembelajaran seperti presentasi, video, interaktif, dan android. Berdasarkan hasil evaluasi ditemukan bahwa pelaksanaan kegiatan ini berjalan sukses dengan tingkat kehadiran peserta yang tinggi, tingkat kesukaan yang merata pada seluruh materi yang disajikan narasumber, dan tingkat kepuasan terhadap pelayanan yang sangat tinggi.

Abstract. Technical Guidance for making digital learning media aims to provide knowledge to the academic community about the procedures for making learning media. These community service stages include analyzing the needs of digital learning media, providing technical guidance, and conducting evaluations. After the technical guidance activities were carried out the participants were able to create learning media such as presentations, videos, interactive, and android. Based on the results of the evaluation, it was found that the implementation of this activity was successful with a high level of attendance of participants, an even level of liking for all the material presented by the speakers, and a very high level of satisfaction with the service.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat dalam lingkup perguruan tinggi merupakan suatu kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Secara umum program ini dirancang oleh berbagai universitas atau institut yang ada di Indonesia

untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi (Noor, 2011).

Eksistensi hakikat dari Pengabdian masyarakat adalah menciptakan inovasi teknologi untuk mendorong pembangunan

ekonomi Indonesia dengan melakukan komersialisasi hasil penelitian; memberikan solusi berdasarkan kajian akademik atas kebutuhan, tantangan, atau persoalan yang dihadapi masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung; melakukan kegiatan yang mampu meringankan masyarakat terisih (*preferential option for the poor*) pada semua strata, yaitu masyarakat yang terisih secara politik, budaya, sosial, dan ekonomi; melakukan alih teknologi, seni, atau ilmu kepada masyarakat untuk pengembangan martabat manusia dan kelestarian sumber daya alam (Murwani & Winarno, 2015).

Berdasarkan Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat dan terjadi diberbagai bidang seperti sosial ekonomi (Engkus, Suparman, Tri Sakti, & Saeful Anwar, 2020), pariwisata (Sugihamretha, 2020) dan pendidikan (Khasanah, Pramudibyanto, & Widuroyeki, 2020). Covid 19 adalah istilah dari *coronavirus diseases 2019* yang memiliki tanda dan gejala umum infeksi pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Penyakit Covid-19 merupakan jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. (Dewi, 2020).

Pengaruh Pandemi covid-19 terhadap pendidikan di Indonesia mengharuskan proses pendidikan tidak lakukan secara tatap muka. yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring, maka kami membuat kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses perolehan ilmu dan pengetahuan dalam bentuk bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik (Pane & Dasopang, 2017). Kondisi wabah Covid-19 seperti saat ini mengharuskan pengajar menyampaikan materi dalam berbagai media seperti presentasi, video, media interaktif, ataukah android. Pertanyaannya, Apakah media pembelajaran yang telah diterapkan kepada mahasiswa, murid merupakan media yang asyik?

Berdasarkan observasi awal, tenaga pendidik, baik guru maupun dosen dalam melakukan pembelajaran pada masa pandemi covid-19 dengan metode pemberian tugas. Pemberian tugas dilakukan dalam bentuk foto dari buku paket, guru atau dosen hanya

mengirimkan *link* materi atau hanya memberi instruksi untuk mengerjakan tugas. Metode tersebut tidak sejalan dengan pendapat para ahli bahwa gaya belajar harus secara visual, auditori, dan kinestetik (VAK) dan read/write (VARK) atau gaya belajar multi-sensorik yang melibatkan empat unsur gaya belajar (Agusriandi, 2020).

Bimbingan teknis dalam penelitian ini memungkinkan guru atau dosen untuk melakukan VAR yaitu penglihatan, pendengaran, membaca dan gerakan. Maka jika hanya memberikan tugas dengan bantuan teknologi seperti WhatsApp tanpa dilengkapi dengan media yang memenuhi unsur VAK atau VARK maka dapat diduga bahwa siswa tidak akan mampu menyerap pelajaran dengan baik dan benar.

Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting bagi siswa dalam memahami suatu materi. Peserta didik tidak akan mampu memahami materi yang diberikan tanpa adanya media yang baik dan benar. Tingkat keberhasilan suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan oleh tenaga pendidik (Astini, 2020; Mastur, Afifulloh, & Dina, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan yang memenuhi VAK atau VARK pada masa pandemic covid-19 adalah media digital. Media digital adalah media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images*, dan *sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data (Arindiono & Ramadhani, 2013)

Berdasarkan latar belakang di atas, maka Universitas Muhammadiyah Enrekang melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat mengadakan pengabdian masyarakat dalam bentuk Bimbingan Teknis (Bimtek).

Bimbingan teknis biasanya dilakukan secara offline atau tatap muka, sehubungan dengan pandemi Covid-19 maka bimtek ini diadakan secara virtual atau daring. Menurut Mustofa *et al.* (2019) istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan”, sehingga bimbingan daring adalah salah metode bimbingan online atau dilakukan melalui jaringan internet dengan menggunakan media *video conference* yaitu aplikasi zoom dan live streaming youtube.

Tujuan dari bimtek ini adalah (1) memberikan pemahaman kepada masyarakat

luas mengenai pengetahuan tentang media pembelajaran, (2) menumbuhkan kesadaran dan rasa cinta terhadap profesi pengajar lewat pembuatan media pembelajaran, (3) memperluas wawasan dunia pendidikan dan teknologi melalui pembuatan berbagai media pembelajaran. Di samping itu, bimtek ini melibatkan berbagai latar belakang yang berbeda diharapkan mampu menunjukkan simbol persatuan dan kerukunan, dengan memahami suatu perbedaan.

METODE

Metode pada penelitian ini diuraikan menjadi 3 tahap, yaitu metode pada tahap analisis kebutuhan, metode pada penyelenggaraan bimbingan teknis, dan metode pada tahap evaluasi kegiatan.

Metode yang pertama dilakukan pada penelitian ini adalah tahap analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan proses mengidentifikasi kebutuhan pengguna (Asrizal, Festiyed, & Sumarmin, 2017). Pada bagian proses yang dilakukan adalah mengidentifikasi media pembelajaran yaitu melakukan survei dengan pemanfaatan media online berupa google form untuk mengetahui kebutuhan peserta tentang media pembelajaran yang paling dibutuhkan saat ini, pada masa pandemi covid – 19.

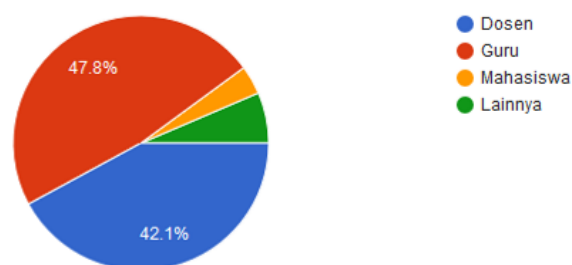
Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah memilih media pembelajaran yang paling dibutuhkan oleh peserta untuk dijadikan bahan bimbingan teknis. Media pembelajaran tersebut seperti media presentasi, video, intraktif, dan android. Bimbingan teknis dilaksanakan selama 4 hari dengan 32 jam pelajaran. Metode yang digunakan pada pelaksanaan bimbingan teknis adalah model pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif adalah proses pembelajaran yang melibatkan komputer dan secara daring (Saputra & Purnama, 2015; Shalikhah, 2017). Pada tahapan ini media daring yang digunakan seperti, zoom, youtube, sli.do, google sheet, google form dan lainnya.

Setelah pelaksanaan bimtek maka tahap selanjutnya adalah evaluasi. Evaluasi merupakan usaha untuk mendapatkan pengetahuan tentang perolehan belajar siswa secara menyeluruh terhadap keterampilan proses (Nuriyah, 2016). Metode yang digunakan pada tahap evaluasi dengan cara

menyebarkan form survei yang berisi pertanyaan sebagai berikut tingkat kehadiran peserta, tingkat kesukaan terhadap materi, dan tingkat kepuasan terhadap layanan bimbingan teknis.

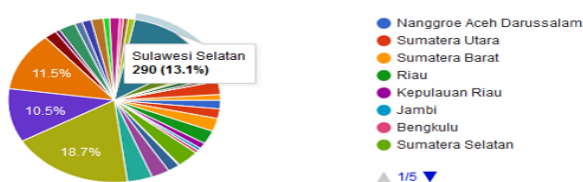
HASIL DAN PEMBAHASAN

Bimbingan teknis yang diselenggarakan oleh Universitas Muhammadiyah Enrekang dimulai dengan tahapan pendaftaran. Pada tahapan pendaftaran mendapatkan jumlah peserta sebanyak 2,962 dengan sebaran peserta berdasarkan jenis pekerjaan yaitu 47,8% dari kalangan guru, 42,1% dari kalangan dosen selebihnya dari kalangan mahasiswa dan lainnya. Sebaran peserta berdasarkan jenis pekerjaan secara lengkap seperti pada Gambar 1. Tingginya partisipasi dari kalangan guru dan dosen mengindikasikan bahwa target dari bimbingan teknis ini telah mencapai sasaran.



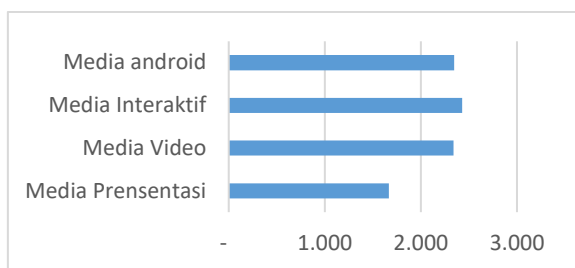
Gambar 1: Sebaran peserta bimtek berdasarkan jenis pekerjaan

Partisipasi peserta tidak hanya didominasi oleh satu provinsi tetapi sebarannya hampir merata di seluruh provinsi yang ada di Indonesia seperti ditunjukkan pada gambar 2. Pada gambar 2 terlihat bahwa provinsi dengan penduduk yang relative sedikit mampu mengikutkan pesertanya sebanyak 13,1%. Sedangkan provinsi yang paling banyak pesertanya yaitu provinsi Jawa Barat dengan 18,7%. Sebaran secara dari peserta bimbingan teknis berdasarkan asal provinsi seperti pada gambar 2.



Gambar 2: Sebaran peserta bimbingan teknis berdasarkan asal provinsi

Berdasarkan sebaran tersebut maka materi harus mewakili seluruh peserta. Analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu dengan memberikan pertanyaan pada saat melakukan pendaftaran. Pada form registrasi peserta diberi pertanyaan berupa materi apa yang anda akan kuasai?. Hasil dari pertanyaan tersebut seperti ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3: Kebutuhan pengguna terhadap media pembelajaran yang akan dikuasai

Pada gambar 3 terlihat bahwa tidak ada media pembelajaran yang mendominasi dipilih oleh peserta, semua media pembelajaran ingin dikuasai oleh peserta.

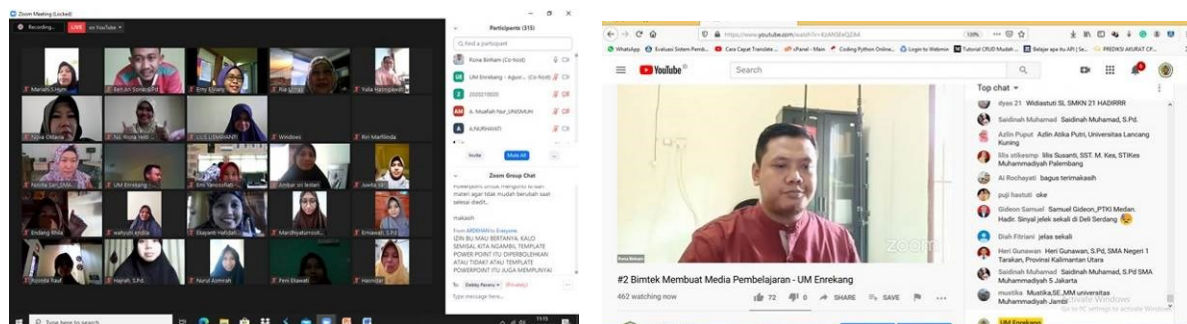
Setelah melakukan pendaftaran, tahapan selanjutnya adalah melaksanakan bimbingan teknis dengan menghadirkan narasumber sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pada tahapan sebelumnya. Narasumber yang dihadirkan pada bimbingan ini merupakan ahli di bidangnya masing-masing seperti ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel kualifikasi dan topik narasumber

Hari, tanggal	Kualifikasi	Topik
Rabu, 17 Juni 2020	S3, Tokoh dan Pakar IT (1 orang)	Materi pembuka : Review Pembelajaran Online
Kamis, 18 Juni 2020	S1, Trainer dan Praktisi Presentasi profesional	Materi inti 1: Membuat Media Presentasi dan Video
Jumat, 19 Juni 2020	S1, Trainer dan Content Creator Youtube Profesional	Materi inti 2: Membuat Media interaktif
Sabtu, 20 Juni 2020	S3, Guru Besar Bidang Komputer	Materi penutup: Hikmah Pademic Covid-19 untuk Pembelajaran Online

Seperti pada tabel 1, pelaksanaan bimbingan teknis berlangsung selama 4 hari yaitu dari tanggal 17 sampai dengan 20 Juni 2020. Setiap materi memiliki durasi 2 sampai dengan 4 jam pelajaran sehingga total jam pelajaran mencapai 32 jam. Setiap narasumber diberikan waktu untuk menyampaikan materinya dan menayangkan dalam bentuk

share slide pada aplikasi zoom. Selain aplikasi zoom, bimbingan teknis ini juga dapat disaksikan secara langsung melalui channel youtube. Walau menggunakan dua aplikasi secara bersamaan, kegiatan ini berlangsung terkendali dan lancar seperti ditunjukkan pada gambar 4.

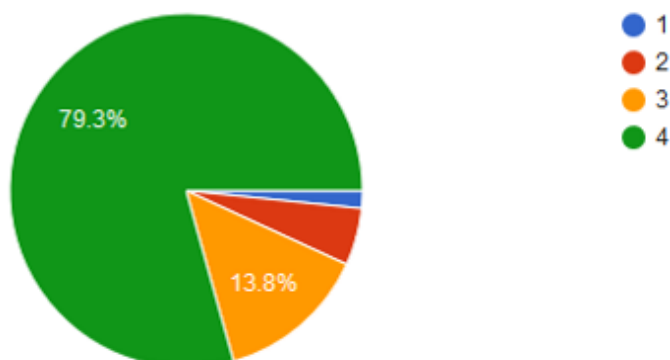


Gambar 4: Narasumber Memberikan Materi dalam Bimbingan Teknis

Evaluasi

Tahapan terakhir dari rangkaian penelitian ini adalah melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan diakhir kegiatan dengan memanfaatkan fasilitas online untuk melakukan survei tingkat kehadiran, tingkat kesukaan, dan tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan bimbingan teknis. Dari hasil survei ditemukan tingkat keehadiran peserta

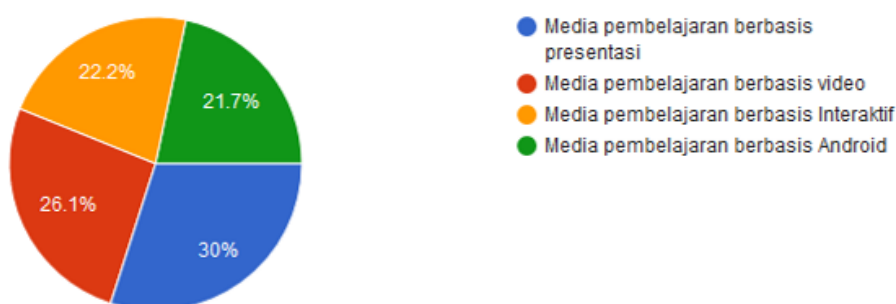
mencapai 79,3% yang hadir selama 4 hari , 13,8% yang hadir 3 hari, selebihnya 2 hari dan 1 hari. Tingkat kehadiran secara lengkap ditunjukkan pada gambar 5. Tingkat kehadiran pada gambar 5 hampir sama dengan tingkat kehadiran peserta pada daftar hadir yang disebar oleh panitia.



Gambar 5: Tingkat kehadiran peserta

Evaluasi selanjutnya adalah evaluasi terhadap materi yang paling disukai peserta pasca dilaksanakannya bimbingan teknis seperti ditunjukkan pada Gambar 6. Gambar 6 memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis presentasi paling disukai peserta

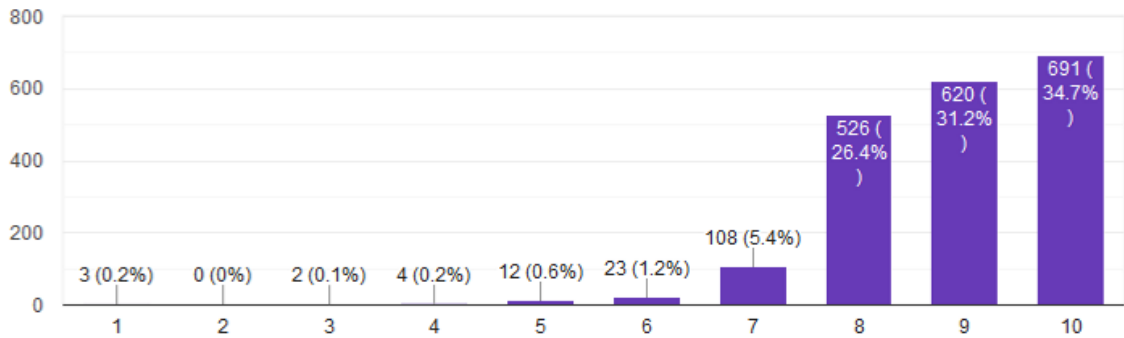
dengan persentase mencapai 30%. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa tidak ada media pembelajaran yang dominan disukai oleh peserta. Hal ini berarti bahwa media yang disukai peserta tidak tertumpu pada salah satu media saja.



Gambar 6: Materi yang paling disukai peserta

Evaluasi terakhir dari seluruh rangkaian evaluasi adalah evaluasi tingkat kepuasan terhadap pelayanan bimbingan teknis yang diadakan oleh Universitas Muhammadiyah Enrekang seperti ditunjukkan pada gambar 7. Pada gambar 7

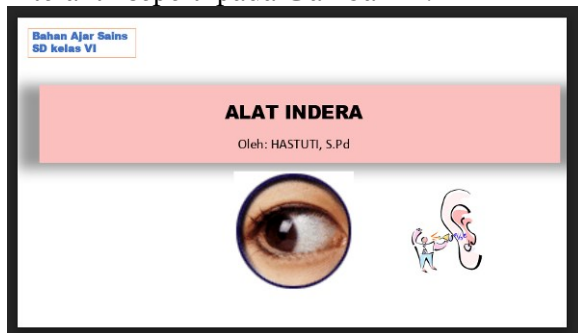
terlihat bahwa tingkat kepuasan peserta sangat tinggi ditandai dengan banyaknya yang memilih angka sepuluh (10). Angka sepuluh pada deretan angka di atas merupakan tingkat kepuasan paling tinggi (sangat puas).



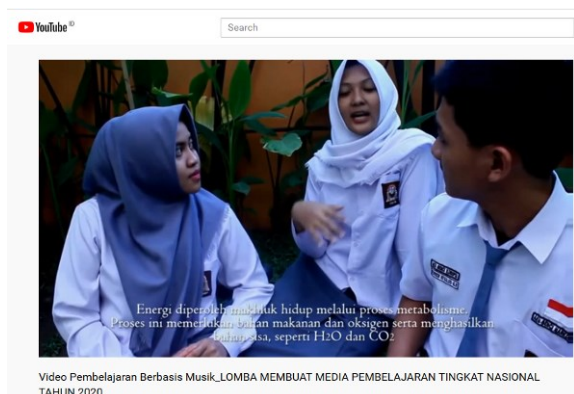
Gambar 7: Tingkat kepuasan terhadap pelayanan bimbingan teknis

Pembahasan

Peserta Bimtek melebihi target dengan total peserta sebanyak 6,692 orang secara akumulasi selama 4 hari. Peserta yang mengikuti bimngan teknis secara daring ini sesuai dengan target yaitu dari kalangan civitas akademika. Setelah dilakukannya kegiatan bimbingan teknis peserta telah mampu membuat media pembelajaran presentasi seperti pada Gambar 8. Media pembelajaran lain yaitu video seperti pada Gambar 9 dan Gambar 10. Media pembelajaran aplikasi interaktif seperti pada Gambar 11.



Gambar 8: Media Presentasi hasil bimbingan teknis



Gambar 9: Media Video hasil karya oleh

peserta bimbingan teknis



Gambar 10: Media Video Interaktif hasil karya oleh peserta bimbingan teknis

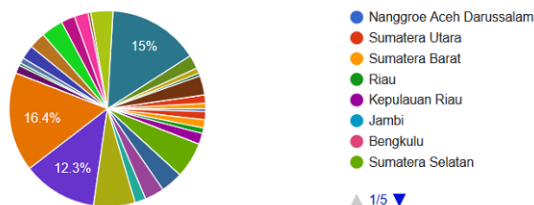


Gambar 11: Media aplikasi interaktif hasil karya oleh peserta bimbingan teknis

Dari hasil tersebut sudah memuat unsur (VAK) dan read/write (VARK) atau gaya belajar multi-sensorik yang melibatkan empat unsur gaya belajar (AlKhasawneh, 2013; James, D'Amore, & Thomas, 2011; Thepsatitporn & Pichitpornchai, 2016)

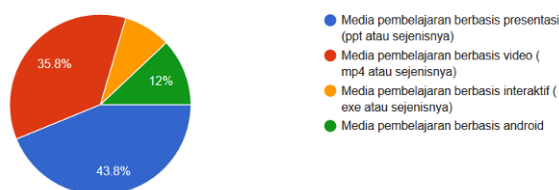
Sebagai upaya meningkatkan semangat kepada para guru dan dosen dalam bimbingan teknis maka diadakan final project. Final project terdiri atas 4 yaitu membuat media presentasi, video, aplikasi interaktif maupun android. Karya dari para peserta dalam hal ini civitas akademika kemudian

dilombakan. Pada Gambar 12 terlihat sebaran peserta bimbingan teknis berdasarkan asal provinsi yang mengikuti lomba. Peserta yang paling banyak berasal dari Provinsi Jawa Timur dengan angka 16,4% disusul provinsi Sulawesi Selatan di urutan kedua.



Gambar 12: Sebaran peserta bimbingan yang mengikuti lomba berdasarkan provinsi

Sebaran peserta bimbingan teknis yang mengikuti lomba didominasi pada kategori media presentasi sebanyak 43,8% seperti terlihat pada Gambar 13. Media yang paling sedikit yaitu pembelajaran berbasis interaktif.



Gambar 13: Sebaran peserta bimbingan yang mengikuti lomba berdasarkan kategori lomba

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan ini berjalan sukses dengan tingkat kehadiran peserta yang tinggi, tingkat kesukaan yang merata pada seluruh materi yang disajikan narasumber, dan tingkat kepuasan terhadap pelayanan yang sangat tinggi. Kesuksesan kegiatan ini ditandai pula dengan penganugerahan dari Museum Rekor Dunia – Indonesia (MURI) sebagai pembuatan media pembelajaran secara daring dengan peserta terbanyak. Oleh karena itu, bimbingan teknis akan dilanjutkan pada session 2.

Kegiatan bimbingan teknis yang berlangsung secara online dengan jumlah peserta yang banyak, peserta di atas 1.000 lebih berpotensi sebagian peserta tidak mengikuti dengan baik. Kondisi internet juga sangat

berpengaruh dengan jumlah peserta yang banyak. Oleh karena itu, bimbingan teknis secara daring atau online harusnya dilakukan dengan jumlah peserta 100 atau 200 orang saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusriandi, A. (2020). Peningkatan Kreativitas Matematika Melalui Model Vark-Fleming pada Siswa Kelas VIII2 SMP Negeri 3 Mattiro Sompe. *DIFERENSIAL: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 2(1), 39–50.
- AlKhasawneh, E. (2013). Using VARK to assess changes in learning preferences of nursing students at a public university in Jordan: Implications for teaching. *Nurse education today*, 33(12), 1546–1549.
- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2(1), F28–F32.
- Asrizal, A., Festiyed, F., & Sumarmin, R. (2017). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar ipa terpadu bermuatan literasi era digital untuk pembelajaran siswa SMP kelas VIII. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 1(1), 1–8.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *LAMPUHYANG*, 11(2), 13–25.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Engkus, E., Suparman, N., Tri Sakti, F., & Saeful Anwar, H. (2020). Covid-19: Kebijakan mitigasi penyebaran dan dampak sosial ekonomi di Indonesia. *LP2M*.

- James, S., D'Amore, A., & Thomas, T. (2011). Learning preferences of first year nursing and midwifery students: utilising VARK. *Nurse education today*, 31(4), 417–423.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroykti, B. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia*, 10(1), 41–48.
- Mastur, M., Afifulloh, M., & Dina, L. N. A. B. (2020). UPAYA GURU DALAM MELAKS ANAKAN PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(3), 72–81.
- Murwani, E., & Winarno, P. M. (2015). Sinergi perguruan tinggi dan dunia usaha untuk pemberdayaan masyarakat berkelanjutan: Teknologi informasi dan komunikasi. UMN Press.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151–160.
- Noor, I. H. M. (2011). Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi Idris HM Noor. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(3), 306–315.
- Nuriyah, N. (2016). Evaluasi pembelajaran: sebuah kajian teori. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(1).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Saputra, W., & Purnama, B. E. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(2).
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Sugihamretha, I. D. G. (2020). Respon Kebijakan: Mitigasi Dampak Wabah Covid-19 Pada Sektor Pariwisata. *The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 191–206.
- Thepsatitporn, S., & Pichitpornchai, C. (2016). Visual event-related potential studies supporting the validity of VARK learning styles' visual and read/write learners. *Advances in Physiology Education*, 40(2), 206–212.