

WORKSHOP PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) DI KABUPATEN PADANG PARIAMAN

Yosa Novia Dewi¹⁾, Sherly Franchisca²⁾, Rona Rossa³⁾, Febriyanno Suryana⁴⁾, Lis
Hafrida⁵⁾

¹⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UPI Yptk Padang

²⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ekasakti Padang

³⁾Program Studi PGSD STKIP Adzki, Padang

⁴⁾Fakultas Ilmu Komputer UPI Yptk Padang

⁵⁾Program Studi Akuntansi STIE Tuah Negeri, Riau

Submit 08/01/2021| Accept : 25/02/2021| Publish: 30/03/2021|

Abstract

Interest in learning is one of the determining factors for achieving learning objectives. Through interest, students will have the urge to follow the ongoing learning process. One way to increase student interest in learning is by using technology in learning process, such as the use of technology-based learning media. Learning media that are used appropriately in the learning process will be a more effective and efficient supporting tool in achieving learning objectives. The purpose of this workshop is to increase the learning interest of Senior High School students in Padang Pariaman Regency through the use of learning media using technology. This workshop is not only intended for students but also the teachers. University Community Engagement Program (PkM) is carried out through 5 (five) stages, namely: the preliminary stage, the socialization and audience stage, the workshop implementation stage, and the final evaluation stage. The workshop is conducted for 2 (two) days and is given separately for teachers and students. On the first day, the material was presented to teachers and students. Furthermore, the second day of the workshop focused on the practice of making learning media using the internet and its use.

Keywords: Workshops, Interest In Learning, Students, Learning Media, Technology

Abstrak

Minat dalam belajar merupakan salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui minat, siswa akan memiliki dorongan untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran yang dimanfaatkan secara tepat dalam proses pembelajaran akan menjadi alat pendukung yang lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dilakukannya workshop ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Padang Pariaman melalui pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi. Workshop ini tak hanya diperuntukan bagi siswa tetapi juga guru. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan melalui 5 (lima) tahapan, yaitu: tahap pendahuluan, tahap sosialisasi dan audiensi, tahap pelaksanaan workshop, dan tahap evaluasi akhir. Workshop dilakukan selama 2 (dua) hari dan diberikan secara terpisah untuk guru dan siswa. Hari pertama dilakukan pemaparan materi kepada guru dan siswa. Selanjutnya, hari kedua workshop difokuskan pada praktek pembuatan media pembelajaran menggunakan internet dan penggunaannya.

Kata Kunci: Workshop, Minat Belajar, Siswa, Media Pembelajaran, Teknologi

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai kompetensi tertentu dan membentuk sikap siswa. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku dan hasil belajar siswa. Kegiatan belajar akan berjalan dengan lancar apabila siswa memiliki minat untuk belajar. Menurut Sardiman (2012), minat dapat diartikan sebagai daya penggerak yang muncul pada diri siswa yang mengarah pada kegiatan belajar, menjamin kelangsungan proses pembelajaran, dan memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Minat dalam belajar merupakan salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui minat, siswa akan memiliki dorongan untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Minat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri sendiri dan faktor yang berasal dari luar diri. Minat dapat ditingkatkan melalui rangsangan yang diberikan melalui lingkungan belajar siswa. Guru memiliki peran penting dalam proses peningkatan minat belajar siswa karena guru memiliki banyak waktu bersama siswa di sekolah. Guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan mengembangkan strategi pembelajaran sebagai motivasi eksternal bagi siswa untuk belajar. Strategi pembelajaran meliputi metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa, salah satunya dengan implementasi media pembelajaran menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Dewasa ini, penggunaan teknologi bukan lagi menjadi hal yang menakutkan bahkan dari anak kecil hingga orang dewasa telah disentuh oleh

teknologi. Begitu juga dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi bahkan telah menjadi kebutuhan dasar. Penggunaan teknologi salah satunya dapat meningkatkan peran dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi juga dapat digunakan secara efektif sebagai alat kognitif serta media pembelajaran. Bruce dan Levin (2001) menyatakan bahwa teknologi dapat membantu dalam pengaturan ruang kelas dengan mendorong penyelidikan, membantu komunikasi, membangun produk pengajaran, dan membantu ekspresi diri siswa.

Media pembelajaran yang dimanfaatkan secara tepat dalam proses pembelajaran akan menjadi alat pendukung yang lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga akan meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Sanaky (2009) beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya: (1) proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga dapat menimbulkan minat belajar siswa; (2) dapat memperjelas pelajaran yang disampaikan guru karena dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi siswa dan guru dapat melakukan lebih banyak kegiatan pembelajaran seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain- lain; (3) fitur media pembelajaran dapat mempromosikan experiential class sehingga menumbuhkan keterlibatan belajar siswa.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan dapat menjawab pertanyaan mengenai dampak penggunaan teknologi dalam merekonstruksi sistem dan pemanfaatan teknologi khususnya dalam proses pembelajaran. Esmaelzadeh dkk. (2011) menemukan bahwa penggunaan teknologi dan kaitannya dengan aspek

pengajaran, yaitu dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir aktif, kritis dan membentuk semangat kerjasama antar siswa.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran bisa dengan pemanfaatan video pembelajaran. Video pembelajaran diyakini dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ismail, dkk (2017) yang menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa terutama dalam hal perhatian antara pembelajaran berbasis video dan pembelajaran berbasis teks tradisional. Selain itu, siswa merasa bahwa instruksi berbasis video lebih berkesan daripada instruksi berbasis teks tradisional. Studi ini menyiratkan bahwa video berbasis konteks memiliki potensi untuk meningkatkan minat peserta didik.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran sebenarnya telah diterapkan di sekolah-sekolah yang sudah mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah antara lain laptop, LCD proyektor, dan akses internet. Jika sarana dan prasarana yang ada dapat dimanfaatkan dengan baik, hal ini akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Namun ternyata, guru belum memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut. Teknologi yang belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kompetensi guru dalam menguasai teknologi informasi yang ada, khususnya bagi guru senior. Mereka lebih suka menggunakan metode ceramah dan menggunakan media yang ada. Teknologi pembelajaran belum dimanfaatkan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. Selain itu, dari hasil observasi kelas siswa belum memenuhi KKM. Sebanyak 50% siswa belum mencapai KKM dan 50% sudah

memenuhi KKM namun tidak terlalu tinggi (Puspitarani & Hanif, 2019).

Hal yang tak jauh berbeda juga terjadi di beberapa Sekolah Menengah Atas di Indonesia, salah satunya di Kabupaten Padang Pariaman. Hasil observasi peneliti menemukan bahwa keterlibatan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada proses belajar mengajar bisa dikatakan masih kurang. Guru lebih senang mengajar secara konvensional. Hal ini bukan karena guru tidak mau menggunakan teknologi tersebut, tetapi karena pengetahuan dan keterampilan mereka masih kurang dalam mengaplikasikan teknologi kepada peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya minat siswa dalam belajar. Siswa terlihat tidak bersemangat dan pasif dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa pun sangat kurang dikenalkan dengan media pembelajaran menggunakan teknologi.

Oleh sebab itu, atas dasar permasalahan tersebut, peneliti bermaksud hendak melakukan workshop penerapan media pembelajaran menggunakan teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Padang Pariaman. Workshop ini tak hanya diperuntukan bagi guru tetapi juga bagi siswa. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Padang Pariaman melalui pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi. Adapun tujuan khusus dari kegiatan ini adalah: (1) melatih guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, (2) memperkenalkan dan melatih siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat berupa Workshop Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Padang Pariaman dilakukan dalam lima tahapan, yaitu:

a. Tahap Pendahuluan. Dalam tahap ini peneliti melakukan beberapa kegiatan diantaranya: (1) Melakukan identifikasi Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Padang Parimana, (2) Membuat surat ijin dan melakukan perijinan dengan pihak terkait, (3) Mempersiapkan tempat pelatihan, dan (4) mempersiapkan alat dan bahan.

b. Tahap Sosialisasi dan Audiensi. Sosialisasi dan penyebaran informasi workshop mengenai workshop ini kepada pihak terkait, khususnya peserta workshop dilakukan dengan cara mengumpulkan semua guru dan siswa pada SMA terpilih di Kabupaten Padang Pariaman. Setelah itu, peserta diberi penjelasan terkait workshop, seperti: tujuan workshop, waktu dan tempat pelaksanaan, alat dan bahan yang perlu dipersiapkan peserta, dan lainnya.

c. Tahap Pelaksanaan Workshop. Pada tahap ini, peserta yang merupakan siswa dan guru diminta terlebih dahulu untuk mengisi pre-test berupa angket. Hal ini digunakan sebagai data dasar untuk melihat efektivitas workshop yang dilakukan terhadap peningkatan pengetahuan dan kemampuan guru mengenai media pembelajaran menggunakan teknologi serta minat belajar siswa. Workshop pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi ini diberikan dalam dua bentuk, yaitu:

(1) Pemaparan materi oleh pemateri kepada guru dan siswa. Panitia pelaksana menyiapkan bahan-bahan dan materi yang dibutuhkan, kemudian pemateri memaparkan materi mengenai faktor yang meningkatkan minat belajar siswa, bagaimana membuat media pembelajaran menggunakan teknologi, bagaimana memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, (2) Workshop bagi siswa dan guru. Pada tahap ini, dilakukan pelatihan kepada guru tentang cara memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran dan cara membuat media pembelajaran menggunakan teknologi sederhana. Sementara itu, juga dilakukan pelatihan kepada siswa tentang cara mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan teknologi untuk meningkatkan minat belajar. Kemudian siswa dan guru melakukan praktek secara langsung setahap demi setahap yang dipandu oleh panitia kegiatan. Monitoring dan pendampingan perkembangan pelaksanaan program dari yaitu guru mengetahui dan mampu mempraktekkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam membuat media pembelajaran menggunakan teknologi sederhana. Sementara itu, siswa mengetahui dan mampu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran yang kemudian ditandai dengan meningkatnya minat belajar mereka.

d. Tahap Evaluasi Akhir. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk melihat sejauh mana efektivitas workshop dan kepuasan peserta terhadap workshop yang dilakukan. Pada

tahap ini dilakukan penyebaran angket post-tes dan evaluasi kegiatan Pengukuran keefektifan kegiatan workshop tersebut ditandai dengan meningkatnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pada proses pembelajaran dan meningkatnya minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop ini dilakukan dalam waktu 1 bulan, mulai dari tahap pendahuluan hingga pelaksanaan. Sementara itu, tahap pelaksanaan workshop dilakukan selama 2 (dua) hari. Hari pertama dengan melakukan kegiatan berupa pemberian materi yang telah disiapkan oleh pemateri yang dibagi ke dalam dua sesi. Pada sesi pertama diberikan materi terkait overview kondisi perkembangan dunia pendidikan saat ini dan pentingnya penggunaan teknologi sebagai sumber ajar salah satunya adalah topikalitas (Teeler et al, 2000). Maksud topikalitas ini adalah materi yang ditawarkan senantiasa diupdate. Orang dapat memperoleh informasi dari terbitan manapun tanpa harus membeli, bahkan materi yang tidak tersedia dalam bentuk cetak pun ada. Selanjutnya pada sesi kedua diberikan masing-masing 1 (satu) materi untuk guru dan 1 (satu) materi untuk siswa. Materi untuk guru terkait cara memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran dan cara membuat media pembelajaran menggunakan teknologi sederhana. Sementara itu, materi untuk siswa terkait cara menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Selama pemberian materi juga diiringi dengan ice breaking dan games sehingga peserta tidak merasa jenuh selama mengikuti pelatihan.

Pada hari kedua difokuskan pada praktek membuat media pembelajaran menggunakan teknologi sederhana (bagi guru) dan praktek menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (bagi siswa). Peserta melakukan praktek secara langsung sesuai dengan materi yang sudah diberikan pada hari sebelumnya. Guru dibimbing bagaimana menggunakan teknologi dan membuat media pembelajaran menggunakan teknologi sederhana. Sementara itu, siswa dibimbing cara menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang sudah disiapkan. Selanjutnya pelatihan ditutup dengan melakukan evaluasi kegiatan. Selain menggunakan angket, peserta juga diminta untuk menyampaikan pesan dan kesan selama workshop berlangsung.

SIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat berupa Workshop Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Padang Pariaman ini berjalan lancar dan sesuai dengan perencanaan. Tidak ada kendala yang berarti dan para peserta sangat antusias ketika mengikuti workshop, baik pada sesi pemaparan materi, maupun pada sesi praktek secara langsung.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian masyarakat menyampaikan terima kasih kepada para pihak yang mendukung terselenggaranya kegiatan pelatihan ini serta tidak lupa kepada para peserta pelatihan yang sangat antusias selama pelatihan ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Bruce, B., & Levin, J. (2001). Roles for new technologies in language arts: inquiry, communication,

- construction, and expression. In J. Jenson, J. Flood, D. Lapp, & J. Squire (Eds.), *The handbook for research on teaching the language arts*. NY: Macmillan.
- Esmaelzadeh, S., Jahdi, F., Haghani, H., Saeieh, E. (2011). Access to Internet and Using for Health Information in Women's That Referred to Health Centers of Universities in Tehran City. *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 5(6): 1204-120
- Ismail, M. E., Irwan M. I., Othman, H., Amiruddin M. H., & Ariffin A. (2017). The Use Of Animation Video in Teaching to Enhance The Magination and Visualization of Student in Engineering Drawing. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 203(1), 17.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Sanaky, H. A. (2009). *Learning Media*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sardiman. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Teeler, Dede and Pete Gray. (2000.) *How to Use the Internet in ELT*. Jeremy Harmer (ed). England: Longman.