

Pemanfaatan Media Pembelajaran Elektronik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Alhadiriyah Islamic School Jakarta Timur

Suyuti^{1*}, Prima Yustitia²
Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK: Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah terciptanya proses komunikasi, yaitu ada proses penyampaian pesan dari sumber pesan (pendidik) melalui bantuan alat atau media tertentu kepada penerima pesan (peserta didik). Oleh karena itu media atau alat pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang ikut mempengaruhi kondisi, iklim dan lingkungan belajar yang di ciptakan dan dikelola oleh pendidik. Media secara garis besar bisa berarti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar peserta didik memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam pembelajarannya. Secara lebih khusus media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronik yang dipakai oleh pendidik untuk memproses, menangkap dan Menyusun Kembali informasi visual dan verbal agar bisa dicerna dengan baik oleh peserta didik. Penggunaan media elektronik oleh guru sebagai upaya untuk meningkatkan rangsangan berfikir peserta didik dengan melibatkan segenap panca inderanya, semakin banyak panca indera yang dilibatkan dalam pembelajaran untuk menerima dan mengolah materi pembelajaran, maka akan semakin besar kemungkinan materi pembelajaran tersebut dapat difahami, dimengerti, dan dipertahankan dalam ingatannya. Pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan blended learning yaitu memadukan kegiatan melalui online dan offline, kegiatan melalui online dilakukan dengan media zoom sedangkan kegiatan offline berupa pendampingan langsung terhadap guru-guru yang menjadi sasaran pengabdian. Hasil pengabdian ini secara umum berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana dengan menghasilkan beberapa media pembelajaran elektronik yang dibuat oleh guru-guru setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan.

Kata Kunci: Media, Media Elektronik, Media Pembelajaran

Submitted: 10-08-2022; Revised: 17-08-2022; Accepted: 27-08-2022

***Corresponding Author:** yuti@unj.ac.id

Utilization of Electronic Learning Media in Learning Process at Alhadiriyah Islamic School East Jakarta

Suyuti^{1*}, Prima Yustitia²
Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT: The learning process is essentially the creation of a communication process, namely there is a process of delivering messages from the source of the message (educators) through the help of certain tools or media to the recipients of the message (students). Therefore, the media or learning tools as a tool in learning that influence the conditions, climate and learning environment created and managed by educators. In general, media can mean humans, materials, or events that build conditions so that students acquire knowledge, attitudes and skills in their learning. More specifically, learning media are graphic, photographic or electronic tools used by educators to process, capture and rearrange visual and verbal information so that it can be digested properly by students. The use of electronic media by teachers as an effort to increase the stimulation of students' thinking by involving all the five senses, the more the five senses involved in learning to receive and process learning materials, the more likely the learning materials can be understood, understood, and maintained in his memory. This community service is carried out with a blended learning approach, which combines online and offline activities, online activities are carried out using zoom media, while offline activities are in the form of direct assistance to teachers who are the target of service. The results of this service generally run smoothly and according to the plan by producing several electronic learning media made by teachers after the service activities are carried out.

Keywords: Media, Electronic Media, Learning Media

Submitted: 10-08-2022; Revised: 17-08-2022; Accepted: 27-08-2022

***Corresponding Author:** yuti@unj.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dewasa ini berkembang dengan begitu pesatnya, hal ini mendorong dunia Pendidikan untuk melakukan pembaharuan-pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi informasi agar bisa di pakai dalam proses pembelajaran. Upaya pembaharuan Pendidikan bukan hanya berkaitan dengan fisik semata, namun juga secara non fisik seperti mengembangkan tenaga pendidik agar memiliki kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan dalam memanfaatkan fasilitas yang banyak tersedia di zaman sekarang ini. Pendidik juga dituntut untuk mampu mempergunakan alat atau bahan yang di sediakan oleh sekolah maupun yang tidak disediakan langsung oleh sekolah sesuai dengan perkembangan zaman, pendidik minimal dapat menggunakan bahan yang ada dilingkungannya mulai dari yang gratis dan murah sampai yang berbayar dari hasil teknologi guna sebagai sarana mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah terciptanya proses komunikasi, yaitu ada proses penyampaian pesan dari sumber pesan (pendidik) melalui bantuan alat atau media tertentu kepada penerima pesan (peserta didik). Oleh karena itu media atau alat pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang ikut mempengaruhi kondisi, iklim dan lingkungan belajar yang di ciptakan dan dikelola oleh pendidik.

KAJIAN PUSTAKA

Media secara garis besar bisa berarti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar peserta didik memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam pembelajarannya. Secara lebih khusus media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronik yang dipakai oleh pendidik untuk memproses, menangkap dan Menyusun Kembali informasi visual dan verbal agar bisa dicerna dengan baik oleh peserta didik. (Azhar:2005,3). Pesan yang akan diterima oleh peserta didik akan lebih cepat dan tepat diserap dalam kognitif peserta didik sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, kemauan dan perhatiannya untuk mendorong terciptanya pembelajaran yang terkonsep, disengaja, dan terarah. Ahmad rohani menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan integrasi yang berhubungan satu dengan yang lainnya dari berbagai bagian pembelajaran baik metode, tujuan, media, sampai evaluasi pembelajaran. (Rohani: 2000, 6). Media pembelajaran memiliki peranan yang penting untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik, adanya media pembelajaran diharapkan mendorong keterlibatan peserta didik terhadap proses belajarnya, memudahkan dalam memahami materi, meningkatkan respon, dan pembelajaran akan berjalan dengan aktif, kreatif dan efisien.

Sudjana dan Rivai, menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran peserta didik, Beberapa alasan mengapa hal ini terjadi, antara lain yaitu: (1) Pembelajaran menggunakan media akan lebih menarik minat siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajarnya, (2) Materi pembelajaran akan lebih bermakna sehingga siswa akan memahami materi dan tujuan pembelajaran dengan baik, (3) penggunaan

metode pembelajaran guru lebih bervariasi, tidak hanya bersifat komunikasi verbal saja melalui penyampaian ceramah guru, sehingga tercipta pembelajaran yang dua arah atau interaktif, (4) aktifitas peserta didik akan lebih banyak tidak hanya mendengarkan guru, tetapi peserta didik dapat melakukan aktivitas lain seperti berdiskusi, mengamati, mendemonstrasikan, melakukan, dan lain sebagainya. (Sudjana: 2012, 3).

Memasuki era revolusi industri saat sekarang ini yang mana majunya sebuah teknologi telah masuk ke berbagai segi kehidupan, salah satunya yaitu dibidang pendidikan, dosen dan mahasiswa, guru dan siswa, pendidik dan peserta didik sudah dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam belajar mengajar di abad 21 ini dengan menggunakan teknologi. (Sole: 2018, 10). Pembelajaran dengan menggunakan teknologi disebut juga dengan istilah e-learning, kecanggihan berbagai macam teknologi di zaman sekarang menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dilaksanakan salah satunya dengan bantuan alat teknologi tersebut. Pembelajaran yang tidak memanfaatkan kemajuan teknologi, dapat ditandai dengan berkurangnya penggunaan modul yang tepat, pembelajaran masih konvensional, dan tidak inovatif.

Media pembelajaran menjadi suatu hal yang 'wajib' dipergunakan oleh guru untuk memudahkan guru dalam proses menyampaikan pembelajaran di kelas maupun memudahkan peserta didik dalam menerima informasi. Media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Sebelum dimulai proses pembelajaran guru mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti sillabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media penting untuk diperhatikan dan dipersiapkan dengan memperhatikan aspek kesesuaian terhadap kompetensi yang akan dicapai, indikator, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, materi pembelajaran, dan alokasi waktu.

Perkembangan media tidak bisa dipungkiri menghiasi revolusi dalam dunia Pendidikan yang dapat di klasifikasikan dalam empat tahap perubahan besar (Miarso: 2007, 456), yang pertama Pendidikan hanya terjadi dimana para orang tua menyerahkan Pendidikan anaknya kepada seseorang yang di anggap memiliki kemampuan untuk mendidik atau disebut guru, tahapan yang kedua dimulai sejak ditemukannya alat tulis sebagai sarana dalam pembelajaran, tahapan yang ketiga dimulai dari penemuan-penemuan media cetak dan bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, misalnya mesin ketik, koran cetak, dan computer. Tahapan yang ke empat dimulai dengan terbukanya akses yang seluas-luasnya informasi komunikasi dari media elektronik, hal ini menjadikan perubahan yang sangat besar terhadap arah system Pendidikan kita secara menyeluruh bahkan dengan kemajuan media elektronik ini kita harus bersiap dengan pembelajaran tanpa sekolah. Peserta didik dapat menikmati pembelajaran melalui media elektronik dan dapat memilih sendiri informasi atau materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginannya. Revolusi Pendidikan menuntut guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran elektronik dalam pembelajarannya sebagai bagian dari peningkatan kapasitas dan kapabilitas diri guru sesuai dengan kemajuan teknologi informasi, pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran

merupakan bagian dari penerapan multimedia. Perkembangan teknologi tersebut berdampak apada kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Adanya segala fasilitas seperti laptop, HP, Tablet, playstation, TV dan lain sebagainya merupakan hasil perkembangan teknologi yang semakin lama semakin maju dan banyak alat-alat canggih lainnya sehingga Segala informasi dan berbagai macam hiburan dapat diakses dengan mudah.

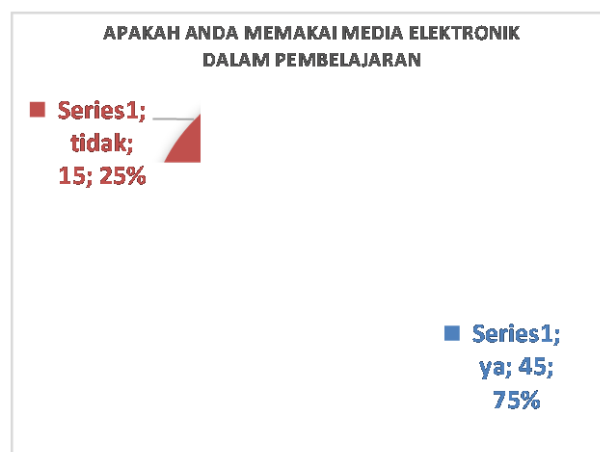
Istilah multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. (Surjono: 2017,3). Definisi multimedia secara terminologi adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pengertian ini terdapat dua kata kunci yakni terpadu dan sinergis. Hal ini menunjukkan bahwa komponen-komponen multimedia haruslah terpadu atau terintegrasi dan satu sama lain harus saling mendukung secara sinergis untuk mencapai tujuan tertentu. Di samping itu, dalam pengertian tersebut mengandung makna bahwa tiap komponen multimedia harus diolah dan dimanipulasi serta dipadukan secara digital menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya. Perkembangan media elektronik memberikan kesempatan yang luas kepada setiap individu dalam belajar dan meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Penggunaan media elektronik oleh guru sebagai upaya untuk meningkatkan rangsangan berfikir peserta didik dengan melibatkan segenap panca inderanya, semakin banyak panca indera yang dilibatkan dalam pembelajaran untuk menerima dan mengolah materi pembelajaran, maka akan semakin besar kemungkinan materi pembelajaran tersebut dapat difahami, dimengerti, dan dipertahankan dalam ingatannya. Menurut Gulo, metode ceramah murni hanya efektif untuk sekitar 15 menit yang pertama. Untuk selanjutnya daya serap siswa terhadap ceramah mulai menurun, yang mengakibatkan siswa menjadi jenuh, pasif dan mengantuk. Kondisi ini mengakibatkan pembelajaran tidak efektif dan aktifitas siswa rendah karena pembelajaran di dominasi guru (Gulo: 2002, 142). Upaya guru dalam proses belajar mengajar terutama dengan pemanfaatan media pembelajaran audio visual berupa OHP (Over Head Projektor) dan VCD (Visual Compact Disk) multimedia interaktif juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil belajar sebagai perwujudan kemampuan yang diakibatkan adanya perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan dalam waktu yang relatif lama dan stagnan (tetap). Kemampuan tersebut menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto: 2009, 49), dalam meningkatkan pembelajaran guru dituntut dapat mempergunakan alat bantu atau media yang memudahkan dalam menjalankan pembelajarannya dan membantu siswa dalam belajarnya, beberapa alat bantu atau media elektronik yang berkembang pada saat ini antara lain proyektor, komputer, Laptop, handphone, Televisi, Video, bagain, gambar dan lain sebagainya. Menurut Dick dan Carey dalam

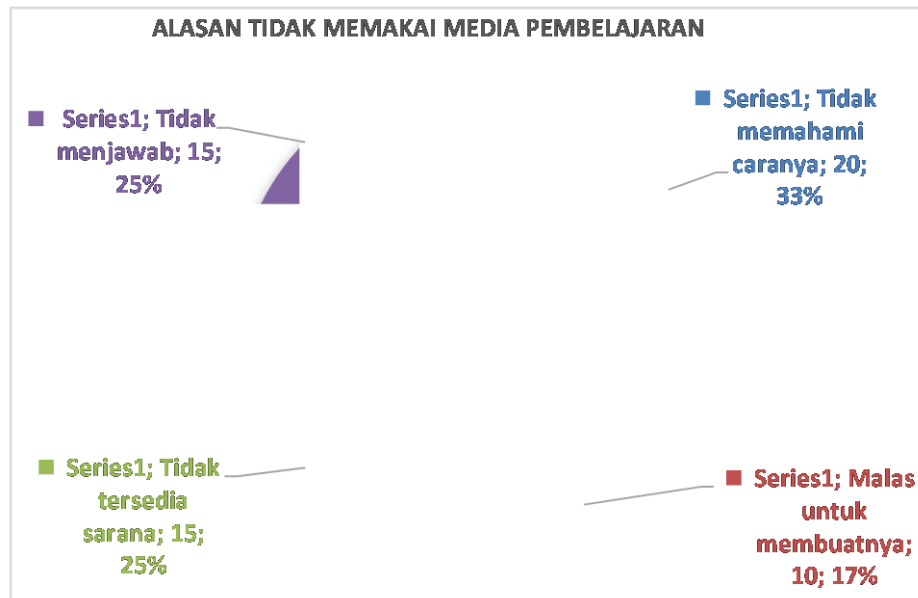
bukunya Asnawir yang dikutip oleh Sudiman menyebutkan setidaknya masih ada 4 (empat) factor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu: 1) Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau di buat sendiri. 2) Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri barang tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, artinya media bisa digunakan dimana pun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. 4) Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang Maksudnya tidak masalah jika sebuah media itu mahal asalkan dapat bertahan lama, jika di bandingkan dengan yang media lain yang murah tapi tidak bertahan lama.

Realita yang ada di sekolah terutama di jenjang pendidikan dasar, masih banyak diterapkan proses kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun secara daring yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja dan guru sebagai satu-satunya sumber belajar tanpa adanya media pembelajaran yang menarik. Kondisi pembelajaran tersebut mengakibatkan interaksi pembelajaran antara guru dan siswa, tidak akan berjalan secara lancar tentunya akan mengakibatkan hasil belajar yang menurun. Permasalahan yang dihadapi guru terkait tidak memanfaatkan media pembelajaran, maka suasana kelas menjadi ramai, penjelasan dari guru menjadi membosankan, materi yang disampaikan cenderung bersifat umum dan kadang-kadang penyampaian guru terlalu cepat dan melebar ke materi lainnya. Jadi siswa kurang konsentrasi bahkan menjadi malas mengikuti mata pelajaran di sekolah. Pembelajaran yang dilakukan secara daring oleh guru-guru yang ada di lembaga mitra masih monoton dan belum optimal dalam memanfaatkan media elektronik yang ada, sedangkan pembelajaran di era pandemi covid-19 membutuhkan inovasi dan kreatifitas untuk memanfaatkan atau membuat media pembelajaran. Pemetaan awal yang dilakukan oleh tim pengabdian pada masyarakat menemukan beberapa guru yang belum mempergunakan media pembelajaran elektronik dalam kegiatan pembelajarannya, dari 65 guru yang ada di lembaga mitra sebanyak 15 orang masih memakai pembelajaran konvensional dan 45 orang sudah menggunakan media pembelajaran elektronik untuk pembelajaran dikelas ataupun online, sebagaimana tabel berikut



Gambar 1. Penggunaan Media

Pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran elektronik didasari oleh banyak faktor, salah satunya adalah karena mereka belum memiliki kemampuan atau pengetahuan dalam membuat atau memanfaatkan media pembelajaran elektronik, tidak tersedianya sarana dan prasarana pendukung, dan lain sebagainya, sebagaimana tabel dibawah ini



Gambar 1. Alasan Tidak Memakai Media Pembelajaran

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan mampu memberikan pencerahan dan pembaharuan terhadap guru-guru untuk membuat atau memanfaatkan media elektronik yang sudah banyak tersedia di era digital saat sekarang. Pemanfaatan atau pembuatan media elektronik ini bisa dimodifikasi dan diaplikasikan oleh guru-guru setelah mengikuti workshop pemanfaatan media elektronik, sehingga nantinya guru-guru akan lebih kreatif dan menyenangkan dalam mengemas pembelajaran yang masih daring. Selama ini banyak guru-guru yang memiliki kendala dalam pembelajarannya. Era industry 4.0 menghadirkan banyak media dan sumber belajar yang bisa di manfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan guru-guru dapat memanfaatkan media dan sumber belajar dalam pembelajarannya sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi ke peserta didik, tentunya sekolah dan guru memiliki peranan yang sangat besar dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, bervariasi, dan efisien.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan blended learning yaitu memadukan kegiatan melalui online dan offline, kegiatan melalui online dilakukan dengan media zoom sedangkan kegiatan offline berupa pendampingan langsung terhadap guru-guru yang menjadi sasaran pengabdian. Metode blended ini dipilih karena adanya aturan dari pemerintah dan dinas pendidikan terkait penyebaran virus covid-19 yang belum memperbolehkan sekolah menerapkan masuk kerja 100%

bagi guru dan tenaga kependidikan dilembaga pendidikan. Oleh karena itu pengabdian ini dilakukan secara online melalui platform zoom dan diikuti oleh seruh guru yang ada di sekolah dasar islam alhadiriyah, pada kegiatan zoom guru-guru diberikan gambaran materi terkait pemanfaatan media secara umum dalam pembelajaran dan bagaimana memanfaatkan media elektronik yang sudah banyak berkembang di saat sekarang, hal ini sangat diperlukan dalam rangka penggunaan media elektronik oleh guru sebagai upaya untuk meningkatkan rangsangan berfikir peserta didik dengan melibatkan segenap panca inderanya, semakin banyak panca indera yang dilibatkan dalam pembelajaran untuk menerima dan mengolah materi pembelajaran, maka akan semakin besar kemungkinan materi pembelajaran tersebut dapat difahami, dimengerti, dan dipertahankan dalam ingatannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Capaian Hasil Tahap I

Dalam melakukan persiapan kegiatan ini tentu dibutuhkan suatu kesiapan mental dalam menjalankan kegiatan dengan melakukan perencanaan yang matang dan sharing dalam internal tim, serta melakukan langkah-langkah strategis yang tepat dalam pelaksanaannya dan tidak kalah pentingnya menyamakan visi dan misi kegiatan yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu pada tahap pertama ini nantinya tim pengabdian pada masyarakat akan terlebih dahulu melakukan konsolidasi internal

Capaian Hasil Tahap II

Setelah melakukan persiapan, langkah selanjutnya tim pengabdian akan melakukan pemetaan terhadap peserta yang akan dijadikan sasaran kegiatan. Di mana sasaran kegiatan adalah guru-guru yang ada sekolah dasar islam Alhadiriyah Islamic School Jakarta Timur. Kemudian langkah selanjutnya tim pengabdian pada masyarakat akan meminta perizinan kepada pihak - pihak terkait baik dari kampus maupun dari lembaga mitra.



Gambar 3. Poster

Capaian Hasil Tahap III

Setelah diadakannya pemetaan serta perizinan yang akan dilakukan tim pengabdian pada masyarakat, tahap selanjutnya tim pengabdian pada masyarakat akan melakukan persiapan teknis untuk pelaksanaan kegiatan. Antara lain membuat panduan, media pembelajaran, dan instrumen evaluasi untuk perlengkapan kegiatan pengabdian masyarakat.

Capaian Hasil Tahap IV

Setelah diadakannya persiapan teknis untuk pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan oleh tim, tahap selanjutnya tim pengabdian akan melaksanakan kegiatan pelatihan sesuai dengan rencana yang disusun. Pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Dasar Islam Alhadiriyah dilaksanakan secara daring melalui aplikasi zoom selama 2 hari pelaksanaan sebagaimana jadwal berikut :

NO	HARI	KEGIATAN DAN MATERI	WAKTU
1	Pertama	Registrasi	08.00 – 09.00
		Pembukaan	
		Pre Test	09.00 – 12.00
		Games Materi	
		Ishoma	12.00 – 13.30
		Materi Media Pembelajaran	13.30 – 15.00
Penutup	15.00 – 15.30		
	Kedua	Praktek Pembuatan Media	08.30 – 12.00
		ISHOMA	12.00 – 13.30
		Praktek Pembuatan Media Elektronik	13.30 – 15.00
		Penutup	15.30 – 15.30

Gambar 4. Jadwal Kegiatan

Capaian Hasil Tahap V

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan, nantinya tim pengabdian pada masyarakat akan melakukan evaluasi kegiatan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tindak kegiatan yang telah dilakukan, apakah sudah dilakukan kegiatan-kegiatan yang telah ditentukan atau adanya suatu kekurangan dalam pelaksanaannya yang akan menjadi acuan perbaikan dalam kegiatan tindak lanjut berikutnya.



Gambar 5. Pertemuan Online

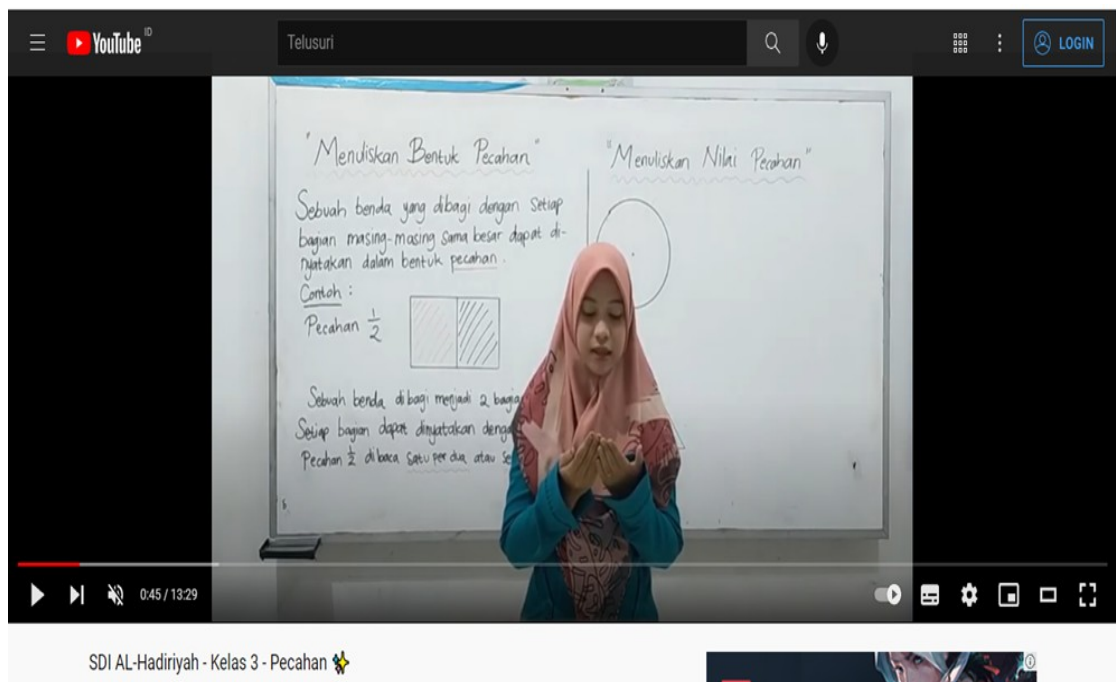
Capaian Hasil Tahap VI

Pada tahapan ini, tim pengabdian akan melakukan pembuatan laporan kegiatan sebagai bentuk pertanggungjawaban tim pengabdian kepada pihak fakultas terkait perkembangan atau kemajuan dari kegiatan yang dilaksanakan dilapangan.

Kendala yang Dihadapi

Setiap kegiatan pasti memiliki kendala yang berbeda-beda, dalam pelaksanaan kegiatan wokshop pengabdian kepada masyarakat ini memiliki beberapa kedala yang dihadapi dilangan mulai dari awal tahap perencanaan sampai evaluasi program antara lain:

- Menyamakan jadwal pelaksanan workshop dengan kegiatan sekolah yang sudah terjadwal di awal tahun ajaran oleh lembaga pendidikan.
- Pengetahuan atau kemampuan guru yang berbeda dalam memanfaatkan media pembelajaran di sekolah dasar islam Alhadiriyah Islamic School.
- Karena pesertanya merupakan guru yang juga punya kesibukan mengajar yang berbeda maka perlu penyamaan persepsi tentang pentingnya workshop ini dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media elektronik.
- Kompleksitas masalah baik dari segi siswa n guru yang sangat beragam sesuai dengan kebutuhan pembelajaran n tema materi yang akan di ajarkan kepada siswa,
- Adanya wabah covid-19 yang menyebabkan pelatihan tidak dapat dilaksanakan secara langsung atau tatapmuka, hal ini menyulitkan dalam pengontrolan peserta saat kagiatan maupun evaluasi kegitan

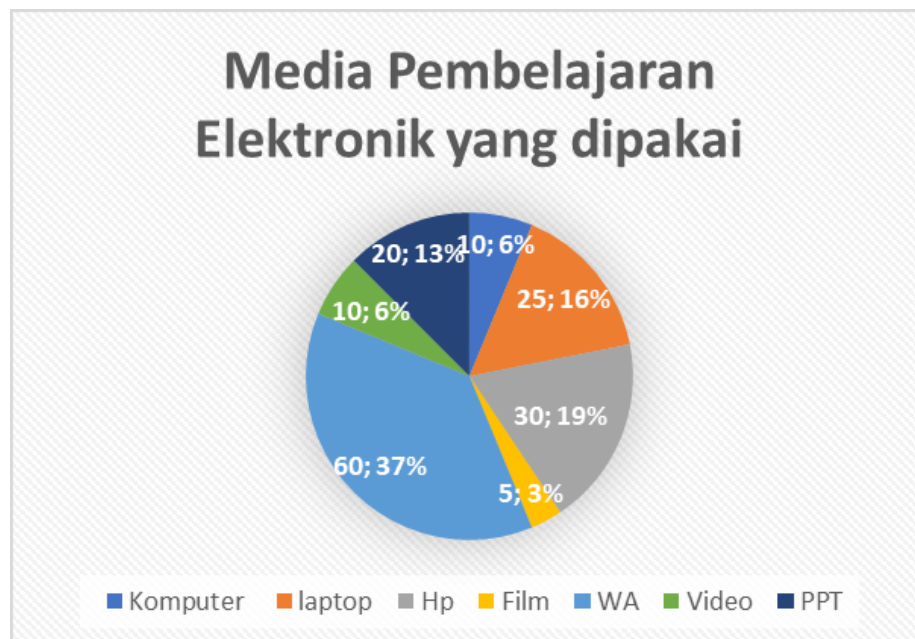


Gambar 6. Hasil Pemanfaatan Media

Evaluasi Kegiatan

Secara umum evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan tema kegiatan workshop pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Alhadiriyah Islamic School Jakarta timur dapat dilihat dari tiga hal penting. Pertama, evaluasi pada level teknis implementasi kegiatan pengabdian masyarakatnya. Kedua, evaluasi pada level substansi atau isi kegiatannya. Ketiga, evaluasi atau pendampingan saat aplikasi media elektronik dalam pembelajaran. Ketiga bentuk evaluasi tersebut penting untuk disampaikan sebagai bahan pertimbangan untuk kegiatan pengabdian masyarakat berikutnya. Secara spesifik ketiga bentuk evaluasi tersebut akan dijelaskan berikut ini.

Pada bagian pertama yaitu evaluasi teknis kegiatan pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Alhadiriyah Islamic School Jakarta timur, mendapat respon positif dari pihak guru-guru. Dengan demikian kegiatan ini dapat dikatakan berjalan dengan lancar dan berhasil. Indikator keberhasilan tersebut dapat dilihat dari tingkat kepuasan mayoritas peserta pada seluruh kegiatan pengabdian masyarakat yang meliputi kepuasan peserta terhadap narasumber, materi yang disajikan, dan sarana pendukungnya (kekuatan sinyal n tanya jawab/diskusi).



Gambar 7. Variasi Penggunaan Media

Berdasarkan diagram diatas setelah di lakukan kegiatan pengabdian di sekolah dasar islam alhadiriyah guru-guru banyak yang mempergunakan media pembelajaran elektronik dalam penyampaian materinya, media yang dipakai juga sudah relatif bervariasi mulai dari media audio, visual, maupun percampuran antara media audi visual.



Gambar 8. Kegiatan Tindak Lanjut

Berikut ini adalah tanggapan peserta workshop kegiatan pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Alhadiriyah Islamic School Jakarta timur secara rinci sebagai berikut ini: 1) Zulia Fajarwati, Guru / wali kelas bawah: Penjelasan narasumber komunikatif sehingga dapat dipahami oleh peserta dengan baik. Materi yang disajikan berbobot dan mudah dipahami. Contoh yang diberikan menarik dan aplikatif untuk di praktekkan dalam pembelajaran apalagi untuk anak kelas bawah. 2) Siti Arfiah, Guru / walas kelas atas: Penjelasan narasumber sangat Simpel dan berbobots sehingga kami mengerti arti pentingnya menggunakan media dalam setiap pembelajaran dan Materi yang disajikan sangat berkaitan/sangat kekinian mengenai media elektronik membuat kita semakin antusias untuk mencobanya. 3) Ahmad Syaifuddin, Guru / Wakil Kepala Sekolah SDI Alhadiriyah: Peserta mendapatkan pengetahuan yang memadai dari materi yang diberikan oleh narasumber. Materi yang disajikan terfokus dan mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang dapat dipahami. Apalagi untuk pembelajaran di SD pembuatan media pembelajaran belajar merupakan hal yang penting. 4) Fitya Robiah, Guru maple : media elektronik yang di contohkan oleh narasumber membuat kami tertantang untuk mencoba dan memodifikasinya, dan kami baru tau ternyata banyak media elektronik yang sdh ada dan bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan.

KESIMPULAN

Setelah adanya kegiatan workshop pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran yang bekerjasama dengan Sekolah Dasar Islam Alhadiriyah Islamic School ini dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain :

- a. Kegiatan ini memberikan tambahan pengetahuan kepada peserta yang berprofesi sebagai guru untuk selalu meningkatkan kapasitas dan kapabilitasnya serta mengikuti perkembangan zaman serta tentunya disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya.

- b. Pentingnya pemanfaatan media elektronik dalam pembelajaran merupakan suatu yang menjadi kebutuhan pokok bagi seorang guru dalam pembelajarannya sesuai arah pendidikan dan perubahan generasi yang tidak hanya cukup mengandalkan pembelajaran satu arah (teacher center) namun sudah bergeser menjadi dua arah (student center).
- c. Menambah pengetahuan tentang macam-macam media pembelajaran yang sebenarnya banyak disekitar sekolah atau ada dilingkungan guru dan siswa yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan gratis.
- d. Menambah wawasan guru bagaimana mengelola pembelajaran agar lebih efektif dan efisien baik pembelajaran dalam kelas maupun diluar kelas.
- e. Kebutuhan media dan sumber belajar saat wabah covid-19 ini sangat diperlukan karena pembelajaran tatap muka dibatasi dan diganti dengan tatap maya, hal ini menuntut guru agar lebih kreatif dalam pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Moh, (2000), *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Arsyad, Azhar, (2005), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo
- Asnawir, (2002), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pres
- Miarso, yusuf Hadi, (2007), *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Musaheri, (2007), *Pengantar Pendidikan*, Yogyakarta: Ircisod
- Musfiqon, MH, (2012), *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Purwanto, (2009), *Evaluasi Hasil belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rohani, Ahmad, (2000), *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sole, F.B., dan Anggraeni, D.M., (2018), Inovasi Pembelajaran Elektronik dan tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, Vol 2 No.1
- Sudjana, Nana dan Ahmad Riva'I, (2014), *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Surjono, Herman Dwi, (2017), *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Yogyakarta: UNY Perss
- W Gulo, (2002), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Gramedia