

LAPORAN
KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(PKM) MANDIRI
DOSEN PADA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER



Workshop Pembelajaran Digital

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI
2024

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kompetensi guru adalah kompetensi profesional dalam memberikan *transfer knowledge* kepada peserta didiknya. Alat bantu yang digunakan guru dalam melakukan *transfer knowledge* dengan menggunakan media pembelajaran, dampak dari proses pembelajaran yang dilakukan guru adalah berupa hasil belajar peserta didiknya yang meliputi peningkatan tiga aspek yakni kognitif, psikomotorik dan afektif. Untuk mencapai tujuan tersebut secara baik diperlukan peran maksimal seorang guru dalam menyampaikan materi baik dalam penyampaian materi maupun dalam penggunaan media. Disini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah dengan pembuatan media pembelajaran yang menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar secara mandiri ataupun dengan bantuan guru.

Media adalah sesuatu yang dapat dijadikan perantara, media bisa dalam bentuk visual maupun non visual, dalam pembelajaran media merupakan hal yang penting guna menunjang aktifitas pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Media pembelajaran bisa dibuat dalam bentuk video, teks dan audio, yang lebih dikenal sebagai multimedia. Namun, belum semua guru dapat memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran tersebut.

Desain pembelajaran yang baik untuk mata pelajaran di pondok pesantren adalah desain yang dapat menarik perhatian santri terhadap mata pelajaran dan memotivasi santri untuk mempelajari materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Desain pembelajaran merupakan praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan santri.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, tim dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan UIN Bukittinggi melaksanakan kegiatan PkM dalam bentuk workshop dengan mengangkat tema “ **Workshop Pembelajaran Digital** ” di Pondok Pesantren Mu'allimin Muhammadiyah Pakan Sinayan.

B. Identifikasi Masalah untuk Kegiatan PkM

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut : Kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, dalam melakukan pengajaran saat sekarang menuntut guru sebagai Pendidik dan pengajar untuk lebih bisa memanfaatkan teknologi untuk memudahkan dan memperlancar proses jalanya pembelajaran.

C. Batasan pada Kegiatan PkM

Pengabdian ini memiliki batasan ruang lingkup yang mencakup untuk membuat media pembelajaran yang berbasis digital / komputer yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membuat media pembelajaran pada masa sekarang.

D. Tujuan Kegiatan PkM

Adapun kegiatan PkM khususnya oleh dosen-dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FTIK UIN Bukittinggi berdasarkan masalah di atas adalah bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis digital / komputer.

E. Waktu Pelaksanaan Kegiatan PkM

Pelaksanaan kegiatan PkM Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FTIK UIN Bukittinggi dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2024. Tempat pelaksanaan kegiatan PkM adalah Pondok Pesantren Mu'allimin Muhammadiyah Pakan Sinayan.

F. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pengabdian Masyarakat Dosen FTIK

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA (RAB) PENGABDIAN MASYARAKAT					
No	Jenis Kegiatan	Vol	Satuan	Harga	Jumlah
1	Pengumpulan Bahan Ajar	3	Bulan	Rp 300.000,00	Rp 900.000,00
2	Bahan yang diperlukan				
	Kertas A4	3	Rim	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
	Kertas Sertifikat	1	Rim	Rp 80.000,00	Rp 80.000,00
	Fotocopy Laporan	3	Rim	Rp 50.000,00	Rp 150.000,00
3	Transportasi Pengabdian	15	Orang	Rp 150.000,00	Rp 2.250.000,00
4	Spanduk	1	Paket	Rp 300.000,00	Rp 300.000,00
5	Snack	30	Kotak	Rp 18.000,00	Rp 540.000,00
6	Makan Siang	30	Kotak	Rp 25.000,00	Rp 750.000,00
Total					Rp 5.120.000,00

G. Narasumber Kegiatan PkM Dosen FTIK

Narasumber pada kegiatan workshop ini adalah dosen tetap pada prodi PTIK FTIK UIN Bukittinggi, dengan nama sebagai berikut:

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Supratman Zakir, M.Kom	Dosen
2.	Dr. Liza Efriyanti, M.Kom	Dosen
3.	Hari Antoni Musril, M.Kom	Dosen
4.	Riri Okra, M.Kom	Dosen
5.	Jasmienti, M.Pd	Dosen
6.	Sarwo Derta, M.Kom	Dosen
7.	Firdaus Annas, M.Kom	Dosen
8.	Yulifda Elin Yuspita, M.Kom	Dosen
9.	Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom	Dosen

H. Peserta Kegiatan PkM Prodi PTIK

Peserta pada kegiatan workshop ini adalah guru di Pondok Pesantren Mu'allimin Muhammadiyah Pakan Sinayan.

J. Susunan Kegiatan PkM

Hari / Tanggal : Jum'at / 21 Juni 2024

NO	WAKTU/JAM	KEGIATAN	PENANGGUNG JAWAB/ NARASUMBER
1	07.30 – 08.00	Perjalanan Menuju Lokasi	Seluruh Peserta
2	08.00 - 08.30	PEMBUKAAN KEGIATAN Sambutan: 1. Pimpinan Ponpes 2. Perwakilan Dosen	Seluruh Peserta Pengabdian
3	08.30 - 9.30	Manejemen Kelas	1. Jasmienti, M.Pd 2. Dr. Liza Efriyanti, M.Pd 3. Dr. Supratman Zakir, M.Kom
4	09.30 - 12.00	Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Komputer	1. Riri Okra, M.Kom 2. Yulifda Elin Yuspita, M.Kom 3. Firdaus Annas, S.Pd., M.Kom
Isoma			
5	14.00- 16.00	Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis AI	1. Hari Antoni Musril M.Kom 2. Sarwo Derta M, Kom 3. Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom
6	16.00-16.30	Penutup	Seluruh anggota PKM

Dokumentasi Kegiatan PKM





PEMBELAJARAN DIGITAL

KEBIJAKAN YANG MENDUKUNG e-EDUCATION

- Untuk mendukung penerapan pendidikan berbasis TIK
- Blue Print TIK Indonesia :
 - E-Education :
 - Legalisasi Piranti Lunak untuk Pendidikan
 - Standard Kompetensi Sumber Daya Manusia TIK
 - E-Education untuk pendidikan formal dan non formal
 - Kampanye Penggunaan Internet untuk Pendidikan
- Flagship Program
 - E-Education
 - Implementasi Aplikasi Sistem Pendidikan berbasis TIK dan e-Learning untuk sekolah
 - Peningkatan e-Literacy
 - Fasilitasi Perangkat TIK di Sekolah, Pesantren dan diberbagai Komponen Masyarakat.

Fakta & Tantangan

PERMASALAHAN PENERAPAN E-LEARNING

- ⇒ Kualitas yang tidak sama satu dengan yang lain**
- ⇒ Adanya Perbedaan Kurikulum**
- ⇒ Pembangunan program e-learning**
- ⇒ masih dianggap mahal**
- ⇒ Akses Internet masih mahal**

BLUE PRINT TIK UNTUK PENDIDIKAN

- ➔ Menteri Koinfo, Mendiknas, Menteri Agama, Masyarakat dan swasta membentuk blue print TIK untuk pendidikan dasar dan menengah
- ➔ Tujuh Langkah Strategis
 1. TIK sebagai sumber pengetahuan
 2. TIK sebagai alat bantu pengajaran (Learning Tools)
 3. TIK sebagai fasilitas pendidikan
 4. TIK sebagai standar kompetensi
 5. TIK sebagai dukungan administrasi pendidikan
 6. TIK sebagai alat bantu manajemen sekolah
 7. TIK sebagai infrastruktur pendidikan

Isue Pokok (1)

Isu Pokok	Fakta
Infrastruktur	<ul style="list-style-type: none">• Penetrasi Internet rendah dan belum merata• Penetrasi PC rendah• Tarif• Bandwidth
Regulasi	<ul style="list-style-type: none">• RUU ITE, belum ada RPP, RPM, RKD• Cyberlaw belum lengkap• Standardisasi Data dan Konten• Belum konvergentif
SDM	<ul style="list-style-type: none">• Partipation rate yang rendah• e-Literacy masih rendah• Apresiasi terhadap bidang TIK rendah• Standar kompetensi belum lengkap

Isue Pokok (2)

Isu Pokok	Fakta
Pendanaan	<ul style="list-style-type: none">• Lembaga pembiayaan untuk kepemilikan PC terbatas• Ketentuan perpajakan yang belum kondusif
Interoperabilitas dan Interkonektivitas	<ul style="list-style-type: none">• Belum konvergentif• Belum tersosialisasi dengan baik• Adanya PULAU PULAU INFORMASI
e-Leadership	<ul style="list-style-type: none">• Peran sebagai rujukan TIK belum terbangun• Belum ada institusi CIO Indonesia
Industri	<ul style="list-style-type: none">• Jumlah pengembang rendah• Jumlah ISV rendah• Tingkat pembajakan perangkat lunak masih tinggi• CMM Indonesia belum ada

PEMANFAATAN TIK DALAM PENDIDIKAN

- ➔ Faktor pemungkin untuk membangun hulu-hilir aplikasi TIK untuk pendidikan.
- ➔ Pembangunan Laboratorium Maya (Virtual Lab.).
- ➔ One School One Laboratory Computer (OSOL).
- ➔ Memungkinkan dalam membangun aplikasi untuk pengayaan (Enrichment) materi pembelajaran.
- ➔ E-Library dan e-Book.
- ➔ Bulletin Board System berbasis TIK

DARI HULU HINGGA HILIR E-EDUCATION

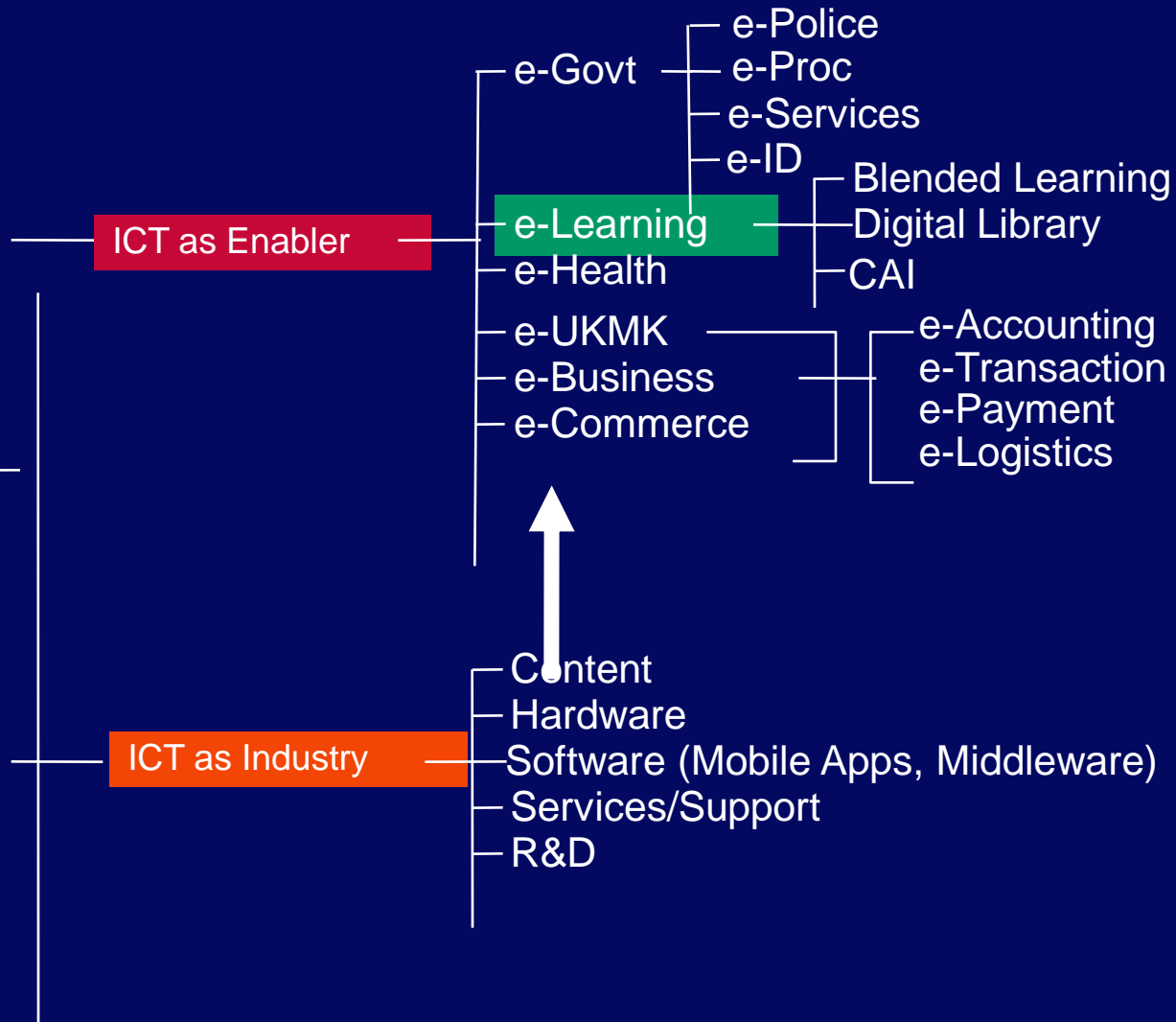
- ➔ Persiapan Perguruan Tinggi berbasis TIK
- ➔ e-Promosi
- ➔ e-Registrasi
- ➔ e-Classroom
- ➔ e-Learning
- ➔ e-ERM (Education Resource Management)
- ➔ Meningkatkan kualitas administrasi pendidikan
- ➔ Meningkatkan daya saing dan layanan pendidikan
- ➔ Interaksi murid dan guru

Cetak Biru TIK Nasional

Strategi Pengembangan Aplikasi

ICT Policy

Cetak
Biru
Aplikasi



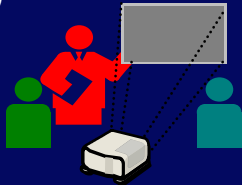
e-Learning

Keutamaan Pendidikan Berbasis TIK

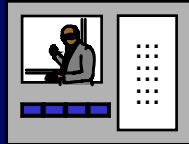
e-Education
(Digital/Multimedia)

Bagi Siswa

Pembelajaran yang fleksibel
(Dapat diakses kapan saja)



Pembelajaran 24x7



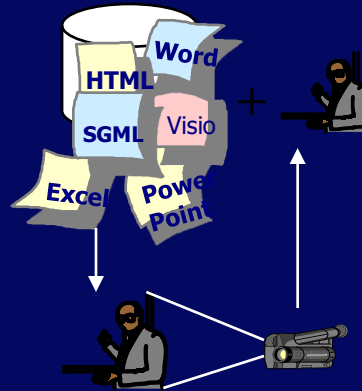
Efek Postif Pemelajaran

Meningkatkan Kemampuan Akademik



Bagi Guru

Materi Pengajaran Yang Kaya



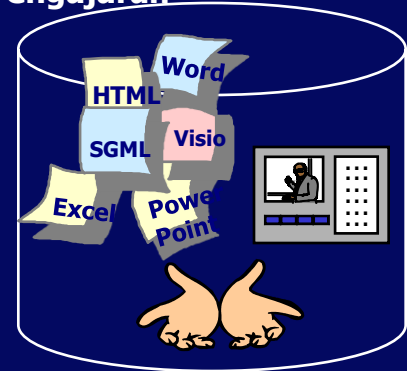
Hemat Waktu/Biaya

Waktu Lebih Banyak Untuk Menyiapkan Materi



Bagi Sekolah

Manajemen dan Penggunaan Ulang Sumberdaya dan Materi Pengajaran

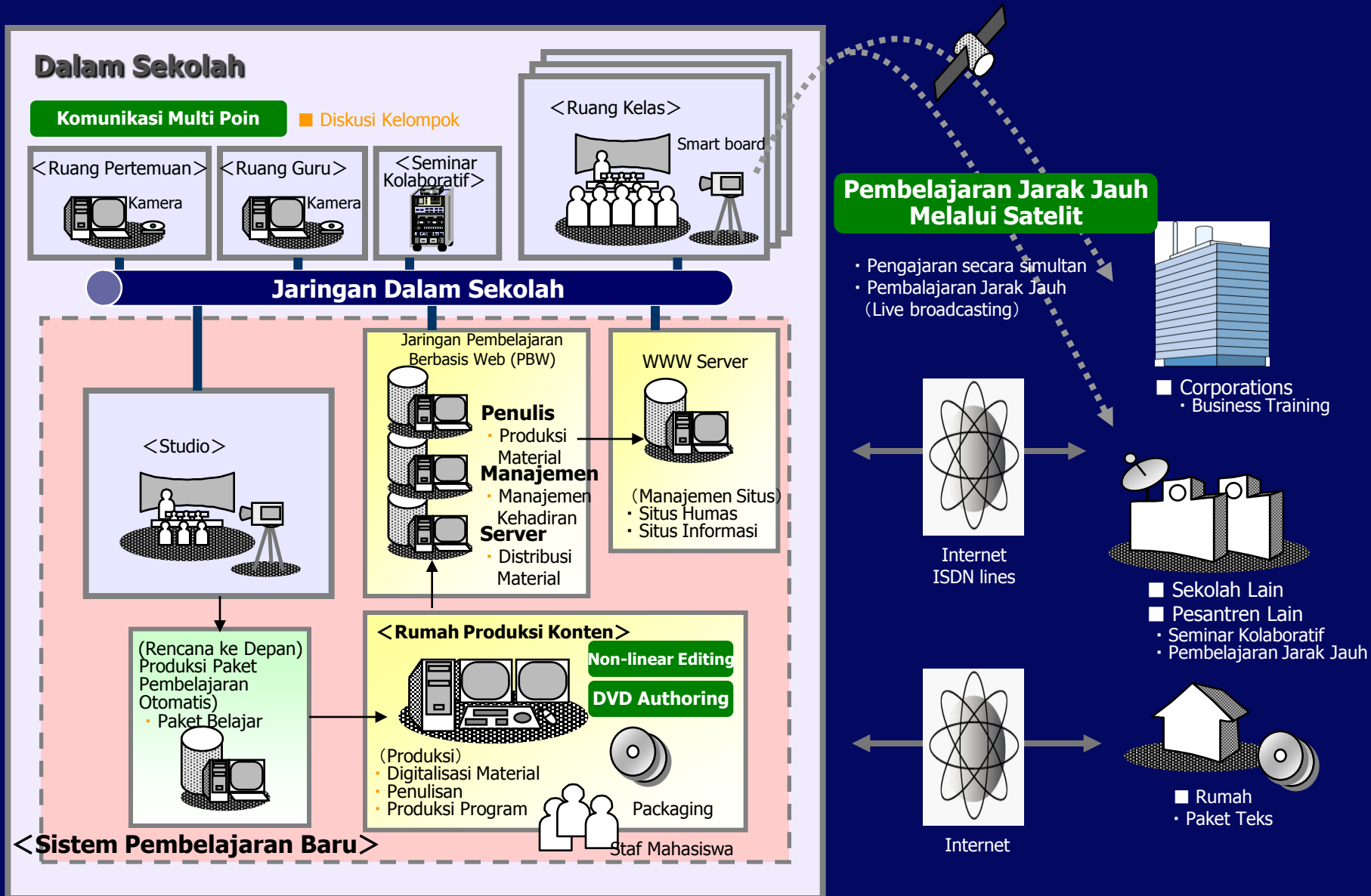


Skalabilitas Tinggi
Biaya Murah

Usaha Baru



Konsep e-Learning



Standar Pengembangan Sistem E-Learning

- ❖ Arsitektur sistem e-learning bersifat terbuka dan dapat dikembangkan
- ❖ Content yang dihasilkan oleh software e-learning yang satu dapat digunakan oleh software e-learning lainnya.
- ❖ Content dalam e-learning memiliki kemampuan interoperability, accessibility dan reusability.

Model E-Learning

Model Pertama :

- Sarana belajar jarak jauh (distance learning).
- Siswa tidak perlu hadir pada institusi.
- Mulai proses pendaftaran s/d lulus dan bersertifikat.

Model Kedua :

- Sarana pendukung kegiatan belajar di kelas.
- Membantu pengajar menyampaikan bahan ajar secara online.

Sistem E-Learning Open Source

- Software OS perlu diberdayakan (Pemth, Pddk, Perush, Individu).
- Software OS tidak mempunyai hak cipta sehingga tidak ada larangan bagi para siswa untuk mengupasnya, memodifikasi apalagi menggandakannya.
- Software OS mudah didapat.