

Pengenalan dan Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis *Online* Interaktif bagi Guru Persatuan Guru Nahdlatul Ulama secara Berkelanjutan

Abd Syakur¹, Syafiqurrahman², Abd Warits³

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI, Sidoarjo¹
Institut Ilmu Keislaman Annuqayah, Sumenep^{2,3}

{syakurabdmpd@gmail.com¹, syafiurrahmanku@gmail.com², a.warietsilham@gmail.com³}

Submission: 2021-04-04

Received: 2021-04-29

Published: 2021-04-30

Keywords:

Learning Media, Interactive Online Based, Persatuan Guru Nahdlatul Ulama.

Abstract. *The purpose of this community service program is to provide education for teachers who are members of the Pergunu organization, Lenteng District. There are three main activities in this service, namely the socialization of applications and the importance of using these applications in learning media, training in operating learning media applications, and training on creating learning content in the form of power points, videos, and images. The method used in this service is the PAR method, which is to provide assistance to completion and produce measurable results. The result of this service is the creation of public knowledge and teachers about the existence of online applications and knowledge of how to operate and create online learning content.*

Kata kunci:

Media pembelajaran, Berbasis Online Interaktif, Persatuan Guru Nahdlatul Ulama.

Abstrak. Tujuan dari program pengabdian masyarakat ini adalah memberikan edukasi bagi guru-guru yang tergabung dalam organisasi Pergunu Kecamatan Lenteng. Terdapat tiga kegiatan utama dalam pengabdian ini yaitu sosialisasi aplikasi dan pentingnya menggunakan aplikasi tersebut dalam media pembelajaran, pelatihan mengoperasikan aplikasi media pembelajaran, serta pelatihan membuat konten pembelajaran dalam bentuk power point, video, dan gambar. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah metode PAR, yaitu memberikan pendampingan hingga tuntas dan membuahkan hasil yang terukur. Hasil dari pengabdian ini adalah terciptanya pengetahuan masyarakat dan guru tentang keberadaan aplikasi online serta memiliki pengetahuan bagaimana cara mengoprasikannya serta membuat konten pembelajaran online.

1 Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah menghadirkan banyak perubahan dan tuntutan bagi kehidupan masyarakat. Dalam hal ini, kesiapan dan kemampuan masyarakat dalam menyikapi perkembangan teknologi cukup

menentukan posisi masyarakat dalam di tengah perkembangan yang terjadi hampir dalam semua aspek kehidupan masyarakat, tak terkecuali dalam konteks pendidikan dan pembelajaran (Syamsuar & Reflianto, 2019). Dunia pendidikan juga dituntut melakukan inovasi sesuai perkembangan teknologi informasi yang berkembang saat ini (Riskiawan, Setyohadi, & Arifianto, 2016).

Perkembangan teknologi informasi ini, tidak semua lembaga pendidikan memiliki kemampuan yang memadai, baik di bidang sarana maupun Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi pada kemajuan sebuah lembaga pendidikan yang dikelola (Akbar & Noviani, 2019). Karenanya, lembaga pendidikan membutuhkan upaya peningkatan kualitas SDM terutama pada tenaga pendidik bak dari sisi kualifikasi maupun kompetensinya sehingga memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi serta mampu melakukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi (Beddu, 2019).

metode pembelajaran akhir-akhir ini bahwa dalam dunia pendidikan tidaklah cukup hanya monoton dengan model pembelajaran tatap muka. Lembaga pendidikan, khususnya guru, perlu merespon kecenderungan masyarakat dalam penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan, yaitu yang dikenal dengan istilah pembelajaran daring (Syamsuar & Reflianto, 2019). Bagi masyarakat, istilah itu sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Sebab, teknologi informasi telah menyentuh masyarakat hingga lapisan bawah. Jaringan internet telah masuk ke rumah-rumah warga dan mereka gunakan untuk kepentingan mengakses perkembangan informasi (Akbar & Noviani, 2019).

Berdasarkan pada konteks tersebut, membekali guru dan memberikan pengetahuan kepada guru dalam hal pembelajaran online menjadi sebuah keharusan. Terdapat beberapa aplikasi yang bisa digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran daring sehingga menjadi lebih efektif: Google Meet, Zoom Meeting, dan Microsoft Teams. Penggunaan beberapa aplikasi tersebut membutuhkan jaringan internet, sarana teknologi informasi, lebih-lebih membutuhkan guru yang memang punya kemampuan dalam mengoperasikan teknologi informasi (Nugrahani, 2007; Riskiawan et al., 2016).

Proses pembelajaran guru penting memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran (Syamsuar

& Reflianto, 2019). Terhambatnya pembelajaran daring adalah, karena miskinnya variasi dan media pembelajaran yang diterapkan guru, termasuk miskin dalam penggunaan teknologi informasi (Nugrahani, 2007; Nurillah & Muid, 2014). Karenanya, membuat guru menguasai pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas, menjadi sebuah keharusan (Nasikhah, 2019).

Berdasarkan latar belakang di atas, sangat perlu diadakan pengenalan dan pendampingan media pembelajaran berbasis online interaktif bagi guru (Khusniyah & Hakim, 2019). Dalam hal ini, pengabdian mengambil objek pengabdian di Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep pada organisasi masyarakat Persatuan Guru Nahdlatul Ulama (Pergunu). Organisasi tersebut merupakan banom NU yang anggotanya terdiri dari guru di berbagai tingkatan dan asal lembaga pendidikan berbeda (Khusniyah & Hakim, 2019; Nasikhah, 2019). Guru yang terlibat dalam kegiatan ini setidaknya nanti mampu mengoperasikan kegiatan pembelajaran online dan bisa menularkan kemampuan tersebut pada guru-guru di lembaganya masing-masing.

Pengabdian ini akan memberikan pendampingan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi atau lebih dikenal dengan istilah pembelajaran berbasis online. Salah satu komponen pembelajaran yang nanti akan dikenalkan kepada guru di Pergunu, yaitu pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi. Dalam kegiatan pendampingan ini, aplikasi pembelajaran online yang dilatihkan kepada guru adalah Google Meet, Zoom Meeting, dan Microsoft Teams (Nugrahani, 2007; Riskiawan et al., 2016).

Harapan dari pendampingan dan pengenalan ini adalah adanya perubahan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen seperti tujuan, isi, proses, dan evaluasi yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal tentu sesuai rancangan dan tujuan yang telah ditentukan dari awal. Dalam hal interaksi guru dengan siswa semakin dekat dan erat, sehingga kondisi yang menjadikan guru dan murid tidak bisa melakukan pembelajaran tatap muka tidak menjadikan pembelajaran gagal, akan tetapi tetap berlangsung dengan cara daring.

2 Metode

Pengabdian dengan *“Pengenalan Dan Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis Online Interaktif Bagi Guru Persatuan Guru Nahdlatul Ulama*

Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep Secara Berkelanjutan” ini menggunakan metode dan model Participatory Action Research (PAR). Objek pengabdian ini adalah organisasi profesi guru yang terkumpul dalam ikatan Persatuan Guru Nahdlatul Ulama (Pergunu). Pengabdian berharap, kegiatan ini mampu memberikan perubahan signifikan bagi pembelajaran berbasis online di Kecamatan Lenteng Sumenep.

Pengabdian dalam melakukan pengabdian ini, merumuskan kesepakatan-kesepakatan dengan pengurus organisasi Pergunu Kecamatan Lenteng tentang pelaksanaan kegiatan dan output yang dihasilkan. Salah satunya adalah adanya peningkatan pengetahuan guru dalam bidang pembelajaran online serta terbangunnya pembelajaran berbasis online di lembaga tempat tugas peserta pengabdian. Sebelum dilaksanakan pengabdian, pengabdian dan pemangku kepentingan melakukan *focus group discussion* (FGD) untuk menghasilkan rumusan penguatan guru dalam hal pembelajaran berbasis online.

3 Hasil

Kegiatan pengabdian pendampingan dan pengenalan pembelajaran berbasis online ini dilaksanakan pada tanggal 3 September 2020 yang diselenggarakan secara tatap muka dengan mematuhi protokol kesehatan yaitu menggunakan masker, jaga jarak, dan cuci tangan. Kegiatan tersebut dihadiri oleh sebanyak 27 guru dari Persatuan Guru Nahdlatul Ulama di kecamatan Lenteng.

Persatuan Guru Nahdlatul Ulama kecamatan Lenteng, merupakan organisasi profesi yang beranggotakan guru dari berbagai lembaga pendidikan di Kecamatan Lenteng. Pergunu Lenteng adalah perwakilan cabang Pergunu Sumenep. Pergunu secara tatanan keorganisasian NU Sumepe, berposisi sebagai Banom (Badan otonom) yang bergerak di bidang pendidikan dan keguruan. Orientasi dari ada organisasi tersebut, sebagai wadah yang menampung guru dari kalangan NU dan bergerak di bidang pengembangan kualitas guru yang terjaring di organisasi NU.

Pergunu Lenteng memiliki program dan kegiatan yang terkoordinasikan dengan PC Perguru Sumenep. Salah satu programnya adalah, peningkatan kualitas SDM guru NU yang diselenggarakan dengan kegiatan-kegiatan pelatihan, seminar, dan workshop tentang pendidikan. Selain itu,

program peningkatan kualifikasi akademik melalui studi lanjut ke jenjang yang lebih tinggi. PC Pergunu bekerjasama dengan lembaga pendidikan magister di Pacet Mojokerto dalam hal peningkatan kualifikasi guru NU. Hingga saat ini, kurang lebih 100 orang dari kalangan Pergunu sudah menyelesaikan studi lanjut.

Berkaitan dengan tema pengabdian ini, lemahnya kemampuan guru NU di bidang teknologi informasi dalam pembelajaran memang diakui dan mereka membutuhkan dampingan bagaimana memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang saat ini dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran online dengan baik dan efektif. Meski ada banyak yang mengeluhkan tentang pembelajaran online, namun tidak boleh tidak guru harus memiliki kemampuan tersebut sebagai persiapan atas hal-hal yang menjadikan dan menuntut guru harus melakukan pembelajaran online (Atmaja, 2019).

Teknologi informasi setidaknya memang memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan meski diketahui bahwa perkembangan teknologi informasi ibarat pisau bermata dua; dapat berdampak positif dan dapat pula berdampak negatif. Hal ini tergantung kepada bagaimana menggunakannya. Jika digunakan dalam proses pembelajaran tentu akan lahir segala dampak positifnya bagi dunia pendidikan (Al Ayubi & Islami, 2020). Masa pandemi, anak didik dan guru tak perlu ke sekolah tapi tetap melaksanakan pembelajaran yaitu dengan menggunakan daring atau pembelajaran online.

4 Pembahasan

Pengabdian ini memberikan pemahaman kepada pengelola lembaga pendidikan dan juga kepada guru di organisasi Pergunu Kecamatan Lenteng Sumenep. Kegiatan yang dilaksanakan dalam pengenalan dan pendampingan media pembelajaran online pada organisasi Pergunu, yaitu, *Pertama*, sosialisasi dan pengenalan media pengajaran berupa Google Meet, Zoom Meeting, Microsoft Teams, dan Grup WhatsApp (Fauziyah, 2020; Riskiawan et al., 2016).

Sosialisasi tersebut memuat beberapa hal yang menjelaskan pentingnya penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran online. Selain itu, pengabdian yang mengundang pakar IT di Sumenep, menjelaskan kelebihan dan kelemahan dari masing-masing aplikasi tersebut. Namun, semua aplikasi

tersebut tentu bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran online dan dapat menjadikan pembelajaran dilakukan secara efektif.

Kedua, Mengadakan praktik penggunaan aplikasi tersebut dengan baik sehingga guru tidak hanya mendapatkan pengetahuan tetapi juga mendapatkan pengalaman secara langsung. Pengabdian memberikan penjelasan kepada guru peserta pengabdian tentang penggunaan dan fitur-fitur yang ada di aplikasi Google Meet. Selain itu, guru juga diajak mempraktikkan aplikasi Zoom Meeting yang telah disediakan oleh pengabdian. Dalam praktik penggunaan Zoom, guru diajari menjadi admin dan juga peserta (Pangondian, Santosa, & Nugroho, 2019).

Ketiga, tim pengabdian memberikan pelatihan cara membuat bahan dan konten ajar dalam bentuk power point, video, dan gambar. Bahan ajar tersebut nantinya dapat di-share ketika melakukan pembelajaran daring melalui aplikasi tersebut. Memang, tidak semua peserta memiliki kemampuan mengoperasikan komputer dengan baik, namun 70 persen dari peserta berhasil membuat media pembelajaran dalam bentuk power point yang pada saat itu dijadikan bahan praktik dalam mengajar (Pangondian et al., 2019).

Tim pengabdian dalam proses pengabdian ini, melibatkan beberapa pihak pemangku kepentingan, *Pertama*, guru yang tergabung dalam organisasi Persatuan Guru Nahdlatul Ulama (Pergunu). Dalam hal ini, Pergunu sebagai mitra kegiatan pengabdian yang bertugas menyediakan peserta yang terdiri dari kalangan guru NU. Selain itu, Pergunu juga bertugas menyediakan akomodasi seperti tempat dan konsumsi peserta.

Kedua, tokoh masyarakat dan perwakilan wali murid. Dalam hal ini dilibatkan dalam rangka memberikan pemahaman kepada tokoh masyarakat sebagai corong masyarakat untuk ikut serta memberikan dukungan kepada lembaga pendidikan dan wali murid dalam pengembangan pembelajaran yang salah satunya adalah inovasi pembelajaran berbasis online. Ada banyak wali yang tidak mengerti dan tidak menyadari pentingnya pembelajaran online di dunia teknologi informasi yang semakin pesat saat ini.

Hasil dari pengabdian ini, yaitu, *Pertama*, guru yang menjadi peserta dapat mengenal macam-macam aplikasi yang dimanfaatkan dalam memudahkan kegiatan belajar mengajar online. Setidaknya, guru yang

menjadi peserta pengabdian dapat menularkan kepada guru-guru yang lain yang tidak sempat terlibat dalam pengabdian ini untuk menciptakan pembelajaran online yang efektif dan interaktif di lembaga pendidikan masing-masing.

Kedua, guru peserta pengabdian memiliki pengetahuan tentang membuat konten pembelajaran dalam bentuk power point, video, dan gambar. Pada saat melakukan pembelajaran daring nantinya, guru tentu tidak hanya bisa menggunakan metode ceramah akan tetapi juga menggunakan metode diskusi serta metode yang lainnya dengan adanya konten media pembelajaran yang lebih jelas dan terstruktur. Siswa juga dengan mudah memahami apa yang dijelaskan oleh guru bila diimbangi dengan media yang memadai.

Secara umum, pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik dan mampu membuahkan hasil sebagaimana diurai di atas. Seluruh peserta dapat terlibat dengan aktif dan antusias selama pengabdian berlangsung. Namun, terdapat sedikit kendala yang terjadi selama kegiatan pengabdian berlangsung, yaitu pelaksanaan kegiatan tidak bisa berjalan tepat waktu sesuai yang telah direncanakan karena kesalahan teknis pada persiapan fasilitas kegiatan, jaringan internet lemah sehingga memperlambat kegiatan yang membutuhkan jaringan seperti praktik menggunakan aplikasi Zoom Meeting (Pangondian et al., 2019; Riskiawan et al., 2016).

5 Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian dengan tema *“Pengenalan Dan Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis Online Interaktif Bagi Guru Persatuan Guru Nahdlatul Ulama Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep Secara Berkelanjutan”*, dapat disimpulkan bahwa, terdapat tiga strategi yang ditempuh, yaitu memberikan sosialisasi aplikasi pembelajaran online, memberikan pelatihan cara mengoperasikan aplikasi pembelajaran, dan memberikan pelatihan cara membuat konten pembelajaran dalam bentuk power point, video, dan gambar. Hasil dari pengabdian ini adalah, guru mengenal aplikasi pembelajaran online, terbangun pengetahuan pengoperasian aplikasi pembelajaran online, dan tercipta konten pembelajaran online.

6 Referensi

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). *Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia*. Paper presented at the PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG.
- Al Ayubi, S., & Islami, W. N. (2020). Aktualisasi Profil Guru Nahdlatul Ulama Inspiratif dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Syaikhuna: Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam*, 11(1), 48-63.
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan pendampingan pembuatan dan pemanfaatan media audio-visual interaktif dalam pembelajaran sejarah yang berbasis pada konservasi kearifan lokal bagi MGMP sejarah Kabupaten Banjarnegara. *JURNAL PANJAR: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131-140.
- Beddu, S. (2019). Implementasi Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 1(3), 71-84.
- Fauziyah, N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Pendidikan Islam. *Al-Mau'izhoh*, 2(2).
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19-33.
- Nasikhah, M. A. (2019). Inovasi Pelayanan Transportasi Publik Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial Dan Politik (JISoP)*, 1(1), 26-37.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).

Nurillah, A. S., & Muid, D. (2014). *Pengaruh kompetensi sumber daya manusia, penerapan sistem akuntansi keuangan daerah (sakd), pemanfaatan teknologi informasi, dan sistem pengendalian intern terhadap kualitas laporan keuangan pemerintah daerah (studi empiris pada skpd kota depok)*. Fakultas Ekonomika dan Bisnis.

Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). *Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0*. Paper presented at the Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS).

Riskiawan, H. Y., Setyohadi, D. P. S., & Arifianto, A. S. (2016). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kreativitas Guru Sma. *J-Dinamika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1).

Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).