

PROGRAM PENINGKATAN KETERAMPILAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK PENGAJAR / GURU DAN STAF TATA USAHA PADA YAYASAN PENDIDIKAN BINA ISLAMI BANJARMASIN

Muhammad Amin^{1*}, Husnul Madihah², Andie³, Rizqi Elmuna Hidayah⁴, Galih Mahalisa⁵, Gita Ayu Syafarina⁶

^{1,3,4,5,6}Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Informasi, ²urusan Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari

*E-mail: maminbjm58@gmail.com

Abstrak

Pada Program Pemberdayaan Masyarakat (PPM) ini berfokus pada peningkatan keterampilan penggunaan teknologi informasi untuk para pengajar dan staf tata usaha pada Yayasan Pendidikan Bina Islami Banjarmasin. Yayasan tersebut menaungi sekolah Mts (Madrasah Tsanawiyah), MI (Madrasah Ibtidaiyah) dan RA (Raudhatul Athfal). Permasalahan mitra yaitu sebagai yayasan yang menaungi sekolah yang berbasis islami mereka mengerjakan semua laporan, pengajaran dan administrasi masih secara manual, yaitu hanya menggunakan pencatatan menggunakan buku saja. Kegiatan memberikan Pelatihan-pelatihan berbasis komputer yaitu mengenai penerimaan siswa baru berbasis sistem Informasi, membuat media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan para pengajar dan staf tata usaha sebagai pengabdian kepada masyarakat dosen UNISKA Banjarmasin. Dengan adanya Program ini, keterampilan penggunaan teknologi informasi para pengajar dan staf tata usaha lebih meningkat dan lebih berkembang dari pada sebelumnya.

Kata kunci: Administrasi, Media Pembelajaran, Teknologi Informasi

Abstract

Teachers and Administrative Staff at the Bina Islami Education Foundation in Banjarmasin. The foundation houses Mts School (Madrasah Tsanawiyah), MI (Madrasah Ibtidaiyah) and RA (Raudhatul Athfal). The problem of partners is that as a foundation that houses Islamic-based schools they work on all reports, teaching and administration still manually, that is, only using bookkeeping only. For that we will provide computer-based training, namely regarding the admission of new students based on Information systems, making interactive learning media to improve the skills of teachers and administrative staff as Community Service for UNISKA Banjarmasin Lecturers.

Keywords: Administration, E- Learning Media, Information Technology

1. Pendahuluan

Program Pemberdayaan Masyarakat (PPM) berfokus pada program peningkatan keterampilan penggunaan teknologi informasi untuk pengajar / guru dan staf tata usaha pada yayasan pendidikan Bina Islami Banjarmasin. Yayasan tersebut menaungi sekolah Madrasah Tsanawiyah (Mts), Madrasah Ibtidaiyah (MI), dan Raudhatul Athfal (RA). Dengan jumlah murid yang banyak, setiap jenjang pendidikan tersebut mempunyai banyak guru atau staf pengajar. Yayasan Pendidikan Bina Islami beralamat di Teluk Tiram Darat (TTD) RT. 20 No. 3 Banjarmasin. Yayasan ini berada dibawah naungan Kementerian Agama Kota Banjarmasin. Sebagai instansi pendidikan, madrasah memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan dengan disertai ilmu agama islam yang lebih baik dibandingkan dengan pendidikan formal pada umumnya. Sekolah ini juga memberikan pendidikan tahfiz mulai dari anak usia dini, yaitu Raudhatul afhal atau setara dengan taman kanan-kanak (TK). Hal ini merupakan suatu kelebihan yayasan ini,

karena jika anak sudah lulus sekolah apalagi yang berada di madrasah Tsanawiyah (setara Sekolah Menengah Pertama), ia akan lebih mudah melanjutkan ke tingkat selanjutnya seperti MA ataupun pesantren karena ia sudah banyak mempunyai hafalan Al-qur'an.

Di saat teknologi komputer dan smartphone sudah berkembang sangat cepat, Yayasan Pendidikan Bina Islami Banjarmasin masih belum menerapkan teknologi informasi secara maksimal dimana seharusnya setiap pengajar bisa menguasai teknologi dengan baik. Perkembangan teknologi informasi yang saat ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu electronic learning. Electronic learning atau biasa disebut e-learning sekarang ini berperan penting sekarang ini. E-learning memiliki dua tipe, yaitu synchronous dan juga asynchronous. Synchronous yang berarti pada waktu yang bersamaan, yaitu proses pembelajaran yang terjadi pada saat yang bersamaan antara pendidik dengan peserta didik. Hal ini yang memungkinkan interaksi secara langsung antara pendidik dengan peserta didik secara online. Sedangkan asynchronous artinya tidak dalam waktu yang bersamaan. Para peserta didik dapat mengambil waktu untuk pembelajaran yang berbeda dengan pendidik dalam memberikan materi mereka. Materi pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, beberapa permainan edukatif, tes, quiz bahkan pengumpulan tugas (Hartanto, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Muammar, yaitu pengembangan e-learning berbasis web yang memiliki permasalahan. Sebagai contoh, media pembelajaran yang sudah diterapkan oleh beberapa dosen di Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung masih mengutamakan metode berceramah dengan menggunakan media office yaitu powerpoint, menggunakan papan tulis dan juga laptop/netbook yang berimplikasi pada proses pembelajaran yang menjadi kurang menarik serta kurang efektif. Hal ini juga seharusnya menjadi perhatian para pengajar (Muammar, 2017).

Di saat teknologi komputer dan smartphone sudah berkembang sangat cepat, Yayasan Pendidikan Bina Islami Banjarmasin masih belum menerapkan teknologi informasi secara maksimal dimana seharusnya setiap pengajar bisa menguasai teknologi dengan baik.

Selama tahun 2020 ini, seluruh dunia mengalami pandemi covid-19. Seluruh aspek baik perekonomian maupun pendidikan mengalami perubahan yang signifikan. Sistem pembelajaran di setiap sekolah dan dunia pendidikan berubah. Seluruh sekolah mengalami libur panjang karena diadakannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Yang membuat proses belajar dan mengajar di kelas tidak bisa dilaksanakan. Harusnya anak-anak bisa tetap mendapatkan hak mereka mengecap pendidikan walaupun hanya di rumah. Bapak Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, bapak Nadiem Makarim mengatakan, ada 2(dua) hal yang bisa menjadi kunci dalam mencari sebuah solusi, yakni mitigasi krisis pembelajaran serta mitigasi krisis ekonomi di sektor pendidikan. "Kegiatan di Kemendikbud harus berpikir dan mencari solusi yang out of the box. Manfaatnya pun harus dirasakan sekarang juga," merupakan kata-kata Mendikbud, Pak Nadiem pada sebuah acara bincang-bincang Kompas.com dengan judul "Bangkit Indonesiaku, Bangkit Pendidikanku" (Kompas.com). Artinya salah satu solusi dari pembelajaran jarak jauh adalah teknologi informasi dan komunikasi yang bagus. Sekarang para guru secara tidak langsung dianjurkan menguasai teknologi komputer, paling tidak smartphone, agar pengajaran bisa mereka lakukan walau dari tempat yang berbeda-beda bersama murid-murid mereka. Untuk dapat memberi pelajaran, guru/pengajar harus menggunakan media yang sudah tersedia di smartphone/komputer seperti WA (Whatsapp), Google Classroom dan google meet, Zoom, jitsi dan sebagainya. Keadaan seperti sekarang seharusnya para guru dibekali ilmu mengenai teknologi mengajar yang lebih mudah. Kesadaran akan teknologi informasi sudah mulai dirasakan dikarenakan keadaan pandemi sekarang ini. Seharusnya, bukan hanya karena pandemi saja para guru baru sadar pentingnya teknologi, tetapi para guru bisa membekali skill penggunaan teknologi untuk diterapkan saat pandemi atau pun tidak karena ini sangat berguna dalam dunia pendidikan. Dari hasil observasi dan wawancara kepada sasaran, maka permasalahan yang Kegiatan berikan solusi melalui program kegiatan yaitu :

PROGRAM PENINGKATAN KETERAMPILAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNTUK PENGAJAR / GURU DAN STAF TATA USAHA PADA YAYASAN PENDIDIKAN
BINA ISLAMI BANJARMASIN

1. Penerimaan siswa baru dan pembayaran sekolah dilakukan masih dengan cara manual, yaitu dicatat di buku catatan yang ada di koperasi. Bagaimana jika catatan tersebut hilang, maka yayasan akan kesulitan mengatur laporan
2. Para guru tidak semuanya menguasai teknologi informasi jadi cara mereka mengajar masih terpaku pada *textbook* dan buku Lembaran Kerja Siswa disingkat LKS saja.
3. Pada masa pandemi sekarang ini, diperlukan pembelajaran yang bersifat *online*, banyak dari para guru pada Yayasan ini belum menguasai cara pembelajaran secara online.

Tujuan dari kegiatan Program Pemberdayaan Masyarakat (PPM) ini yaitu dengan memberikan solusi dari permasalahan mitra yaitu Yayasan Bina Islami dalam, Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mengenai teknologi informasi

2. Metode Pelaksanaan

2.1 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode yang akan Kegiatan gunakan kepada para peserta kegiatan PPM dalam rangka meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi informasi untuk pengajar / guru dan staf tata usaha pada Yayasan Pendidikan Bina Islami Banjarmasin dengan cara memberikan pelatihan menggunakan aplikasi penerimaan siswa baru dan pembuatan media pembelajaran interaktif e-learning. Program ini dilaksanakan selama kurun waktu 6 (enam) bulan dengan mengadakan pelatihan dengan materi yang berkaitan dengan permasalahan mitra. Selama pelatihan berlangsung, Kegiatan menyelipkan sesi tanya jawab secara langsung jika peserta tidak mengerti. Kegiatan ini juga menyertakan para mahasiswa dalam memberikan materi sebagai upaya implementasi perkuliahan di kampus.

2.2 Khalayak Sasaran

Sasaran dari kegiatan PPM ini adalah para pengajar/guru serta staf tata usaha pada Yayasan Pendidikan Bina Islami Banjarmasin. Jumlah guru/ustadz/ustadzah yang berpartisipasi di Tsanawiah ada 15 (lima belas) orang termasuk kepala sekolah, di Madrasah ibtdaiyah nya berjumlah 12 (dua Belas) orang, dan di RA berjumlah 5 (lima) orang termasuk kepala RA serta 1 (satu) orang staff administrasi ditunjukkan pada gambar 1.

NAMA MTs : NURUL ULUM

NO	N A M A	N I P	MATA PELAJARAN	NO.HP/WA
1	Herliyadi, S.Pd. M.M	-	Fiqih & Akidah A, QH : VII	081349355077
2	Ahmad Bakri, S.Pd.I	-	Bahasa ArabVII-IX	085105890081
3	Yanthe Ferawatie, S.Pd.	-	Bahasa Indonesia VII-IX	081251727316
4	Siti Aminah, S.Pd.I	-	PJK : VII-IX	081254925282
5	Sarbini Oman, S.Ag.	-	SKI VII-IX	082251992290
6	Hikmah Rinayanti, S.Pd.	-	Biologi VII-IX	089636111062
7	Husnul Hatimah, S.Pd.I	-	Fiqih & Akidah A, QH Kelas VIII-IX	082150773932
8	Winda Ariani, S.Pd.	-	Fisika, Kimia VII-IX	085348844473
9	Kiki Rezki Amalia, S.Pd	-	Bahasa Inggris VII-IX	087842993483
10	Alfian Noor, S.Pd.I	-	Prakarya, SBK VII - IX	085346653639
11	St. Rahmah, S.Sos	-	IPS VII-IX	082157762293
12	Olifia, S.Sos	-	PKn VII-IX	082255022464
13	Noorunnajmi, S.Pd	-	Matematika VII-IX	085753396043
14	Muhammad Fixrin Arrasyid, S.Pd	-		
15	Rabiatul Chairiyah, S.Pd. M.M	-		

Gambar 1 Peserta Kegiatan

Sumber: Muhammad Amin, 2021

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian di Yayasan Pendidikan Bina Islami Banjarmasin telah dilaksanakan. Kegiatan melakukan wawancara metode pembelajaran apa yang sudah mereka gunakan selama masa pandemi seperti ini. Rata – rata jawaban peserta adalah menggunakan *whatsApp* dan sebagian menggunakan *classroom* dari *google*. Sedangkan untuk administrasi baik itu pembayaran iuran sekolah maupun pendaftaran peserta didik baru, semuanya masih menggunakan cara konvensional yaitu menulis di buku kas dan buku

catatan sekolah. Maka tim PMM UNISKA memberikan solusi pemecahan permasalahan untuk metode pembelajaran online yaitu pengenalan *zoom education* dan *edmodo* sebagai *e-learning* alternatif untuk para pengajar, dan cara pembukuan yang lebih mudah dengan *office*, baik melalui laptop/pc ataupun melalui *smartphone* yang peserta gunakan. Untuk data yang sudah disimpan, media penyimpanannya bisa secara online dan bisa di akses lagi melalui media digital yang ada, yaitu menggunakan *OneDrive* yang sudah disediakan oleh *office*. Asalkan menggunakan akun yang sama, data mereka akan tersimpan dengan lebih aman.

Untuk hambatan yang didapatkan dari kegiatan ini adalah kurangnya pemahaman teknologi informasi dari para peserta yaitu pengajar yang sudah berumur atau yang usianya lebih tua. Peserta agak kesulitan dalam mengimplementasikan aplikasi ke media *smartphone/laptop*. Tetapi tim PMM mengusahakan sedetail mungkin dalam memberikan tutorial kepada peserta.

Langkah pertama yaitu mengajarkan *e-learning* kepada para guru mata pelajaran ataupun wali kelas menggunakan *Edmodo* dan *zoom*. *Edmodo* adalah salah satu situs *e-Learning* yang dirancang untuk kegiatan belajar mengajar dan saat anda berada pada situs tersebut dan telah join ke kelas, maka kita seperti berada dalam ruangan kelas dimana disana kita dapat menemukan guru serta teman-teman sekelas bahkan kita dapat mengirimkan tugas. Pada *edmodo* ini memiliki beberapa akun diantaranya akun guru, akun orang tua dan akun siswa. Walaupun didalam satu *edmodo* tersebut memiliki beberapa akun, tetapi cara pendaftaran dari masing-masing akun juga berbeda. Sedangkan *zoom* adalah media untuk tatap muka secara online melalui situs *zoom.com* ataupun aplikasi *zoom* yang bisa diunduh melalui *playstore* ataupun *appstore*. Aplikasi *Edmodo* dan *Zoom* bisa di download secara gratis. Tetapi untuk *zoom* jika dipakai diatas 40 (empat puluh) menit akan ada peringatan bahwa akun akan keluar sendiri dari *meet/pertemuan* online.

Berikut isi materi pembuatan akun *edmodo* untuk pengajar:

Cara mendaftar akun *edmodo* untuk pengajar/guru/teacher

1. Buka website/ situs www.edmodo.com.
2. Pilih salah satu pilihan yaitu "saya guru atau i'm teacher".
3. Masukkan akun e-mail dan buatlah password dan klik sign up atau daftar. Jika sudah memiliki akun gmail, maka kita akan sangat mudah dalam mendaftarkan akun *edmodo* kita dengan menggunakan gmail. Selain itu juga mudah untuk sign in nantinya, mudah pula untuk mengunggah file-file materi/tugas yang ingin kita berikan kepada siswa/murid.
4. Setelah mengklik *sign up*, berikutnya adalah klik izinkan atau *allow*, Kemudian ikuti dan isi biodata kita.
5. Selanjutnya klik *create account* / membuat akun
6. Kita bisa memilih sekolah dimana kita mengajar. Jika, memang belum tersedia, maka kita bisa membuat nama sekolah. Untuk dapat membuatnya cukup kita klik "*i can't find my school*", kemudian isi nama sekolah/universitas dan informasi lainnya yang kita butuhkan).
7. kemudian klik "*set up my first class*" bisa melihat tampilan seperti tampilan facebook. Tampilannya memang sederhana tetapi sangat *eye catching* bagi pengguna.
8. Untuk membuat kelas-kelas di *edmodo*, kita bisa saja membuat kelas sesuai kebutuhan. Untuk membuatnya, klik "*create a class*" pada sisi sebelah kiri, lalu kita isi nama kelas yang kita inginkan.
9. Ketika membuat kelas, kita pastikan untuk mengingat kode *class/ group code* nya. Kita bagikan kode tersebut kepada siswa kita agar nantinya siswa bisa membuat akun *edmodo*. Karena jika tidak membagikan kode kelas, maka siswa akan kesulitan untuk mendaftar di *edmodo*.

Selain *edmodo*, tim juga mensosialisasikan penggunaan *zoom education* kepada para peserta. *Zoom*, Sebuah layanan dalam konferensi video berbasis *cloud computing*. Aplikasi ini mengizinkan pengguna untuk bertemu/*meet* dengan orang lain secara online,

**PROGRAM PENINGKATAN KETERAMPILAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNTUK PENGAJAR / GURU DAN STAF TATA USAHA PADA YAYASAN PENDIDIKAN
BINA ISLAMI BANJARMASIN**

baik itu dengan panggilan video, suara, bahkan keduanya. Dan semua percakapan via zoom bisa direkam/record untuk dilihat lagi nantinya.

Aplikasi zoom ini dinilai punya kualitas yang bagus dan mumpuni. Terbukti, setengah dari perusahaan yang ada masuk di Fortune 500 sudah menggunakan layanan zoom tersebut. Bapak presiden RI Joko Widodo beserta jajarannya juga dikabarkan menggunakan aplikasi tersebut dalam rapat online dengan anggota kabinet. Zoom berupa istilah yang mengacu pada rapat konferensi video yang dihosting menggunakan zoom. Kita dapat bergabung dengan rapat- rapat/ meeting yang mengundang pengguna melalui webcam atau smartphone secara online.

Selanjutnya kepada staff administrasi, tim mengenalkan office agar mereka bisa memasukkan pembukuan menggunakan word dan excel. Meskipun excel tidak bisa meng-update data secara langsung/otomatis, Tetapi Excel menyediakan berbagai macam tools yang begitu penting untuk dapat menyelesaikan sebuah pencatatan biasa maupun keuangan, seperti penagihan / kalkulasi sebuah transaksi. Meskipun fitur Excel tidak selengkap pada software akuntansi, tetapi staff keuangan di sekolah-sekolah masih bisa mengandalkan office yaitu excel dan word.

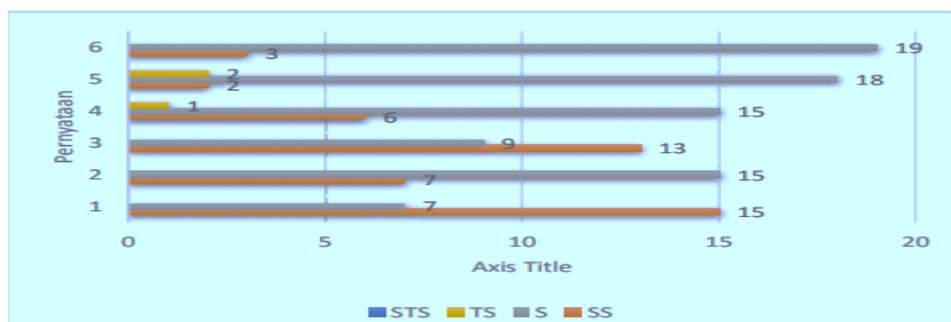
Para peserta sangat antusias dengan adanya pelatihan seperti ini, mereka berharap akan selalu ada sosialisasi atau pun pelatihan dengan basic digital/komputer agar mereka lebih mudah menggunakan teknologi informasi dalam pekerjaan mereka sehari-hari sebagai tenaga akademik.

Pada kegiatan ini tim melakukan evaluasi melalui angket kuesioner dengan instrumen pertanyaan seperti berikut:

Tabel 1 Instrumen Pertanyaan Kuesioner Kegiatan
Sumber : Muhammad Amin, 2021

Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1) Saya Merasa Mendapatkan Manfaat Untuk Pembelajaran Di Kelas Setelah Mengikuti Kegiatan Pelatihan ini				
2) Dengan Adanya Pelatihan dan sosialisasi ini ,Kemampuan Saya Dalam menggunakan E-Learning Edmodo dan Zoom Meningkat,				
3) Pelatihan Sesuai Dengan Kebutuhan Saya Sebagai Guru/Pengajar,				
4) Setelah Mengikuti Kegiatan Pelatihan Ini, Saya Akan Menggunakan Materi Yang Sudah Diberikan Untuk Menyusun Materi Dan Soal-Soal Mata Pelajaran yang akan di Upload di Edmodo Nantinya				
5) Saya Dapat Mengikuti Kegiatan Pelatihan Dengan Baik				

Dari 33 (tiga puluh tiga) peserta yang mengikuti, hanya 22 (dua puluh dua) saja yang mengisi angket tersebut. Berikut adalah grafik hasil kuesioner :



Gambar 2 Hasil Survei Peserta Kegiatan
Sumber: Muhammad Amin, 2021



Gambar 3 Foto Kegiatan PPM

Sumber: Muhammad Amin, 2021



Gambar 4 Foto Kegiatan PPM

Sumber: Muhammad Amin, 2021

4. Kesimpulan

Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan program pemberdayaan masyarakat seperti ini, sangat membantu para guru/ staff administrasi yang bekerja pada Yayasan Bina Islami Banjarmasin. Untuk kedepannya tim ingin mensosialisasikan berbagai aplikasi digital lain nya seperti pembuatan website khusus untuk mempromosikan yayasan Bina Islami. Dan juga e-learning lainnya selain edmodo. Untuk kedepannya dapat dilakukan kegiatan pelatihan keterampilan yang berhubungan dengan teknologi informasi lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih untuk pihak yang banyak membantu Kegiatan seperti LP2M UNISKA MAB Banjarmasin, Dekan Fakultas teknologi Informasi dan kaprodi Teknik Informatika, Ketua Yayasan Bina Islami serta staff dan guru yang sudah bekerjasama dengan Kegiatan.

Daftar Pustaka

- F Alatas, H. (2013). *Responsive Web Design Dengan PHP & Bootstrap*. Lokomedia.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. CV. Andi Offset.
- Chaffey, D. (2002). *E-Business and E-Commerce Management. Strategy, Implementation and practice*. Prentice Hall.
- Daryanto. (2004). *Memahami Kerja Internet*. CV. Yrama Widya.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Hidayah, F. (2012). *Penerapan E Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Diklat Pemrograman Web Kelas Xi Teknik Komputer Jaringan Smk N 2 Pengasih*. Universitas Negeri Yogyakarta.

PROGRAM PENINGKATAN KETERAMPILAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNTUK PENGAJAR / GURU DAN STAF TATA USAHA PADA YAYASAN PENDIDIKAN
BINA ISLAMI BANJARMASIN

- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis : Pengertian*. PT Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia.
- Jogiyanto, H. . (2004). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.
- Muammar, A. (2017). *Pengembangan E-Learning Berbasis Web Di Jurusan Pendidikan Biologi Uin Raden Intan Lampung*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.