

PELATIHAN PENGGUNAAN WEB-BASE LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU-GURU SD ISLAM PLUS YLPI PEKANBARU

Fauzul Etfita¹, Arimuliani Ahmad², Johari Afrizal³, Sri Wahyuni⁴,
Estika Satriani⁵ Alber⁶, & Asnawi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau
email : fauzuletfita@edu.uir.ac.id

Abstract: Changes in the learning system that were initially adopted in schools, such as face-to-face meetings between students and teachers, must be changed to online learning through devices with internet connections. Of course, this learning process has an impact on all schools in Indonesia, particularly in Pekanbaru, Riau. As a result, the Community Service team at the Faculty of Teacher Training and Education at the Universitas Islam Riau assisted partners in reducing difficulties by holding training on the use of Web-Based Learning as a Learning Media. This training activity was carried out directly at SD Islam Plus YLPI Pekanbaru, using the training technique for the teachers. The teachers were introduced to various web-based learning media that can be utilized in synchronous and asynchronous learning during this training, and the Community Service team supported teachers in employing learning media that are considered appropriate and suitable for all subjects in primary school.

Keywords: *learning media, training, web-based learning media*

Abstrak: Perubahan sistem pembelajaran yang awalnya diterapkan di sekolah seperti pertemuan tatap muka antara siswa dan guru harus diubah menjadi pembelajaran online melalui perangkat dengan koneksi internet. Tentunya proses pembelajaran ini berdampak pada seluruh sekolah di Indonesia, khususnya di Pekanbaru, Riau. Alhasil, tim Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau membantu mitra dalam mengurangi kesulitan dengan mengadakan pelatihan pemanfaatan Web Based Learning sebagai Media Pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan langsung di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru, dengan menggunakan teknik pelatihan bagi para guru. Para guru diperkenalkan dengan berbagai media pembelajaran berbasis web yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran synchronous dan asynchronous selama pelatihan ini, dan tim Pengabdian kepada Masyarakat mendukung guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dianggap sesuai dan cocok untuk semua mata pelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: media, pembelajaran, pelatihan, media berbasis web

PENDAHULUAN

Hadirnya pandemi Covid-19 telah membawa banyak perubahan di awal tahun 2020 (Istiatin et al., 2021). Pemerintah mulai mengeluarkan beberapa aturan untuk menekan angka penyebaran virus, salah satu aturan yang dikeluarkan pemerintah adalah social distancing. Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat COVID-19 di Indonesia yang mewajibkan upaya pengurangan sesuai peraturan perundang-undangan (Yuza & Delova, 2020), Ditjen Dikti melakukan berbagai strategi untuk melakukan upaya tersebut.

Untuk menghindari penularan dan penyebaran Pandemi COVID-19, sektor Pendidikan dihimbau agar belajar dari rumah, kegiatan pembelajaran tatap muka diubah menjadi belajar online atau daring. Proses pembelajaran Indonesia yang telah dirubah sejak Maret 2020 dan telah kita jalani lebih dari satu tahun masih saja menuai pro dan kontraserta tantangan bagi peserta didik, pendidik, orang tua serta pihak sekolah. Adapun masalah umum yang dihadapi adalah keadaan ekonomi peserta didik, tidak semua peserta didik memiliki perangkat yang mendukung proses pembelajaran daring. Kemudian, kondisi geografis Indonesia juga

merupakan salah satu faktor penghambat, dimana masih ada peserta didik dari berbagai daerah Indonesia yang kesulitan untuk mendapatkan koneksi internet yang stabil (Kahfi, 2021). Masalah yang lain ialah sulitnya menentukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan selama pembelajaran daring. Bisa dikatakan bahwa pendidik menghadapi kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran yang boleh dikatakan seluruhnya dilaksanakan secara daring.

Selanjutnya, dengan adanya perubahan sistem pembelajaran yang semula dilaksanakan di sekolah, bertemu langsung antara siswa dan guru harus dialihkan menjadi pertemuan yang dilaksanakan melalui perangkat yang didukung oleh koneksi internet. Pada umumnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui sebuah platform e-learning, aplikasi pertemuan virtual atau media berbasis internet lainnya (Basri, 2021). Proses pembelajaran ini tentu saja memberikan dampak terhadap seluruh sekolah yang ada di Indonesia khususnya Riau, tidak terkecuali sekolah-sekolah yang berada di Pekanbaru.

Berdasarkan hasil interview yang dilakukan terhadap pihak mitra, ditemukan bahwa ada beberapa hal yang dibutuhkan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Hal pertama yang sangat sulit untuk dihadapi adalah keterbatasan interaksi antara siswa dan guru dalam pembelajaran daring. Tidak dipungkiri, situasi ini memang merupakan permasalahan umum yang dihadapi oleh hampir seluruh sektor pendidikan dalam pembelajaran daring, bisa dikatakan bahwa situasi ini tidak hanya dihadapi oleh level sekolah dasar. Permasalahn ini tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Meskipun guru dan siswa mampu melaksanakan tatap muka melalui aplikasi pertemuan virtual, tetapi kegiatan tersebut tentu saja tidak dapat disamakan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Proses transfer ilmu secara daring dianggap lebih lamban dari proses belajar konvensional.

Kemudian, permasalahan kedua yang muncul ialah keterbatasan tentang media pembelajaran online yang tepat. Jika guru mampu menemukan media pembelajaran serta menggunakannya dengan tepat, seluruh kewajiban seperti persiapan materi pembelajaran serta dokumentasi tugas akan lebih tersusun rapi serta aman. Meskipun demikian, guru-guru di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru telah berusaha melaksanakan proses pembelajaran semaksimal mungkin selama lebih dari satu tahun ini. Perubahan sistem pembelajaran yang secara keseluruhan dilaksanakan secara daring tentu memerlukan pengetahuan dan kemampuan untuk menguasainya. Selain itu, guru-guru serta peserta didik juga memerlukan waktu untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan keadaan saat ini.

Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh pengajar untuk membantu proses penyampaian materi (Putra et al., 2019), ketidakjelasan materi atau bahan ajar yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dapat dipermudah dengan adanya bantuan media (Etfita & Wahyuni, 2020). Menrisal & Putri (2018) mengemukakan bahwa media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengajar ke peserta didik sehingga dapat mengembangkan perasaan, pikiran, fokus serta minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan sangat baik. Atmaja (2019) menambahkan bahwa media adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

Adapun, ada enam fungsi media pembelajaran menurut Rizqi & Sumarti (2022) yaitu adalah fungsi atensi untuk menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut. Fungsi motivasi untuk menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar. Fungsi afeksi yang bertujuan menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain. Fungsi kompensatori untuk

mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal. Fungsi psikomotorik yang mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik. Terakhir, fungsi evaluasi yang mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.

Lebih lanjut, Wahid (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beragam manfaat, seperti menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik. proses pembelajaran lebih interaksi, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, dan meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka tim Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau menawarkan sebuah solusi untuk membantu mengurangi permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Adapun kegiatan yang ditawarkan oleh tim pengabdian ialah Pelatihan Penggunaan Web-Based Learning sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SD Islam Plus YLPI Pekanbaru. Pada pelatihan ini, guru-guru diperkenalkan dengan berbagai media pembelajaran berbasis web yang bisa digunakan dalam synchronous dan asynchronous learning dan Tim pengabdian akan mendampingi para guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dianggap tepat dan cocok digunakan untuk seluruh mata pelajaran di sekolah dasar.

METODE

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diselenggarakan secara tatap muka di SD Islam Plus YPLI Pekanbaru. Dikarenakan jumlah guruyang banyak yaitu lebih dari 32 guru maka waktu pelaksanaan Pelatihan pada kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dimulai pada November 2021 dimana proses perencanaan telah

dimulai sejak Juli 2021. Adapun metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan penggunaan media pembelajaran khususnya web-based media dalam membantu proses belajar mengajar. Adapun tahap pelaksanaan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

1. Survey dan wawancara ke sekolah mitra, SD Islam Plus YLPI Pekanbaru.
2. Penentuan masalah berdasarkan kebutuhan guru-guru di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru.
3. Menentukan jadwal pelaksanaan pelatihan.
4. Pelaksanaan Pelatihan penggunaan Web-based media dalam proses belajar mengajar.
5. Pendampingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan analisa kebutuhan siswa dan guru di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru dimasa pembelajaran daring. Sebelum pelaksanaan pengabdian, tim pengabdian melakukan observasi berupa wawancara kepada kepala sekolah dan beberapa guru SD Islam Plus YLPI Pekanbaru. Hasil wawancara pada beberapa guru menunjukkan bahwa beberapa dari mereka masih memiliki pendapat yang sedikit bertentangan dengan topik pembahasan yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau. Adapun topik yang diangkat oleh tim pengabdian ialah Web-based learning dengan fokus implementasi gamification dalam proses pembelajaran. Dimana, beberapa guru masih berfikir bahwa pembelajaran dengan menggunakan game itu tidak baik bagi Pendidikan.

Selain itu, wakil Kepala Sekolah SD Islam Plus YLPI Pekanbaru juga menginginkan agar Web-based learning yang dipaparkan tidak hanya cocok untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris saja namun juga cocok diimplementasikan pada mata pelajaran

lainnya. Hal ini dikarenakan yang mengikuti pelatihan dan pendampingan pada pengabdian masyarakat ini adalah 32 guru yang ada di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru dengan beragam background pendidikan. Kemudian, karena berbagai keterbatasan pengetahuan, dengan adanya pelatihan dan pendampingan ini diharapkan guru SD Islam Plus YLPI Pekanbaru dapat mengenal lebih banyak mengenai Web-based learning media khususnya pembelajaran dengan menggunakan berbagai gamification serta mampu mengembangkan sendiri salah satu media tersebut guna menunjang proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisa kebutuhan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat Pendiidkan Bahasa Inggris FKIP UIR ingin berdiskusi dengan guru-guru di SD Islam Plus YLPI dan berbagi pengalaman tentang penggunaan Web-based learning sebagai media pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk merubah paradigma negatif guru terhadap penggunaan game dalam pembelajaran. Menggunakan sebuah aplikasi atau media game dalam pembelajaran itu bukan suatu kesalahan selama jenis gamification yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 30 November 2021 di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru. Kegiatan tersebut dihadiri oleh hampir seluruh guru di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru yang berkumpul dalam satu ruangan pertemuan di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru. Melihat kehadiran peserta yang banyak dengan berbagai background pendidikan, dapat disimpulkan bahwa peserta menunjukkan antusiasme cukup besar terhadap program pengabdian dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Universitas Islam Riau.

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Universitas Islam Riau memiliki kesempatan yang sama dalam menyampaikan materi. Setiap anggota tim bergantian dalam menyampaikan materi

pengabdian. Kemampuan peserta pelatihan dalam penggunaan media Gamification guna mengembangkan bahan ajar pada pengajaran dapat dikatakan baik namun juga memerlukan waktu dalam proses awal pengenalan media. Hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa dalam penggunaan gamification dalam pengajaran. Kegiatan pengabdian ini tetap dapat dikatakan berhasil dalam memberikan pengetahuan kepada guru-guru mengenai Web-based media khususnya penggunaan gamification yang nantinya dapat mereka aplikasikan dalam proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan tanya jawab ada beberapa pertanyaan yang diajukan oleh para peserta pelatihan, antara lain:

- 1) Langkah-langkah penggunaan gamification contohnya Quiziz dalam proses pembelajaran.
- 2) Kelebihan dan kekurangan penggunaan gamification sebagai media dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagaimana cara yang tepat dalam mengimplementasikan gamification sementara orang tua melarang anaknya bermain game.
- 4) Cara mengantisipasi kekurangan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 5) Fitur-fitur lainnya yang terdapat dalam gamification yang dicontohkan.
- 6) Adanya pelatihan berkelanjutan, misalnya pelatihan pengembangan bahan ajar dengan menggunakan web-based learning media.

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman guru-guru di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru terhadap berbagai jenis media pembelajaran, khususnya Web-bases learning media (gamification).
2. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman guru-guru SD Islam Plus

YLPI Pekanbaru terhadap langkah dalam pengembangan bahan ajar dengan berbasis media pembelajaran (gamification).

3. Meningkatnya keterampilan guru-guru di SD Islam Plus YLPI Pekanbaru dalam pengembangan bahan ajar, sehingga dimungkinkan berikutnya guru-guru dapat mengembangkansendiri materi pembelajarannya.
4. Berdasarkan hasil angket kepuasan mitra yang tergambar pada Tabel 1 terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan penggunaan web-based media gamification dapat dikatakan berhasil dan sukses, karena mitra merasa puas dengan pelayanan yang diberikan oleh Tim pengabdian baik dari segi materi pengabdian yang sesuai dengan kebutuhan Mitra serta peserta sampai pada proses kegiatan pengabdian yang berhasil meningkatkan kesejahteraan serta kecerdasan.

Tabel 1. Angket Kepuasan Mitra

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		S	S	T	STS
1	Materi PM sesuai dengan kebutuhan Mitra/Peserta		√		
2	Kegiatan PkM yang dilaksanakan sesuai harapan Mitra		√		
3	Cara pemateri menyajikan materi PkM menarik	√			
4	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	√			
5	Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM		√		
6	Mitra berminat untuk mengikuti kegiatan PkM selama sesuai kebutuhan Mitra/ peserta.		√		
7	Anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan	√			

8	Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan		√		
9	Setiap keluhan/pertanyaan/ permasalahan yang diajukan ditindak lanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat	√			
10	Mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PKM yang dilaksanakan		√		
11	Kegiatan PkM berhasil meningkatkan kesejahteraan/ /kecerdasan mitra		√		
12	Secara umum, mitra puas terhadap kegiatan PkM		√		

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pengabdian kepada Masyarakat pada Mitra SD Islam Plus YLPI Pekanbaru berhasil mencapai target yang telah direncanakan. Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme guru-guru SD Islam Plus YLPI Pekanbaru selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan tim dalam memberikan pelatihan serta pendampingan pada 32 orang guru dengan berbagai background Pendidikan serta kemampuan serta keberagaman umur peserta dalam memahami materi pengabdian.

SIMPULAN

Dari seluruh rangkaian kegiatan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Gamification dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang attractive.
2. Pelatihan dan pendampingan penggunaan Web-based learning khususnya gamification penting dilakukan untuk meningkatkan pemahaman Guru mengenai penggunaan gamification dalam

kegiatan belajar mengajar di sekolah.

3. Berdasarkan proses evaluasi dengan pengisian kuisioner di akhir pelatihan, diperoleh hasil antara lain mitra menyatakan bahwa kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat serta dapat meningkatkan pemahaman mengenai bagaimana penggunaan gamification dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Disamping itu, responden mengharapkan adanya keberlanjutan dari kegiatan pengabdian sehingga mereka bisa mahir untuk menerapkan atau menggunakan berbagai gamification dalam proses belajar mengajarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DPRM) Universitas Islam Riau yang telah mendanai kegiatan Pengabdian ini. Selain itu, tim juga berterima kasih kepada Mitra, SD Islam Plus YLPI Pekanbaru, yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- 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*, 1(2), 131–140.
- Basri, M. and balqis. (2021). Pembelajaran E- Learning Di Masa Pandemi. In *Osfi.O*. <https://osf.io/preprints/rb4p3/>
- Etfita, F., & Wahyuni, S. (2020). Developing english learning materials for mechanical engineering students using padlet. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(4),166–181. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I04.12759>
- Istiatin, Marwati, F. S., & AY, B. (2021). Sosialisasi Dan Edukasi Program Penanganan Dan Pencegahan Penyebaran Covid-19 Guna Meredam Kepanikan Sosial Di Wilayah Desa Gentan. *Budimas*, 03(02), 269.
- Kahfi, A. (2021). Dampak pembelajaran daring di masa pandemi covid 19 terhadap perkembangan kognitif anak. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), 14–23. <https://stai-binamadani.e-journal.id/jurdir/article/view/219>
- Menrisal, M., & Putri, H. M. (2018). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 5(2), 21–30. <https://doi.org/10.35134/jpti.v5i2.10>
- Putra, H., Hanim, H., Teknologi, F., & Universitas, (2019). *Implementasi Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi Pada Sman 1 Bukittinggi Menggunakan Schoology*. 2(4), 354–360.
- Rizqi, I., & Sumarti, E. (2022). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa pada Materi Semangat Kepahlawanan dan Cinta Tanah Air di MIS Gampong Mutia. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 53–63.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Yuza, E & Delova G. (2020) Penanganan Wabah Covid-19 di Tinjau dari Aspek Hukum. *Jurnal Analisa Hukum*, 1(1), 19-26