

## WORKSHOP EDUKASI MEDIA E-LEARNING KREATIF DAN INTERAKTIF DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN SECARA ONLINE DAN OFFLINE BAGI GURU-GURU SMP NEGERI 2 TRAWAS KABUPATEN MOJOKERTO

Elfia Nora, Imam Bukhori, I Nyoman Suputra, Tri Sinarti  
Universitas Negeri Malang

**Abstrak:** Pada kondisi seperti sekarang ini semua pekerja harus memahami tentang teknologi digital. Guru termasuk juga pekerja yang harus paham dengan teknologi digital, yang mana guru pada masa sekarang ini dituntut untuk kreatif dan lebih interaktif dalam penyampaian pembelajaran yang diberikan kepada siswa-siswinya. Berdasarkan analisis situasi dan hasil observasi di lapangan, maka permasalahan mitra dapat dirumuskan sebagai berikut. (1) Masih seringnya guru-guru menggunakan media pembelajaran konvensional dikarenakan kurangnya informasi, pemahaman dan pengetahuan mengenai beberapa media e-learning. (2) Masih monotonnya metode guru mengajar, tanpa menggunakan media yang lebih kreatif dan interaktif. Untuk mengatasi permasalahan mitra maka metode untuk mendukung realisasi program IBM adalah dengan: (1) memberikan workshop edukasi mengenai media e-learning dan praktik media e-learning dan (2) praktik pengaplikasian dan membuat media e-learning menggunakan Genially, Flip PDF, dan I Spring. Mitra pengabdian masyarakat ini ada SMP Negeri 2 Trawas Kabupaten Mojokerto. Berdasarkan kegiatan workshop yang dilakukan pada guru-guru SMP Negeri 2 Trawas Mojokerto maka diketahui bahwa guru-guru sangat antusias mengikuti workshop edukasi media e-learning kreatif yang dilaksanakan dan banyak dari guru-guru yang mulai mengenal media pembelajaran e-learning, namun masih belum diterapkan di kelas. Guru-guru belajar memasukkan materi mata pelajaran ke dalam media e-learning, baik yang berbentuk PowerPoint, video, dan audio sekaligus akan menerapkan media e-learning dalam proses belajar mengajar di kelas.

**Kata kunci:** \_\_\_\_\_

### PENDAHULUAN

Pada kondisi seperti sekarang ini semua pekerja harus memahami tentang teknologi digital. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama teknologi komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang juga ikut berkembang dengan adanya kemajuan teknologi dan komunikasi ini yaitu bidang pendidikan dan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pemba-

ruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Jika sebelumnya hubungan antara pendidik dan peserta didik hanya dapat berlangsung secara tatap muka, yang mana terbatas oleh ruang dan waktu. Sekarang telah dapat dilaksanakan melalui komunikasi online atau electronic learning (e-learning). Dengan menggunakan e-learning, pembelajaran menjadi lebih mudah, efektif dan efisien, Aunurrahman (2019). Perkembangan teknologi ini berpengaruh juga kepada guru, karena guru-guru sekarang harus paham dengan teknologi digital, dan guru pada masa

---

\*Corresponding Author.  
e-mail: elfia.nora.fe@um.ac.id

sekarang ini dituntut untuk kreatif dan lebih interaktif dalam penyampaian pembelajaran yang diberikan kepada siswa-siswinya. Darmadi (2016) menyampaikan bahwa guru profesional dituntut untuk memiliki kemampuan mengenai teknologi informasi dan komunikasi yang baik dan mampu menerapkannya dalam proses belajar mengajarnya kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus menyesuaikan metode atau media yang diterapkan kepada siswanya dengan, masanya siswa-siswi zaman sekarang yang dikategorikan era milenial di mana mereka akan lebih tertarik jika hal-hal yang mereka peroleh, lihat, atau dengar berhubungan dengan digitalisasi, yaitu mereka menerima informasi melalui Android, Web, Desktop, dan multimedia lainnya. Peran guru dalam pembelajaran jarak jauh sebagai perencana, pelaksana, evaluator dan motivator dalam pembelajaran (Sabaniah, Ramdhan & Rohmah, 2021).

Pada akhirnya guru harus memberikan pembelajaran secara kreatif bisa dilakukan dengan menggunakan media e-learning yang kreatif dan interaktif sehingga berkaitan dengan hal ini seorang guru harus sudah beradaptasi dan mengoperasikan berbagai macam aplikasi atau program-program yang dibuat sebagai media e-learning. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Ihwanah (2020) bahwa penggunaan media online dapat digunakan oleh tim tenaga pengajar untuk menyampaikan materi yang harus diterima oleh para siswa. Adapun aplikasi yang biasanya digunakan yaitu Google Classroom, Google Meet, Zoom, dan masih banyak lagi tergantung kebutuhan dan kebijakan dari tim pengajar. Aplikasi-aplikasi ini digunakan oleh tenaga pengajar untuk metode pengajaran sinkronus.

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Hanum, 2013; Dakhi, O., 2007; Dakhi, O. 2013; Dakhi, O, et al., 2020). E-

Learning juga merupakan suatu pembelajaran yang disampaikan secara elektronik melalui komputer dan media berbasis komputer yang materinya bisa diakses melalui sebuah jaringan, Andria & Setyaningsih (2019). Dengan pembelajaran e-learning ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan mandiri belajar (Mubarok et al., 2018; Surjono, 2014; Fajra, M., et al., 2020; Masril, M., et al., 2020). Media pembelajaran berbasis e-learning diharapkan menjadi alternatif solusi pembelajaran untuk lebih memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis e-learning, pengembangan ini akan sekaligus memberikan solusi terhadap kebutuhan yang dihadapi peserta didik, pendidik, dan sekolah (Zagoto, Dakhi & Yarni, 2019).

E-learning sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar (KBM) perlu memperhatikan kegiatan dari para pengguna khususnya guru dan siswa. Setidaknya pengguna dapat melakukan kegiatan pembelajaran seperti akses materi, menjawab tugas, ujian, dan diskusi ketika berselancar menggunakan e-learning. Ada banyak software yang digunakan dalam mengatur konten dalam pembuatan sebuah situs web sebagai media pembelajaran, seperti Moodle, eFront, ATutor, Docebo LMS, Open Conference System, ILIAS, dan OLat. Para pengguna dapat dimudahkan dalam pembuatan sebuah situs dengan menggunakan Content Management System (CMS) yang sudah tersedia. Beberapa contoh media e-learning yang digunakan untuk proses pembelajaran adalah Google Classroom, Quipper aplikasi ujian, Edmodo, Moodle, e-book berbasis Flip PDF, Microsoft Office PPT berbasis Canva, Genially, dan lain-lain. Tujuan pengabdian antara lain: (1) memberikan edukasi mengenai media e-learning dan praktik media e-learning dan (2) meningkatkan keterampilan guru dengan melakukan pem-

bimbingan praktik pengaplikasian media e-learning dan membuat media e-learning menggunakan Genially, Flip PDF, dan I Spring.

## METODE PELAKSANAAN

Mitra kegiatan ini adalah SMP Negeri 2 Trawas Kabupaten Mojokerto, yang diwakili oleh kepala sekolah dalam penandatanganan persetujuan sebagai mitra. Mitra akan dilibatkan secara aktif mulai dari tahap perencanaan kegiatan, pelaksanaan workshop, sampai evaluasi kegiatan. Adapun rincian kegiatan sebagai berikut.

1. Tahap perencanaan: tim dosen beserta mitra melaksanakan kegiatan-kegiatan sebagai berikut.
  - a. Mendata calon peserta yaitu guru-guru SMP Negeri 2 Trawas Kabupaten Mojokerto.
  - b. Menetapkan pemateri workshop dan menyiapkan skenario workshop.
    - 1) Menyiapkan sarana prasarana untuk pelatihan, menyiapkan konsumsi (tim dosen).
    - 2) Menyiapkan akomodasi untuk peserta dan pemateri (tim dosen).
    - 3) Menyusun tugas-tugas untuk peserta (tim dosen).
2. Tahap pelaksanaan
  - a. Penyampaian materi kegiatan (pemateri)
  - b. Memberikan tugas (pemateri)
  - c. Mengikuti workshop (peserta workshop)
  - d. Mengerjakan tugas-tugas (peserta), pemateri: dosen-dosen dari Jurusan Manajemen Universitas Negeri Malang
3. Tahap evaluasi kegiatan  
Adapun evaluasi yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat serta keberlanjutan program setelah selesainya pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut.

- a. Menilai hasil test-test awal dan akhir.
- b. Menilai/mereview hasil tugas-tugas.
- c. Tahap pendampingan praktik media pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media e-learning merupakan sarana yang mempermudah dan membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara interaktif. Konsep e-learning juga dapat membantu seorang siswa untuk terlatih dan terbiasa dalam mengelola waktu belajar secara mandiri. Belajar mandiri merupakan sebuah aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam menentukan waktu dan sumber belajar yang akan dipelajari sehingga tercapainya kemampuan atau kompetensi yang diharapkan (Pribadi, 2019). Pada saat sekarang ini sangat banyak ragam media e-learning dari berbagai platform yang menarik untuk digunakan guru sehingga guru-guru harus mau belajar dan mengembangkan skill mengenai beragam media e-learning yang ada. Workshop edukasi media e-learning kreatif dan interaktif ini dapat bermanfaat bagi guru-guru SMP Negeri 2 Trawas untuk mengembangkan kreativitas guru dalam menuangkan materi pembelajaran pada media pembelajaran elektronik dengan tampilan gambar-gambar yang menarik, sisipan video pembelajaran maupun audio berupa suara penjelasan materi, atau tugas dari guru untuk mempermudah siswa-siswi SMP Negeri 2 Trawas dalam memahami materi pembelajaran.

Workshop edukasi media e-learning kreatif dan interaktif ini dilakukan dua kali, yaitu hari Sabtu, tanggal 23 Juli 2022, dengan kegiatan penyampaian materi mengenai jenis-jenis media e-learning dengan mengenalkan berbagai plat-

form media e-learning, seperti Genially, Flip PDF Corporation, dan Google Sites. Pada penyampaian materi mengenai media e-learning, tidak terlalu banyak guru-guru yang bertanya, hanya satu atau dua saja yang menyampaikan terkait kendala apabila menggunakan media e-learning yang berbasis online, karena memerlukan akses internet dan tidak semua siswa bisa memenuhi hal tersebut dan kapasitas Wi-Fi dari sekolah juga belum bisa memenuhi sepenuhnya. Karena itu media e-learning Flip PDF Corporation juga bisa menjadi salah satu alternatif bagi guru-guru untuk membuat e-modul atau e-book materi-materi pembelajaran pada setiap mata pelajaran yang ada diajarkan guru. Untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ke-2 dilakukan pada tanggal 4 Agustus 2022 hari Kamis, di mana semula direncanakan hari Sabtu, tanggal 13 Agustus, namun karena sekolah mempunyai agenda kegiatan lain sehingga dimajukan kegiatan pengabdian masyarakat pada tanggal 4 Agustus 2022, kegiatan yang dilakukan adalah praktik media e-learning Genially, flip PDF Corporation, dan Google Site.

Pada kegiatan praktik ini tidak semua guru membawa laptop untuk praktik pembuatan me-

dia e-learning, sehingga bagi guru yang tidak membawa laptop untuk program Genially bisa praktik menggunakan HP masing-masing guru. Pada praktik Genially banyak pertanyaan dari guru-guru akan kekhawatiran mereka apakah materi yang sudah mereka masukkan dengan video atau audio nantinya akan tersimpan atau tidak, karena tersimpan secara online, namun dengan guru-guru praktik memasukkan materi dan link video serta gambar-gambar, kemudian dipublish, dan logout lalu login lagi ke program Genially. Materi yang mereka masukkan pada media Genially masih tersimpan sehingga beberapa guru sangat tertarik untuk menggunakan program ini nantinya sebagai media pembelajaran, dan harapan dari guru-guru pembelajaran menggunakan media e-learning ini nantinya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Yensy (2019) di mana diketahui bahwa efektivitas pembelajaran menggunakan e-learning melalui kegiatan guru mengelola pembelajaran sebesar 80% dengan kategori baik, aktivitas peserta didik sebesar 80% pada kategori baik, hasil belajar peserta didik sebesar 80% pada kategori baik dan respons peserta didik pada kategori baik.



**Gambar 1 Guru Mengajukan Pertanyaan tentang Media e-Learning Flip PDF Corporation**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 2 Guru-Guru Praktik Media e-Learning Genially  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3 Pemateri Mempersiapkan Penyampaian Materi Workshop

Praktik flip PDF Corporation berbasis offline, guru-guru meng-copy program dan menginstal pada laptop masing-masing. Guru-guru diminta memasukkan materi pembelajaran yang berbentuk PDF ke dalam media Flip PDF. Guru-guru sangat antusias mengikuti praktik media Flip PDF ini, mereka banyak yang sudah mencoba membuat Quis pada media Flip PDF ini, serta menyisipkan video pembelajaran pada materi yang sudah dimasukkan pada Flip PDF Corporation ini. Terakhir guru-guru praktik program atau media Google Sites yang berbasis online, guru-guru

yang tidak membawa laptop bisa menggunakan HP mereka masing-masing, dan banyak yang tertarik karena menurut mereka tampilannya seperti website. Selain itu, tampilan gambar dan teksnya menarik hal ini sesuai dengan yang disampaikan Alwan dalam Pixyoriza (2018) bahwa e-book (electronic book) dalam dunia pendidikan merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya, dan tentunya menarik bagi orang yang mempelajari materi pada E-book ini.



Gambar 4 Kegiatan Akhir Pengabdian Masyarakat di SMP Negeri 2 Trawas Bersama sebagian Guru-Guru

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan dukungan dana internal Universitas Negeri Malang, untuk itu kami tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada pimpinan LP2M, Rektor, Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Ketua Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Negara Universitas Negeri Malang, serta mitra pengabdian kepada masyarakat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan workshop yang dilakukan pada guru-guru SMP Negeri 2 Trawas Mojokerto maka diketahui sebagai berikut.

1. Guru-guru sangat antusias mengikuti workshop edukasi media e-learning kreatif yang dilaksanakan dan banyak dari guru-guru yang mulai mengenal media pembelajaran e-learning, namun masih belum diterapkan di kelas.
2. Guru-guru belajar memasukkan materi mata pelajaran ke dalam media e-learning, baik

yang berbentuk Power Point, video, dan audio sekaligus akan menerapkan media e-learning dalam proses belajar mengajar di kelas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andria & Setyaningish, R. K. (2019). *Implementasi E-learning berbasis Web dan Aplikasi Android dalam Pendidikan*. Madiun: Unipma Press.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K. K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C., & Varghese, C. (2016). An e-Learning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132–135.
- Darmadi, H. (2016). Tugas, Peran, Kompetensi, dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161–174.
- Fajra, M., Ambiyar, A., Rizal, F., & Dakhi, O. (2020). Pengembangan Model Evaluasi Kualitas Output Pembelajaran Teknik Kom-

- puter dan Jaringan di SMK Kota Padang. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 1–9. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v14i1.1480>.
- Hanum, Numiek. (2013). Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3. 10.21831/jpv.v3i1.1584.
- Ihwanah, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar pada Era Pandemi Covid-19. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(2), 44–51. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i2.15>.
- Masril, M., Jalinus, N., Jama, J., & Dakhi, O. (2020). Implementasi Pembelajaran berbasis Masalah pada Kurikulum 2013 di SMK NEGERI 2 Padang. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12 (1), 12–25. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i1.956>.
- Mubarok, A. A., Arthur, R., & Handoyo, S. S. (2018). Pengembangan Pembelajaran e-Learning Mata Kuliah PTM/Jalan Raya Pendidikan Vokasional Konstruksi Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2).
- Pixyoriza. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Berbasis Problem Solving. *Skripsi*, Universitas Raden Intan, Lampung.
- Pribadi. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prendamedia Group.
- N. A. Yensy. (2019). “Efektivitas Pembelajaran Statistika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid-19).” *J. Math. Educ.*, Vol. 10, No. 1, pp. 69–80.
- Siti Sabaniah, Dadan F. Ramdhan, and Siti Khozanatu Rohmah. (2021). “Peran Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Wabah Covid-19,” *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, No. 1, 43–54.
- Surjono, H. D. (2014). The Evaluation of a Moodle Based Adaptive e-Learning System. *International Journal of Information and Education Technology*, January, 89–92. <https://doi.org/10.7763/ijiet.2014.v4.375>.
- Zagoto, Maria M., Nevi Yarni, & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu dari Gaya Belajarnya serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 259–265. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/481>.

