



1 Strategi Peningkatan Keterampilan Mahasiswa dalam Membuat Media Pembelajaran Inovatif Berbasis IT Melalui Kegiatan Workshop

Syarifuddin¹, Nasaruddin², Ilham³, Ihl⁴, Mahiratin⁵
^{1,2,3,4,5} IAI Muhammadiyah Bima, Bima, Indonesia



DOI: <https://doi.org/10.53621/jippmas.v3i1.236>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 29 Mei 2023

Revisi Akhir: 16 Juni 2023

Disetujui: 18 Juni 2023

Terbit: 30 Juni 2023

Kata Kunci:

Keterampilan Mahasiswa;
Media Pembelajaran Inovatif;
Kegiatan workshop;
Informasi dan Teknologi.



23 STRAK

8
Tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu untuk melatih mahasiswa dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT yang inovatif, selain itu kegiatan ini mentraigger mahasiswa untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Adapun subyek dari kegiatan ini adalah mahasiswa program studi PGMI, fakultas Tarbiyah IAI Muhammadiyah Bima yang terdiri dari perwakilan tiap-tiap kelas dan angkatan, Adapun metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu kegiatan workshop yang dilaksanakan selama 2 kali kegiatan yang terdiri dari beberapa tahapan pelaksanaan diantaranya perencanaan, pelaksanaan, refleksi dan evaluasi, Adapun hasil dari kegiatan ini berjalan lancar sesuai dengan desain dan target yang direncanakan, aktifitas dan atusias mahasiswa sangat baik, selain itu memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi mahasiswa tentang membuat media pembelajaran inovatif yang berbasis Informasi dan teknologi dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti Canva, Kinmaster dan penggunaan mandeley, kegiatan ini sangat bagus untuk mentraigger dan meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, dan sangat penting dilakukan secara berkala pada setiap semester.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu diperlukan upaya yang serius dan fokus untuk meningkatkan kualitas mutu lulusan di Lembaga Pendidikan dan Keguruan (Waskita & Sulistyanyingtyas, 2022). Mahasiswa merupakan salah satu bagian dari calon guru masa depan, yang perlu diberi pembekalan yang mumpuni dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa depan (Formen, 2022), sehingga diperlukan berbagai upaya bersama dalam membekali mahasiswa baik secara akademik maupun non akademik, dengan melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan juga adanya kegiatan rutin seperti seminar, worksop dan pelatihan dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa.

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan berkembang melanda diberbagai linir kehidupan, diantaranya adalah sektor pendidikan formal maupun non formal dan juga sektor sosial kemasyarakatan, Ada 4 kompetensi Abad XXI yang perlu dimiliki oleh mahasiswa kedepannya yaitu kemampuan berfikir kritis, kemampuan kreatifitas, kemampuan komunikasi dan juga kemampuan kolaboratif (Fitrah et al., 2022), untuk menunjang berbagai kompetensi ini dibutuhkan kualitas proses pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk selalu terlibat dalam berbagai proses pembelajaran (Hermansyah & Muslim, 2020), tidak hanya sekedar berbicara tentang hal-hal yang bersifat teoritis, namun yang jauh lebih penting yaitu mengasah mereka untuk langsung praktek membuat berbagai hal yang bersifat output yang bisa dihasilkan langsung oleh mahasiswa.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.umg.ac.id Internet Source	3%
2	www.journal.iel-education.org Internet Source	2%
3	eprints.unm.ac.id Internet Source	2%
4	journal.ikipgriptk.ac.id Internet Source	2%
5	id.123dok.com Internet Source	1%
6	journal.unj.ac.id Internet Source	1%
7	iaimbima.ac.id Internet Source	1%
8	Refika Andriani, Destina Kasriyati. "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia bagi Guru Sekolah Dasar (SD) Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Provinsi	1%