



# PKM mendesain media pembelajaran berbasis *e-learning* pada guru-guru di Sekolah Dasar Malino

Purnamawati<sup>1</sup>, Hasanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

**Abstract.** Designing learning media based on e-learning in Malino Elementary School is an important program of activities to be implemented in the digital era in order to improve the teaching competencies of productive teachers through 21st century learning. e-learning. Based on the problems of partners, realized by PKM designing e-learning based learning media with the aim to: (1) increase knowledge in the preparation of e-learning based learning media, and (2) increase understanding of the components of e-learning based learning media development. Methods of activities through guidance and training (practice), methods of discussion and evaluation. Outputs and results achieved after doing this activity, namely: Outputs and results that have been achieved, namely (1) the teachers have knowledge of the steps in the preparation of e-learning based learning media, (2) the teachers compile an e-based learning media -learning with approaches according to core competencies and basic competencies, (3) the absorption of mastery of the average training material is good, (4) the teachers give positive responses to the implementation of the training, and (5) the teachers are able to make and use e-learning based learning media. Based on the results achieved, the implementation of PKM design of e-learning based learning media for teachers was successful. Therefore, teachers get contextual guidance during training. Starting from the design of teaching materials, knowing the features that are used in stages in e-learning based learning and implementing it well.

**Keywords:** designing learning media, e-learning based, elementary school

## I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi khususnya melalui jaringan internet. Kebutuhan konsep maupun mekanisme dalam proses belajar mengajar berbasis IT menjadi penting. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *E-Learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (contents) dan sistemnya. Saat ini konsep *E-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *E-Learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas).

Pengertian dari *E-Learning* sendiri merupakan suatu pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet. Media berbasis teknologi komputer yang berkembang di lembaga pendidikan, khususnya di sekolah dasar, perlu untuk memperkenalkan konsep pembelajaran secara *E-Learning* ini kepada seluruh guru dan siswa yang ada sekolah dasar di Malino. Oleh karena itu, diperlukan adanya PKM untuk memperkenalkan sistem *E-Learning*, dan mengupload materi pembelajaran dalam *E-Learning*, serta cara menggunakannya.

Pembelajaran melalui *e-learning*, guru dapat membuat sebuah media pembelajaran yang berisi materi-materi yang diajarkan. Di dalam media pembelajaran tersebut, guru dapat menuliskan materi dari awal sampai akhir pertemuan, bahkan termasuk contoh-contoh soal dengan kunci jawabannya. Materi

ajar beserta contoh soal dapat di-update dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Dengan menggunakan media yang berupa buku seperti sekarang ini, tentu akan kesulitan jika melakukan proses *update* materi. Dengan *e-learning*, maka bahan pembelajaran dapat dengan mudah untuk di-*update* atau diperbaharui isi atau *content*-nya.

Melalui media *e-learning* ini maka komunikasi dan interaksi antara siswa dengan guru semakin mudah. Komunikasi antara guru dengan siswa merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Komunikasi tersebut mencerminkan proses interaksi untuk mencapai makna dalam pembelajaran. Selain itu dengan dikembangkannya *e-learning*, maka kolaborasi antar siswa untuk membentuk komunitas belajar juga semakin mudah. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh berbagai lembaga pendidikan (Mayer, 2010; Hardyanto & Surjono, 2016).

Kolaborasi antar siswa dapat membantu siswa untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna, daripada jika siswa belajar sendirian. Kolaborasi juga menciptakan keterhubungan antar siswa untuk saling berbagi dan saling membantu dalam memecahkan masalah. Hanum (2013) menyatakan pelaksanaan pembelajaran *e-learning* sebagai media pembelajaran di SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto cukup efektif dengan tingkat kecenderungan 77,27%.



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**ISBN: 978-623-7496-01-4**

Melalui pengembangan pembelajaran *e-learning* di sekolah berarti selaras dengan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Salah satu misi tersebut adalah adanya himbauan ke sekolah untuk memasukkan kurikulum pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sejak pendidikan dasar. Melalui cara ini diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk mengenal, memahami, dan berinteraksi dengan dunia teknologi informasi dan komunikasi sejak dini. Selain itu kegiatan ini juga sejalan dengan target Direktorat Pembinaan Mutu SMK pada tahun 2011. Terkait dengan TIK, pada tahun tersebut lembaga ini menargetkan bahwa SMK-SMK di Indonesia harus: 1) 25% SMK memiliki perpustakaan yang dioperasikan melalui *e-learning*; 2) 50% SMK memiliki laboratorium atau bengkel; 3) SMK minimal memiliki satu unit usaha berpasangan; 4) 50% SMK yang memiliki akses untuk menerapkan *Information and Communication Technology (ICT) based learning* (Rr. Indah Mustikawati et al., 2013). Selanjutnya penerapan salah satu Web Based Learning (WBL) dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran. Zhang, Zhou, dan Briggs (2006); Mayer (2010); Moore et al. (2011) mengatakan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan media komputer atau perangkat elektronik untuk mendukung pembelajaran. Pembelajaran dapat melalui CD ROM (pembelajaran *offline*), ataupun melalui jaringan intra net. Berdasarkan gambaran masalah tersebut, maka dilaksanakan workshop tentang pembelajaran berbasis *e-learning* bagi guru-guru di SMK Negeri 3 Gowa.

Lingkungan pendidikan sebagai suatu sistem memberikan gambaran pentingnya menggabungkan beberapa sistem tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tepat. Salah satu komponen yang esensial dalam proses pembelajaran, yaitu mendesain perangkat pembelajaran dengan baik, agar langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut dapat efektif sesuai yang diharapkan. Oleh karena itu, guru-guru sebagai perencana dan pelaksana pembelajaran mengembangkan desain perangkat pembelajaran berbasis *e-learning*.

Permasalahan yang mendasar yang terjadi kurangnya pedoman, pengetahuan, dan motivasi guru dalam menyiapkan pembelajaran selama proses pembelajaran yang direncanakan 16 kali pertemuan secara manual. Akibatnya, proses pembelajaran berjalan apa adanya, peserta didik hanya mencatat saja, perangkat pembelajaran tidak dirancang secara sistematis dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang belum lengkap. Media pembelajaran masih menggunakan cara-cara klasik dan belum banyak menggunakan media-media teknologi informasi (*e-learning*) yang lebih menyenangkan dan lebih multi sumber. Padahal sekolah mitra telah

melanggan internet dan memiliki laboratorium komputer. Sekolah mitra telah memiliki guru-guru TIK, tetapi karena kesibukan, para guru TIK tersebut tidak dapat mengembangkan *software e-learning*.

Berdasarkan fakta-fakta yang dikemukakan pada analisis situasi, maka pada bagian ini akan dikemukakan permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimana mendesain media pembelajaran berbasis *e-learning* bagi guru-guru di Sekolah dasar di Malino?, (2) Bagaimana langkah-langkah desain pembelajaran berbasis *e-learning* bagi guru-guru di Sekolah dasar di Malino?.

Tujuan pelaksanaan PKM mendesain media pembelajaran berbasis *e-learning* di Sekolah dasar di Malino secara umum untuk mendesain dan melakukan uji coba menggunakan *e-learning* sesuai bidang studi dari guru-guru di sekolah dasar tersebut. Tujuan lain, yaitu guru memahami dengan baik langkah-langkah desain dan penjalankan *e-learning* yang disesuaikan dengan bidang keahlian bidang studinya. Harapan kegiatan ini, guru-guru memiliki pengetahuan tentang desain pembelajaran berbasis *e-learning* secara efektif dan efisien. Secara khusus tujuannya adalah: (1) Mengimplementasikan materi yang di-update ke internet melalui *e-learning*, agar menambah wawasan pendidik tentang pengembangan, (2) Meningkatkan keterampilan pendidik dalam memahami perangkat pembelajaran berbasis *e-learning* yang tepat dan benar, (3) Meningkatkan pemahaman tentang komponen-komponen *e-learning*. (3). Meningkatkan pengetahuan pendidik dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam desain pembelajaran

## II. METODE PELAKSANAAN

Metode Kegiatan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam mencapai tujuan kegiatan adalah sebagai berikut: (a) metode observasi; (b) metode bimbingan dan pelatihan (praktek); (c) metode diskusi; dan (d) evaluasi. Dalam melakukan observasi, pelaksana PKM dibantu oleh tim dan beberapa mahasiswa terlibat langsung dalam kegiatan ini. Masing-masing tim pelaksana dibagi tugasnya dalam setiap hari, dan mahasiswa membantu dalam praktik mendesain pembelajaran berbasis *e-learning*. Setelah melakukan desain pembelajaran, setiap peserta pelatihan dapat mengajukan pertanyaan atau permasalahan yang terjadi, kemudian didiskusikan. Bagi rancangan terbaik akan diberika *reward*. Bagi peserta yang belum dapat menyelesaikan dibimbing langsung oleh tim pelaksana. Selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui keterlaksanaan kegiatan ini.

Pelaksanaan kegiatan ini disusun berdasarkan jadwal yang telah disesuaikan dengan kegiatan sekolah agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 (tiga) hari dengan materi teori dan praktik langsung terhadap konsep materi yang telah

diajarkan. Selain itu, target luarannya adalah manfaat yang paling esensial dari kegiatan ini adalah menjadikan kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan motivasi agar pendidik kreatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Beberapa manfaat yang diperoleh adalah: (1) Implementasi desain media pembelajaran berbasis *e-learning*, agar pendidik dapat mengintegrasikan dalam pembelajaran. (2) Menumbuhkan wawasan pendidik dalam mendesain media pembelajaran berbasis *e-learning* yang sesuai dengan kurikulum 2013. (3) Meningkatkan pemahaman pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-learning*.

Selain itu, manfaat samping yang diharapkan setelah kegiatan PKM desain media berbasis *e-learning* ini selesai, yaitu: (1) Pendidik mampu mendesain media pembelajaran *e-learning* sesuai kurikulum 2013. (2) Tersosialisasinya media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan baik. (3) Pendidik sekolah dasar di Malino mampu mendesain media pembelajaran *e-learning* yang baik.



Gambar 1. Kegiatan PKM mendesain media pembelajaran berbasis *E-Learning*

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan akhir dari pelaksanaan pelatihan atau PKM adalah melakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mendesain media perangkat pembelajaran TIK. Evaluasi ini dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu (1) evaluasi pengetahuan dan keterampilan dengan memberikan tugas pembuatan media perangkat pembelajaran, (2) angket tentang persepsinya terhadap pelatihan, dan (3)

angket tentang respon peserta kegiatan pelatihan yang dilakukan, dan (4) pembuatan perangkat pembelajaran.

Patokan keberhasilan yang menjadi dasar keberhasilan pelatihan ini, yaitu (1) peserta dapat menjelaskan wawasannya dengan memaparkan secara langsung penyusunan media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan kriteria 70%, (2) persepsi rata-rata di atas 70% memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran *e-learning*, dan (3) Tanggapan positif dari kegiatan PKM ini rata-rata di atas 70%, dan (4) membuat pembelajaran *e-learning* dengan benar dan tepat.

Melalui evaluasi yang telah dilakukan dengan indikator-indikator di atas, dapat diidentifikasi bahwa bimbingan praktis mengenai PKM penyusunan dan pembuatan media perangkat pembelajaran *e-learning* memberikan hasil yang sangat memuaskan, karena peserta pelatihan tertarik dan bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan yang diberikan. Tingkat keberhasilan dan keterlaksanaan kegiatan PKM ini didasarkan pada antusias peserta pelatihan dan daya serap dari materi yang diberikan dan ditunjukkan dengan penyusunan perangkat pembelajaran dengan tepat.

1. Partisipasi peserta sangat tinggi, hal ini dilihat dari:
  - (a) 100% peserta mengikuti kegiatan pelatihan secara penuh waktu,
  - (b) peserta mempunyai motivasi dan antusias dalam memahami dan menggambarkan pembuatan atau penyusunan media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan menggunakan pendekatan-pendekatan sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti, dan
  - (c) semua peserta aktif bertanya dan mengemukakan permasalahan-permasalahan dalam menentukan arah dan tujuan bakat minat yang diinginkan.
2. Daya serap penguasaan materi oleh peserta rata-rata baik dan ini terbukti pada saat diadakan praktik penyusunan pembelajaran berbasis *e-learning* dan menjelaskan secara langsung sekitar 75% dapat menyusun pembelajaran *e-learning* dengan tepat.
3. Peserta memberikan tanggapan yang positif terhadap pelaksanaan pelatihan ini, dengan rata-rata diatas 80%.
4. Rerata 70% dari peserta pelatihan telah menyusun pembelajaran *e-learning* dengan baik.

Keberhasilan pelaksanaan pelatihan ini tentunya atas bantuan yang diberikan oleh Rektor UNM, Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar yang menyediakan dana PNBP, Kepala sekolah dan pendidik. Keberhasilan ini merupakan indikator yang sangat penting untuk meningkatkan pelatihan selanjutnya dengan permasalahan yang berbeda.



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
ISBN: 978-623-7496-01-4**

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam menyusun dan pembuatan pembelajaran berbasis *e-learning* di Sekolah Dasar Malino, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Partisipasi peserta sangat tinggi, hal ini dilihat dari:  
(a) 100% peserta mengikuti kegiatan pelatihan secara penuh waktu, (b) peserta mempunyai motivasi dan antusias dalam memahami dan menyusun pembelajaran *e-learning* dengan pendekatan-pendekatan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, dan (c) semua peserta aktif bertanya dan mengemukakan permasalahan-permasalahan dalam menentukan arah dan tujuan penyusunan dan pembuatan perangkat tersebut.
2. Daya serap penguasaan materi oleh peserta rata-rata baik dan ini terbukti pada saat diadakan praktik penyusunan perangkat pembelajaran dan menjelaskan secara langsung sekitar 75% dapat melakukan penyusunan dan mendesain pembelajaran *e-learning* dengan tepat.
3. Peserta memberikan tanggapan yang positif terhadap pelaksanaan pelatihan ini, dengan rata-rata diatas 80%.
4. Rerata 70% dari peserta pelatihan telah mendesain pembelajaran berbasis *e-learning* dengan tepat.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan Karunianya. Sehingga kegiatan ini dapat dilakukan sesuai rencana dengan hasil seperti dalam laporan ini. Untuk itu, kami mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat UNM Makassar.
3. Dekan FT Universitas Negeri Makassar.

4. Kepala Sekolah Dasar Malino.
5. Anggota tim atas kerjasamanya yang diberikan sehingga kegiatan ini berjalan dengan sukses.
6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik langsung maupun tidak langsung.

Akhirnya, kami harapkan semoga hasil pengabdian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hanum, Numiek Sulisty. (2013). *Keefektifan E-learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3, Nomor 1, Februari 2013, pp. 90-102. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/viewFile/1584/1314>.
- Hardyanto, R. Hafid; & Dwi Surjono, Herman. (2016). *Pengembangan dan Implementasi E-Learning Menggunakan Moodle dan Vicon Untuk Pelajaran Pemrograman Web Di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 6, No. 1, Februari 2016 (43-53). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/>.
- Mayer, R., Clark, R.C. (2008). *E-learning and the science of instruction*. John Wiley & Sons, Inc: USA.
- Mayer, Richard E. (2010). *Applying the science of learning to medical education*. a Blackwell Publishing Ltd 2010. MEDICAL EDUCATION 2010; 44: 543-549.
- Moore, J.L., Deane, C.D., Galyen, K. (2011). *E-learning, online learning, and distance learning environments: are they the same?*. Journal Internet and Higher Education 14 (2011) 129-135, University of Missouri.
- Rr. Indah Mustikawati, Muhammad Sabandi, Y.Yohakim Marwanta. (2013). *Pengembangan Karakter, E-learning, dan E-Library di SMK Yogyakarta*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132206569/pengabdian/laporan-ppm-ibm-e-learning-e-library-dan-pendidikan-karakter.pdf>.
- Zhang, S., Zhou, L., Briggs, R.O. (2006). *Instructional video in e-learning: assessing the impact of interactive video on learning effectiveness*. Information & Management 43 (2006) pp: 15-27.