

**WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *E-LEARNING*
PADA GURU SD IT BAITUL JANNAH BANDAR LAMPUNG**

Aty Nurdiana¹, Elvandri Yogi Pratama², Ristika³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

¹aty_nurdiana@stkipgribl.ac.id , ²elvandriyogipratama@gmail.com,
³ristika@gmail.com

Abstrak: *Workshop* pembelajaran berbasis *e-learning* pada guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dilakukan seiring dengan perkembangan teknologi sehingga proses pembelajaran di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung juga harus mengikuti atau menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi menuntut guru harus menguasai media pembelajaran berbasis *e-learning* agar kegiatan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan bagi guru-guru di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 Februari 2020 bertempat di aula SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung. Keberhasilan kegiatan terlihat saat dilakukan evaluasi oleh dosen STKIP PGRI Bandar Lampung bagaimana pemahaman dan penguasaan guru terhadap media pembelajaran berbasis *e-learning*. Hasilnya guru-guru di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung telah memahami dan juga mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *workshop*, media pembelajaran, *e-learning*

Abstract: *The e-learning-based learning workshop for SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung teachers aims to provide an overview of how to use e-learning-based learning media in implementing the learning process in the classroom. This activity is carried out in line with technological developments so that the learning process at SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung also has to follow or adjust to technological developments. Technological developments require teachers to master e-learning-based learning media so that learning activities can be carried out anytime and anywhere. This service activity is in the form of training for teachers at SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung on the use of e-learning-based learning media. The activity was held on Saturday, February 15, 2020 at the SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung hall. The success of the activity was seen when an evaluation by STKIP PGRI Bandar Lampung lecturers on how teachers understood and mastered e-learning-based learning media. The result is that the teachers at SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung have understood and are also able to use it in the learning process.*

Keywords: *workshop*, learning media, *e-learning*

PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Seiring dengan perkembangan teknologi, sistem Pendidikan nasional juga harus tetap terjaga. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang luar biasa pada berbagai bidang, termasuk bidang Pendidikan.

Perkembangan teknologi memaksa berbagai pihak untuk dapat mengikuti agar semua dapat berjalan sebagaimana mestinya. Tidak terkecuali proses pembelajaran. Pilihan yang tepat yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal mendasar yang perlu diperhatikan diantaranya adalah kesiapan guru dan juga media yang akan digunakan.

Menghadapi tantangan tersebut, guru dituntut untuk menguasai teknologi. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berkaitan dengan pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dalam hal ini *e-learning* diperlukan tidak hanya pendidik yang terampil memanfaatkan teknologi serta teknologi untuk pembuatan bahan ajar, akan tetapi diperlukan suatu rancangan agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif. Pembelajaran berbasis teknologi informasi yang terangkum dalam Learning Management System (LMS), akan memberikan pengalaman terbaik bagi guru dan siswa saat melakukan KBM. Model pembelajaran seperti ini merupakan salah satu model pembelajaran inovatif berbasis *e-learning*.

E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya, 2012). Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001). *E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169).

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *e-learning* memiliki ciri-ciri, di antaranya adalah 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok (Clark & Mayer 2008: 10). Rusman dkk (2011: 264) menjelaskan bahwa *e-learning* memiliki karakteristik, antara lain (a) *interactivity* (interaktivitas); (b) *independency* (kemandirian); (c) *accessibility* (aksesibilitas); (d) *enrichment* (pengayaan).

Romisatriawahono (2008) menjelaskan komponen yang membentuk *e-learning* di antaranya adalah infrastruktur *e-learning*, sistem dan

aplikasi *e-learning* dan konten *e-learning*. Seok (2008:725) menyatakan bahwa “*e-learning is a new form of pedagogy for learning in the 21st century. E-Teacher are e-learning instructional designer, facilitator of interaction, and subject matter experts*”. Penerapan *e-learning* untuk pembelajaran online pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul Learning Management System yang mudah untuk diinstalasi dan dikelola seperti Moodle.

E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Rohmah (2016) menjelaskan beberapa manfaat dari *e-learning* diantaranya adalah (1) dengan adanya *e-learning* maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis (2) *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi, (3) Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran, (4) Dengan *e-learning* proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar.

Banyak LMS yang dikembangkan oleh para developer software, seperti Moodle, Edmodo, maupun website-website LMS seperti Quipperschool, Kelase dan sebagainya. Tak terkecuali, perusahaan raksasa internet, Google juga memiliki LMS gratis yakni *Google classroom*. *Google classroom* merupakan produk ciptaan *Google* yang terintegrasi dengan *drive*, *gmail*, *hangout*, *calendar*, dan *youtube*.

Google classroom menawarkan fasilitas yang cukup banyak, sehingga mudah digunakan oleh guru. Guru dapat

membuat kelas dan membagikan kode kelas yang telah dibuat. Guru dapat membagikan materi dan melakukan diskusi pada kelas yang telah dibuat. Selain dapat membagikan materi, guru juga bisa memberikan tugas atau melakukan kuis. Setiap kelas dapat dibuatkan folder terpisah dimana siswa dapat mengirimkan tugasnya kemudian dinilai oleh guru.

Kendala yang dialami oleh beberapa guru adalah kurangnya penguasaan terhadap pemanfaatan *e-learning* dalam proses pembelajaran. Terlebih di era saat ini, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan *e-learning* dalam proses pembelajaran. Selain guru harus menguasai *e-learning*, guru juga harus mampu mengikuti perkembangan teknologi agar tidak ketinggalan.

Masalah tersebut juga dialami oleh guru di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung. Berdasarkan analisis situasional, masih banyak guru yang belum mengenal *e-learning*. Masih banyak guru yang hanya memanfaatkan buku cetak dalam menyampaikan materi atau memberikan tugas kepada siswa.

STKIP PGRI Bandar Lampung memiliki kepedulian terhadap masalah tersebut. Bentuk kepedulian STKIP PGRI Bandar Lampung yaitu dengan melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan yang dilakukan yaitu berupa *Workshop* Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Pada Guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung.

METODE

Kegiatan pengabdian dengan judul *Workshop* Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Pada Guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 Februari 2020 bertempat di aula SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung. Kegiatan dilaksanakan selama \pm 7 jam yaitu pukul 08.00 sampai dengan pukul 16.00 yang diikuti seluruh guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung. *Workshop* Media Pembelajaran

Berbasis *E-Learning* memiliki relevansi dengan kebutuhan Guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat di antaranya adalah melakukan studi pustaka, melakukan persiapan alat dan bahan yang diperlukan. Tidak hanya itu, uji coba desain materi yang disampaikan juga diuji serta menentukan waktu pelaksanaan kegiatan. Mengirimkan surat kesediaan SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung terkait pelaksanaan *workshop*, dilanjutkan dengan penerimaan tanggapan yang sangat antusias dari pihak SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung. Satu hari sebelum pelaksanaan kegiatan dilakukan pengecekan terkait kesiapan pelaksanaan kegiatan, menyiapkan perlengkapan yang diperlukan, serta menyeting ruangan sesuai dengan kebutuhan.

Workshop media pembelajaran berbasis *e-learning* pada guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung dilaksanakan pada tanggal Sabtu, 15 Februari 2020. *Workshop* dimulai pukul 08.00 sampai dengan pukul 16.00 dengan susunan acara peserta menempati ruangan, pembukaan kegiatan yang dilakukan oleh kepala sekolah SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung dan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat, pemaparan materi oleh tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab serta praktik penggunaan *e-learning*. Akhir kegiatan ditutup dengan foto bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning* pada Guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 Februari 2020 secara keseluruhan berjalan lancar. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat tidak mengalami kendala berarti selama melaksanakan kegiatan tersebut. Pelaksanaan *workshop* dibagi menjadi beberapa sesi yang diisi secara bergantian

oleh dosen Pendidikan Matematika dan PGSD STKIP PGRI Bandar Lampung.

Sesi pertama diawali dengan pemaparan materi tentang dasar-dasar *e-learning*. Sesi pertama diakhiri dengan tanya jawab dan diskusi antara pemateri dengan peserta tentang sejauh mana pengetahuan para guru terhadap *e-learning*. Sesi berikutnya yaitu paparan tentang beberapa jenis *e-learning* yang dapat atau umum digunakan dalam proses pembelajaran dimulai dari yang paling sederhana hingga yang cukup rumit. Setelah seluruh materi tersampaikan, kemudian dilanjutkan dengan praktik penggunaan *e-learning*. *E-learning* yang digunakan sebagai bahan praktik adalah google classroom. Google classroom dipilih karena cara penggunaannya sederhana dan mudah dipahami oleh peserta. Fitur-fitur yang tersedia pada google classroom juga cukup lengkap. Guru bisa membagikan materi, memberikan tugas atau kuis dengan mudah. Selain mudah digunakan dan fiturnya cukup lengkap, google classroom juga tidak berbayar. Sehingga tidak membebani para guru karena guru tidak perlu berlangganan untuk menggunakan google classroom.

Guru-guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung sangat antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut. Antusiasme para guru terlihat dari keseriusan para guru dalam memperhatikan pemaparan dari pemateri dan juga dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh para guru. Beberapa pertanyaan yang diajukan diantaranya adalah terkait keefektifan media pembelajaran berbasis *e-learning*, kemudian apakah media pembelajaran berbasis *e-learning* dapat digunakan pada semua mata pelajaran, serta beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan praktik penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan saat praktik yang dilakukan oleh para guru terlihat bahwa guru mudah memahami dan dapat mempraktikkan materi yang

sudah dipaparkan oleh pemateri. Praktik dimulai dari bagaimana cara membuat kelas, bagaimana cara membagikan kode kelas kepada siswa atau menambahkan siswa ke dalam kelas yang sudah dibuat. Selanjutnya dilakukan praktik bagaimana cara membagikan materi kepada siswa, bagaimana cara memberikan tugas dan juga kuis. Praktik yang dilakukan tidak hanya sebatas bagaimana cara membuat kelas, bagaimana cara menambahkan siswa ke dalam kelas, namun juga dipraktikkan bagaimana melakukan diskusi dalam kelas tersebut. Praktik selanjutnya tidak hanya sebatas bagaimana cara memberikan tugas maupun kuis, namun juga dilakukan praktik bagaimana cara memberikan penilaian dan juga komentar terhadap tugas maupun kuis yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil evaluasi, terlihat bahwa Guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung telah mampu menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Hasil tersebut sesuai dengan harapan tim Pengabdian Kepada Masyarakat.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan *Workshop* media pembelajaran berbasis *e-learning* pada guru SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung dapat disimpulkan:

1. Kegiatan *Workshop* media pembelajaran berbasis *e-learning* sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi.
2. Mengingat akan banyaknya manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan ini, kegiatan serupa dapat dilakukan sebanyak mungkin dengan diikuti pengembangan materi kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Clark, R.C. & Mayer, R.E. 2008. E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of

multimedia learning, second edition. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.

Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132-135.

Munir. 2009. Pembelajaran jarak jauh ber-basis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung: Alfabeta.

Rohmah, L., 2016. Konsep E-Learning Dan Aplikasinya Pada Lembaga Pendidikan Islam. *An-Nur*, 3(2).

Romisatriawahono. (2008). [online] Available FTP: <http://www.romisatriawahono.net/2008/01/23>. Tanggal akses: 4 Juni 2020.

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Seok, Soonhwa. (2008). The aspect of e-learning. *International Journal on ELearning, Proquest*, 7(4), 725-741.

Waller, V. and Wilson, J. 2001. A definition for e-learning. *TheODL QC Newsletter*, pp. 1-2.

