



Implementasi TIK untuk Mendukung Sistem *E-Learning* di SD Negeri Rejosari 1 Bandongan Magelang

Nugroho Agung Prabowo , Zulia Rahmawati, Freni Setiyana Meliarta, Retno Astuti, Dimas Ahmareza, Isna Rahma Adhania
Universitas Muhammadiyah Magelang

 naprabowo@ummgl.ac.id

 <https://doi.org/10.31603/ce.4322>

Abstrak

Pembelajaran berbasis daring saat ini masih menjadi momok bagi sebagian guru karena adanya keterbatasan pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi yang dimiliki oleh guru. Pelatihan peningkatan kemampuan pemanfaatan TIK diperlukan bagi guru agar dapat membuat dan menciptakan konten-konten pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat merangsang siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan pembelajaran berbasis pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi kepada guru agar bisa memanfaatkan sebaik mungkin teknologi tersebut sebagai bahan mengajar secara optimal. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *teacher center* yaitu instruktur akan memberikan materi kepada peserta (guru) dengan simulasi seperti guru yang mengajar kepada murid dengan kata lain kita yang menjadi guru untuk memberikan ilmu tersebut. Kesimpulan dari kegiatan ini peserta/guru dapat memahami tentang pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi secara konseptual dan praktik sehingga mampu untuk menerapkan pembelajaran tersebut untuk penerapan pembelajaran secara daring.

Kata Kunci: TIK, *e-learning*, *teacher center*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan implementasi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Peran guru dalam proses pembelajaran bukan satu-satunya sumber dan pusat dari pembelajaran, keterampilan seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memahami konsep dan aplikasi media dalam pembelajaran secara komprehensif (Wuryanti & Badrun, 2016). Selain pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, ada faktor yang memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar siswa, yaitu motivasi siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya pada tercapainya tujuan pembelajaran pada aspek kognitif, tetapi dengan munculnya perilaku siswa yang berkarakter. Karakter sebagai watak moral merupakan pengembangan dan perpaduan antara nilai dan sikap.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai peningkatan pengetahuan dan *skill* (Aji, 2020). Sekolah adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan intelegensi, *skill* dan rasa kasih sayang diantara mereka. Tetapi sekarang kegiatan yang bernama sekolah terhambat dengan tiba-tiba karena adanya pandemi Covid-19. Korban akibat wabah Covid-19 tidak hanya

pendidikan di tingkat SD, SMP, SMA Tetapi juga perguruan tinggi. Seluruh jenjang pendidikan baik yang berada di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun yang berada di bawah Kementerian Agama RI semuanya memperoleh dampak negatif karena pelajar, siswa dan mahasiswa “dipaksa” belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka di tiadakan untuk mencegah penularan Covid-19.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan masyarakat (A.N, Bayu, Rani, & Meidawati, 2019). Salah satunya dalam aspek pendidikan masyarakat dapat dengan mudah memperoleh pengetahuan atau wawasan dari internet. Indonesia tengah dihadapkan dengan tantangan era revolusi industri. Tidak hanya sektor ekonomi, sosial, dan teknologi, namun sektor pendidikan juga harus dapat beradaptasi dengan era ini perkembangan ini mulai dimanfaatkan oleh beberapa sekolah dasar di Indonesia dalam penyelenggaraan program pendidikan, program tersebut dikenal sebagai program pembelajaran daring atau sistem elearning atau *online learning*.

Tahap analisis media dan dokumen yang digunakan diketahui bahwa siswa kurang antusias, bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran daring. Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan karakter kerja keras maka media yang dibutuhkan berupa media video animasi yang ditayangkan secara klasikal guna meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa.

2. Metode

Metode yang dipakai dalam pelatihan TIK dalam mendukung pengembangan *e-learning* di SD Negeri Rejosari 1 adalah berupa :

2.1. Pelatihan

Pelatihan penggunaan aplikasi untuk membuat materi pembelajaran interaktif dilakukan selama 6 jam yang diwujudkan dalam 3 pertemuan, dengan tujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru agar guru dapat membuat materi pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang disukai anak.

2.2. Pendampingan

Pendampingan dilakukan dengan mempersiapkan pembuatan materi pembelajaran interaktif. Pendampingan dilaksanakan selama 24 jam yang diwujudkan dalam 8 kali pendampingan.

3. Hasil dan Pembahasan

Program pengabdian ini tidak lepas dari salah satu program Universitas Muhammadiyah Magelang. Tujuan dari Program Pengabdian Masyarakat Terpadu (PPMT) ini untuk meningkatkan pemahaman dan penggunaan kepada guru tentang pentingnya pembelajaran TIK dan *e-learning* dalam pembelajaran pada era pandemik saat ini, meningkatkan kemandirian. Kegiatan pengabdian ini dimulai dengan koordinasi dengan tim pelaksana dan Universitas. Setelah mendapatkan ijin tim pelaksana berkoordinasi dengan pihak dari mitra. Hasil dari diskusi kemudian menentukan permasalahan yang dihadapi.

Kegiatan PPMT dilaksanakan di SD Rejosari 1 Bandongan Magelang dan dihadiri oleh kepala sekolah dan seluruh guru yang terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran. Kegiatan PPMT dirinci sebagai berikut :

3.1. Kegiatan sosialisasi

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan pada 23 Oktober 2020. Dalam acara ini dihadiri oleh kepala sekolah dan para guru, Dalam sosialisasi tim pelaksana menyampaikan tentang tujuan kegiatan PPMT, jadwal kegiatan, kegiatan yang akan dilakukan dan kontribusi masyarakat terhadap kegiatan PPMT ini sebagaimana yang ditunjukkan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan PPMT

3.2. Kegiatan pelatihan dan praktek pembeutan materi berbasis TIK.

Program kegiatan inti ini dilaksanakan dengan melibatkan kepala sekolah dan guru SD Rejosari 1 Bandongan Magelang yang dilaksanakan pada tanggal 1 - 14 Desember 2020 dengan metode praktik dan simulasi. Simulasi pelaksanaan dipandu oleh tim pelaksana pengabdian untuk memberi penjelasan yang lebih rinci. Pelaksanaan penyuluhan dibagi dalam 4 tahapan yaitu :

a. Pembelajaran LOM (*learning object material*)

Pada kegiatan ini kita akan melakukan pembelajaran yang akan kita berikan ke guru dan yang kita ajarkan yaitu tentang bagaimana cara manajemen *file* materi pembelajaran ketika guru akan membuat konten pembelajaran, tujuan dari pembelajaran ini berguna untuk memudahkan guru dalam membuat konten belajar dan nantinya kita akan mempresentasikan materi LOM kepada guru agar mereka memahami dulu apa yang dimaksud dari LOM setelah itu kita akan mempraktekkan bagaimana cara membuat LOM agar nanti guru lebih mudah menerapkannya sebagaimana yang ditunjukkan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Materi pembuatan LOM

b. PPT Interaktif

PPT Interaktif sendiri sebetulnya memiliki konsep yang sama pada PPT biasanya namun perbedaannya yaitu terletak pada penyajian dan desain konten yang dibuat, lebih tertuju pada keberagaman desain PPT agar lebih menarik. Nantinya kita akan mempresentasikan pengertian dari PPT Interaktif dan selanjutnya kita akan memberikan contoh praktek langsung kepada guru agar guru sendiri bias langsung mempraktekkan PPT Interaktif tersebut sebagaimana ditunjukkan pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Praktek PPT Interaktif

c. Video dan *channel* youtube

Kegiatan ini memberikan materi kepada guru berupa pembelajaran proses *editing video* pembelajaran yang nantinya video yang sudah di editing akan terlihat menarik dengan berisi konten pembelajaran dan nantinya video tersebut akan guru *upload* ke *channel* youtube *official* sekolah. Pada prosesnya nanti kita akan mengajarkan guru bagaimana cara *editing video* secara sederhana dan mudah dipahami dan kita juga akan mengajarkan

bagaimana cara meng-*upload* dan memilih *thumbnail* pada video sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Pembuatan konten video dan *channel* Youtube

d. Pembuatan video dokumentasi, laporan akhir, dan artikel

Ketika semua kegiatan yang kita selenggarakan sudah tercapai maka untuk selanjutnya kita akan membuat laporan akhir dan sebuah artikel ilmiah dari hasil akhir pada kegiatan PPMT kami dan kita akan membuat sebuah video dokumentasi yang nantinya akan di-*upload* ke *channel* youtube.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi ini menghasilkan konten materi pembelajaran yang lebih menarik daripada materi konvensional karena mengadopsi konten-konten yang interaktif seperti pemanfaatan gambar, video dan animasi. Dengan pelatihan yang sistematis dan sesuai kebutuhan pengajar seperti membuat *learning object material* (LOM), PPT interaktif, video, membuat materi animasi diharapkan akan lebih dipahami oleh siswa dalam menyerahkan isi dari materi pelajaran. Dan yang akan didapat oleh guru yaitu sebuah pembelajaran yang bermanfaat bagi guru saat melakukan pembelajaran di kelas serta memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa agar siswa bersemangat dalam belajar dan mudah memahami pembelajaran tersebut.

Acknowledgment

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak Sekolah SD Rejosari 1 Bandongan Magelang khususnya kepada Ibu Anis Wahfiroh, S.E selaku Kepala sekolah dan semua guru-guru peserta pelatihan yang dengan seksama mengikuti kegiatan ini. Tidak lupa kepada LP3M Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah menyelenggarakan program PPMT ini sehingga ilmu yang didapat di bangku kuliah dapat di implementasikan di masyarakat untuk ikut serta mencari solusi permasalahan pembelajaran secara daring yang selama ini tidak dapat optimal dilakukan oleh guru.

Daftar Pustaka

- Aji, R. H. (2020). Dampak Covid -19 Terhadap Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajarn. 396.
- A.N, S., Bayu, Rani, & Meidawati. (2019). pengaruh Daring Learning terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. Seminar Nasional dan Enterpreneurship VI tahun 2019, 1.
- Wuryanti, U., & B. K. (2016). Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. Jurnal pendidikan karakter, 232-223.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
