

## Pelatihan Media Pembelajaran berbasis IT bagi Tutor PKBM di Kota Palangkaraya

Fathul Zannah<sup>1\*</sup>, Rahmatullah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Indonesia

<sup>2</sup>SMP Imam Nawawi, Indonesia

\*Corresponding author Email: [zannah@umpr.ac.id](mailto:zannah@umpr.ac.id)

### Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi mengharuskan peningkatan juga implementasinya pada kegiatan pembelajaran, salah satunya untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi berupa plickers salah satunya kepada para tutor di PKBM yang ada di Kota Palangkaraya, yaitu PKBM Luthfillah dan PKBM Cahaya Bangsa. Kegiatan pelatihan menggunakan metode ceramah dan praktik langsung yang dilaksanakan di Resort Matan Andau pada tanggal 10 Februari 2024. Pelatihan media pembelajaran berupa plickers ini diharapkan mampu membekali para tutor di PKBM tersebut untuk upaya peningkatan kompetensi dalam membantu meningkatkan kualitas pendidikan.

**Kata kunci:** Plicker, PKBM, Kalimantan Tengah

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), baik melalui sarana pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pada pendidikan non formal salah satunya, sebenarnya juga merupakan sebuah bagian dari sistem pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam rangka penerapan belajar sepanjang hayat. Terlebih implementasi kegiatan belajar di pendidikan non formal, dapat melintasi perbedaan waktu, usia, jenis kelamin, ras, maupun kondisi sosial budaya serta ekonomi (Sutisna et al., 2012).

Implementasi kegiatan pembelajaran salah satunya melalui sarana pendidikan PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui PKBM selama ini masih kerap kali belum menjadi perhatian utama. Hal tersebut jika dibiarkan, maka akan berdampak kepada kualitas dari lulusan warga belajar pada PKBM tersebut. Terlebih berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan sebelumnya, diketahui bahwa masyarakat sebenarnya memiliki minat yang cukup besar pada kegiatan belajar untuk meningkatkan keterampilan hidupnya (Permadi & Zannah, 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PKBM adalah melalui pelatihan dalam rangka peningkatan kompetensi para tutor yang memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dimana peningkatan kualitas pembelajaran merupakan hal yang sangat urgent dilakukan terlebih di era abad 21 ini (Mellawen et al., 2024; Dr. Zaini et al., 2018; M. Zaini et al., 2020; Zannah & Dewi, 2020).

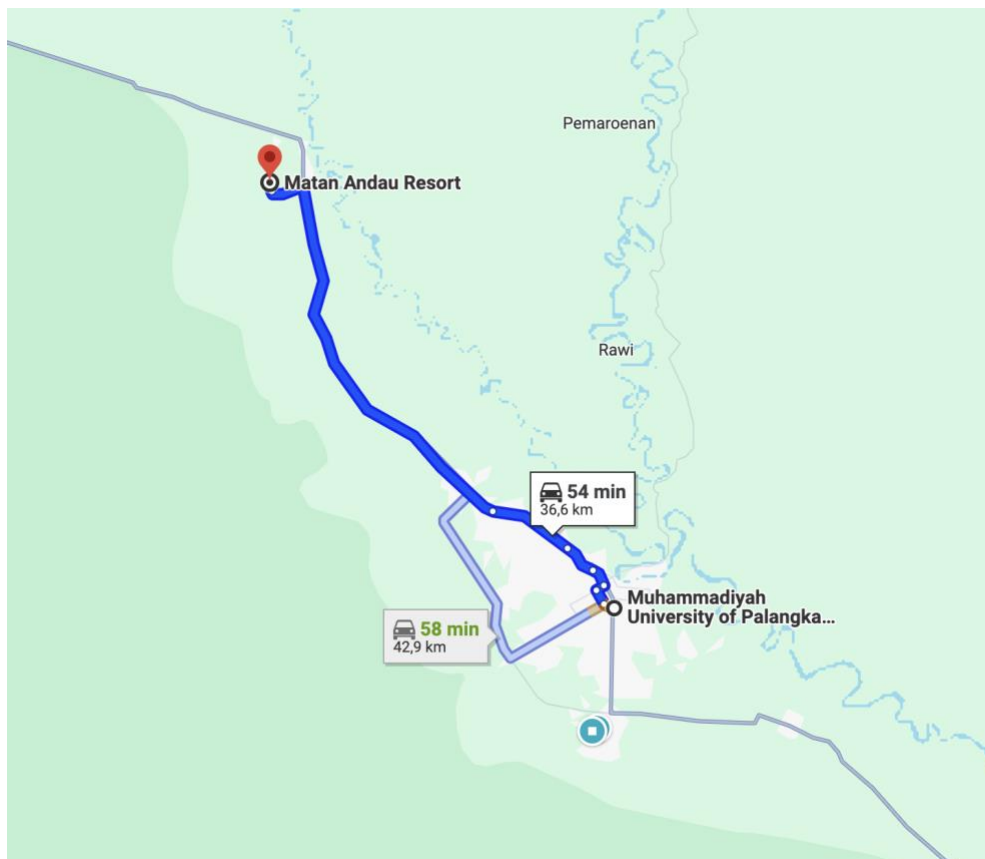
Seiring perkembangan teknologi, sekarang mau tidak mau kegiatan pembelajaran juga diarahkan untuk data memebdayakan perkembangan teknologi secara optimal. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi perlu dan penting untuk diterapkan (Permadi et al., 2022). Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi yang sifatnya abstrak sehingga dapat lebih

konkret untuk dipahami oleh siswa (Aeni & Yusupa, 2018; Firdaus, 2017; Hidayani et al., 2019; Mustaqim & Kurniawan, 2017; Pratiwi, 2017; Sari & Lestari, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut, maka adanya kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya berupa plickers diharapkan dapat membantu peningkatan kompetensi para tutor yang bertugas di PKBM, salah satunya di PKBM Luthfillah yang ada di kota Palangkaraya.

## METODE

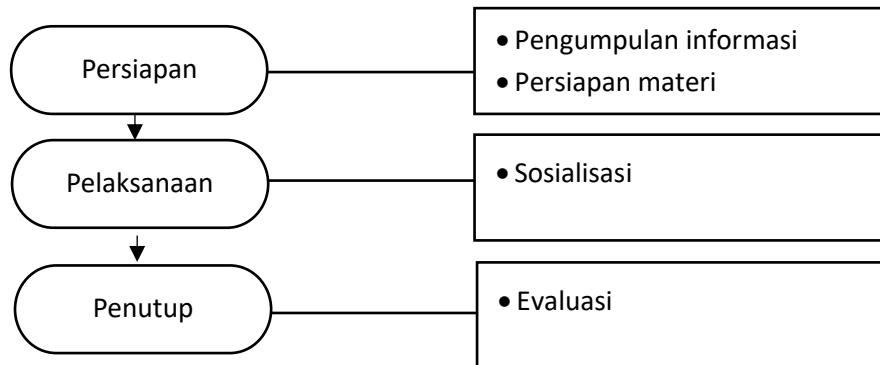
Program pelatihan ini merupakan salah satu kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui tahapan yang dilalui berupa penyampaian materi. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka di Matan Andau Resort, Kasongan. Jarak lokasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1.  
Jarak Lokasi Kegiatan

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu metode ceramah serta diskusi. Serta, supaya materi pelatihan data dipahami dengan baik oleh peserta kegiatan, maka dibarengi dengan kegiatan pelatihan berupa praktek langsung untuk menggunakan program plicker, sebagai media pembelajaran berbasis IT. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2024.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi beberapa tahapan yang secara ringkas ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2.  
Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan kegiatan, yaitu dari kegiatan persiapan, pelaksanaan dan penutup. Pada tahap persiapan, dilakukan survey ke tempat peserta kegiatan untuk memastikan bahwa para peserta memang belum pernah menerima pelatihan mengenai media pembelajaran berupa plickers. Peserta kegiatan yaitu berupa para tutor di PKBM luthfillah dan PKBM Cahaya Bangsa sebanyak 20 orang peserta. Kegiatan dilaksanakan di Resort Matan Andau pada tanggal 10 Februari 2024. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan, diberikan materi mengenai media pembelajaran berbasis IT, kemudian dilakukan kegiatan praktek langsung untuk menggunakan media pembelajaran berbasis IT berupa plickers. Pada tahap akhir, dilakukan kegiatan penutup dengan melakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan. Hal tersebut dilakukan untuk mengevaluasi untuk mengatasi kekurangan atau permasalahan yang terjadi selama kegiatan pelatihan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana penting dalam menyampaikan sebuah informasi, yaitu sebagai sarana perantara pesan. Dimana hal tersebut dapat meminimalkan kegagalan selama proses komunikasi berlangsung (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Terlebih pada kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan dapat memahami dengan baik informasi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran menjadi sarana untuk memperjelas makna yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sehingga diharapkan akan berdampak kepada peningkatan kualitas pendidikan karena dapat turut membantu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Andani et al., 2020). Siswa yang termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memahami materi dengan baik.

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan kegiatan persiapan baik persiapan materi sosialisasi maupun persiapan untuk koordinasi dengan pihak mitra. Pelatihan dilakukan selama satu hari di Resort Matan Andau, Kasongan, Kalimantan Tengah. Berikut beberapa dokumentasi pada kegiatan yang dilaksanakan.



Gambar 3.  
Peserta Sosialisasi



Gambar 4.  
Proses Penyampaian Materi

Selama kegiatan, materi yang disampaikan berupa media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran oleh para tutor. Salah satunya yaitu media pembelajaran Plickers, yang nyatanya masih jarang diterapkan oleh para tutor berdasarkan hasil observasi awal.

Materi yang disampaikan selama kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 5.  
Materi Pelatihan

Media pembelajaran berbasis IT berupa Plickers memiliki potensi untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media plickers dapat meminimalisir siswa untuk mencontek jawaban dari temannya pada saat ujian (Sandi Mariana Situmorang & Mediatati, 2023). Kemudian, media pembelajaran plickers juga memberikan dampak positif pada kegiatan pembelajaran yakni peningkatan keterlibatan siswa, meningkatkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah (Utaminingsih & Setiawaty, 2023). Serta penggunaan media plickers dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Purwanti et al., 2021).

## KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan pada kegiatan pembelajaran, demi menunjang peningkatan kualitas pendidikan, terlebih seiring dengan perkembangan teknologi. Penguasaan penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sangat diperlukan, salah satunya oleh para tutor di PKBM. Kegiatan pelatihan ini memberikan penguatan pengetahuan kepada para tutor salah satunya di PKBM Luthfillah dan PKBM Cahaya Bangsa sehingga mampu menguasai teknologi informasi dan dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran, salah satunya berupa media pembelajaran berupa Plickers. Selama kegiatan pelatihan, para peserta terlihat antusias mengikuti kegiatan karena materi merupakan hal baru bagi mereka para peserta.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada peserta dan pengelola PKBM Luthfillah dan PKBM Cahaya Bangsa yang telah membantu dan berpartisipasi sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>
- Andani, T., Mawaddah, I. Z., & ... (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Web pada Pokok Bahasan Efek Doppler di SMA. ... *Seminar Nasional Fisika ...*, 26–32. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/130%0Ahttps://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/download/130/119>
- Firdaus, I. C. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar dan Self Concept Matematis Siswa. *Indonesian Journal Of Mathematic Education*, 3, 3–10.

<https://media.neliti.com/media/publications/261229-pengaruh-penggunaan-media-pembelajaran-d-a22d25dd.pdf>

- Hidayani, Supriadi, Rusani, I., & Anwar, Z. (2019). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Kontekstual pada Materi Bangun Ruang. *Celebes Education Review*, 1(April), 53–58.
- Mellawen, Zannah, F., & Elhawwa, T. (2024). Students and Teachers Perception on the Development of Local Wisdom Module to Increase Student Learning Outcome. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(2), 516–521. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i2.5063>
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality*. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Permadi, A. S., & Zannah, F. (2022). Pelatihan Tata kelola Desa Wisata Berbasis Media Branding Strategy di Desa Sungai Bakau Kabupaten Seruyan. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 841. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i3.5779>
- Permadi, A. S., Zannah, F., Institusi, A., Rta, J., Km, M., Palangkaraya, K., & Tengah, K. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media E-Comic dalam Pembelajaran Sains SD. *KONSTRUKTIVISME*, 14(2), 2442–2355. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i2>
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(1), 202–224.
- Purwanti, E., Sulistyorini, S., Sismulyasih, N., Trimurtini, Ansori, I., & Marjuni. (2021). Asesmen Otentik Berbasis Teknologi Plickers Bagi Siswa SD Masa Pandemi Covid-19. *Sarwahita*, 18(01), 1–10. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.181.1>
- Sandi Mariana Situmorang, J., & Mediatati, N. (2023). Efektivitas Plickers Sebagai Media Evaluasi PPKn Untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Siswa SMK Negeri 2 Salatiga. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Sutisna, D. F., Sinaga, D., & Rosfiantika, E. (2012). Peranan PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) dalam Menumbuhkan Minat Baca Warga Belajar. *EJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 1–17.
- Utaminingsih, S., & Setiawaty, R. (2023). Evaluasi Pembelajaran dengan Plickers Berbasis Gamifikasi: Literature Review. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v6i2.11224>
- Zaini, Dr., Rezeki, A., & Zannah, F. (2018). *Senior High School Students' Attitudes Through Inquiry-Based Learning*. 274, 21–24. <https://doi.org/10.2991/iccite-18.2018.5>
- Zaini, M., Ita, & Zannah, F. (2020). Development of lesson plan device based on inquiry based learning to improve learning outcome and critical thinking skill. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042027>
- Zannah, F., & Dewi, I. S. (2020). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Mahasiswa PGSD UM Palangkaraya. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 105–110.

Nadhifah, Yenin., Zannah, Fathul., Fauziah, Nurul., Pikoli, Masrid., Asyhar, Achmad Dzulkifli Almufti., Yanti, Meili., Sapiah, Sitti & Hizqiyah, Ida Yayu Nurul. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Global Eksekutif Teknologi.

Zannah, Fathul. (2023). Sains Kajian Tumbuhan dan Hewan Berbasis Riset dan Al-Qur'an. K-Media.