

Pengenalan Media Pembelajaran Online Kreatif Di Tengah Pandemi Covid-19 Pada Panti Asuhan Putri Aisyiyah Wilayah Riau

Norra Isnasia Rahayu*¹, Sri Rahmayanti², Siti Hanifa Sandri³, Hendri Ali Ardi⁴, Bakaruddin Bakaruddin⁵, Misral Misral⁶, Jeki Algustri⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Keuangan dan Perbankan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Riau

*e-mail: norraisnasiaarahayu@umri.ac.id

Abstract

The target of the training activity is the young women of the Aisyiyah Women's Orphanage. Children are expected to be able to increase their insight and ability to understand learning in online teaching and learning activities. Although specifically the problem for orphanage children is the weakness of strengthening the ability to master learning materials quickly (Quantum Learning) and soft skills. In addition, this activity can also motivate orphanage children to be more creative, innovative and independent. This community service activity method uses the lecture method by the presenters and direct demonstrations are practiced by the participants, as well as a question and answer session. The introduction of creative online learning media using the Google Classroom application is very inspiring in learning and teaching innovation. By mastering a number of new skills by trainees, it will also have an impact on increasing learning achievement in schools which are now carried out online

Keywords: Learning, online, creative, pandemic

Abstrak

Sasaran kegiatan pelatihan adalah remaja putri Panti Asuhan Putri Aisyiyah. Anak-anak diharapkan mampu meningkatkan wawasan dan kemampuan dalam memahami pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar secara online. Walaupun secara spesifik masalah bagi anak-anak panti asuhan adalah masih lemahnya penguatan kemampuan menguasai bahan pembelajaran secara cepat (Quantum Learning) dan kemampuan softskill. Selain itu kegiatan ini juga dapat memotivasi adik-adik panti asuhan menjadi lebih kreatif, inovatif dan mandiri. Metode kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode ceramah oleh pengisi materi dan demonstrasi langsung dipraktikkan oleh peserta, serta sesi tanya jawab. Pengenalan media pembelajaran online kreatif menggunakan aplikasi google classroom sangat memberikan inspirasi dalam inovasi belajar dan pengajaran. Dengan dikuasainya sejumlah keterampilan baru oleh peserta pelatihan akan berdampak juga pada peningkatan prestasi belajar disekolah yang sekarang dilaksanakan secara daring.

Kata kunci: Pembelajaran, online, kreatif, pandemi

1. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh lapisan kehidupan manusia di belahan bumi terganggu, tanpa terkecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus membuka sekolah dalam rangka survive para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi.

Kendati begitu, pandemi ini mampu mengakselerasi pendidikan 4.0 sejalan dengan revolusi industri 4.0. Sistem pembelajaran dilakukan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi. Wabah corona ini justru menjadi katalis hebat yang memacu dunia pendidikan. Seperti mendorong lebih banyak pemanfaatan teknologi informasi dalam aktivitas pembelajaran jarak jauh. Namun ada tantangan besar dalam pelaksanaan model pembelajaran

jarak jauh. Salah satunya, sivitas akademika dan siswa yang belum terbiasa menggunakan sistem pembelajaran yang bersifat blended dan sepenuhnya online. Muncul kesulitan karena belum dilatih menggunakan peralatan untuk model pembelajaran jarak jauh. Karenanya perlu tambahan dukungan dan mentoring untuk menyesuaikan dengan model pembelajaran baru ini. Di era revolusi industri 4.0, dunia pendidikan tinggi termasuk farmasi menghadapi tantangan dengan berbagai perubahan yang ada. Ditambah adanya pandemi Covid-19 menuntut pendidikan tinggi untuk bisa melakukan penyesuaian dalam penyelenggaraan pendidikan. Salah satunya mengubah metode pembelajaran tatap muka (luring) menjadi daring saat pandemi.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim telah menginstruksikan melalui surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, terutama pada poin 2 yang membahas ketentuan proses belajar dari rumah.

Hal ini menegaskan betapa pentingnya kebijakan pendidikan dalam masa pandemi Covid-19 ini untuk diterapkan demi keselamatan bersama, baik para guru, peserta didik, maupun masyarakat di lingkungan sekolah.

Dalam hal pelaksanaan kebijakan yang tergolong mendadak ini tentu membutuhkan waktu agar pendidik dan peserta didik dapat beradaptasi dengan kebiasaan baru ini. Dampak pengalihan sistem dari tatap muka menjadi daring pada proses belajar mengajar begitu terasa di setiap tingkat satuan Pendidikan. Dalam penerapannya, salah satu masalah yang dihadapi yakni keterbatasan pemahaman siswa dalam mengaplikasikan pembelajaran secara daring karena belum mendapatkan pelatihan atau memiliki pengalaman penggunaan media elektronik. Terutama bagi putri di panti asuhan aisyiyah yang butuh pendampingan khusus untuk memahami mengenai pembelajaran online ini.

Panti Asuhan Putri Aisyiyah Wilayah Riau berada di Jl. KH. A. Dahlan No. 88a Kota Pekanbaru, adapun jumlah anak-anak panti asuhan putri aisyiyah sebanyak 40 anak. Dari hasil survey dan wawancara dengan santri, sebagian besar peserta belum banyak memiliki pemahaman mengenai *Google Classroom* dan media pembelajaran online berbasis E-Learning, serta bersedia untuk menggunakan dan mempelajari *Google Classroom* sebagai media pembelajaran online. Dengan diadakannya kegiatan pelatihan *Google Classroom* melalui pengabdian masyarakat ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta dapat mempermudah bagi santri dalam menghadapi masalah-masalah dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, Universitas Muhammadiyah Riau melalui prodi D3 Keuangan dan Perbankan melakukan kegiatan pengabdian masyarakat di Panti Asuhan Aisyiyah berupa "Pengenalan Media Pembelajaran Online Kreatif menggunakan aplikasi *google classroom*".

Sasaran kegiatan pelatihan adalah remaja putri Panti Asuhan Putri Aisyiyah. Anak-anak diharapkan mampu meningkatkan wawasan dan kemampuan dalam memahami pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar secara online. Walaupun secara spesifik masalah bagi anak-anak panti asuhan adalah masih lemahnya penguatan kemampuan menguasai bahan pembelajaran secara cepat (*Quantum Learning*) dan kemampuan *softskill*. Selain itu kegiatan ini juga dapat memotivasi adik-adik panti asuhan menjadi lebih kreatif, inovatif dan mandiri.

2. METODE

Metode kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode ceramah oleh pengisi materi dan demonstrasi langsung dipraktekkan oleh peserta, serta sesi tanya jawab. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan pengetahuan tentang pengenalan media pembelajaran online kreatif. Demonstrasi digunakan untuk menjelaskan, mengajarkan serta mempraktikkan cara menggunakan *google classroom*. Kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab yang digunakan untuk melengkapi hal-hal yang belum terakomodasi oleh kedua metode di atas. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu ;

a. Tahap Persiapan

Sebelum melakukan kegiatan pelatihan, pelaksana kegiatan melakukan konsultasi dengan anggota yang lain. Kemudian melakukan observasi terhadap sasaran dan melakukan koordinasi kepada pihak yang bersangkutan.

b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan pengenalan media pembelajaran online kreatif akan dilaksanakan sebanyak dua sesi.

1) Pada sesi pertama

Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi tentang pengenalan media pembelajaran online kreatif menggunakan aplikasi *google classroom*.

2) Pada sesi kedua, peserta akan diberikan praktek langsung yakni mempraktekkan cara menggunakan aplikasi *google classroom*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada remaja panti asuhan putri aisyiyah wilayah riau yang dilaksanakan di Jl. KH. A. Dahlan No. 88a Kota Pekanbaru. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dan disepakati oleh pengurus panti asuhan putri aisyiyah. Pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan melakukan tahap persiapan, tahap ini dilakukan survey dan observasi dan permohonan izin kepada kepala pengurus panti asuhan putri aisyiyah dan sekaligus sebagai tempat pelaksanaan pengabdian ini. Selain itu pada tahap persiapan juga mencari informasi jumlah peserta dan kegiatan peserta sebelum diadakan pelatihan. Setelah waktu pelaksanaan disepakati, tim dari Dosen Keuangan dan Perbankan Fakultas Ekonomi dan Bisnis menyusun jadwal pelaksanaan dan membuat kesepakatan dengan pihak panti asuhan yang diwakili Ibu kepala pengurus panti.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka catur dharma Perguruan Tinggi Muhammadiyah, yang salah satu nya adalah pengabdian pada masyarakat. Pelatihan ini diberikan untuk menambah wawasan kepada anak-anak panti asuhan putri aisyiyah mengenai pengenalan media pembelajaran online kreatif menggunakan aplikasi *google classroom*, yang saat ini digunakan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan ini dimulai dengan tahapan persiapan, tahapan persiapan dimana tim pelaksana kegiatan melakukan *briefing* untuk penyiapan bahan-bahan yang dibutuhkan pada saat pengabdian, membagi tugas masing – masing instruktur, menyiapkan para peserta pelatihan, menyiapkan materi pelatihan yang berhubungan dengan cara menggunakan aplikasi *google classroom*. Tahapan pelaksanaan kegiatan dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah di sepakati pada tanggal 08 Agustus 2020 bertempat di Jl. KH. A. Dahlan No. 88a Kota Pekanbaru.

Tahapan pelatihan diberikan kepada setiap peserta berupa uraian atau langkah-langkah cara menggunakan aplikasi *google classroom*. Arahan dan tanya jawab berlangsung pada saat kegiatan berlangsung, instruktur menjelaskan langkah-langkah mengenai pengenalan media pembelajaran online kreatif menggunakan aplikasi *google classroom*. Pelatihan berlangsung mulai pukul WIB s/d selesai. Langkah-langkah yang dilakukan selama pelatihan meliputi :

- a. Pemberitahuan *knowledge* materi *e-learning*
- b. Pemateri menjelaskan dan mempraktekkan cara penggunaan *google classroom*
- c. Pemateri melakukan pendampingan terhadap para peserta
- d. Dosen Pembimbing memberikan cara penggunaan *google classroom* melalui Android atau *smartphone*
- e. Peserta mendownload aplikasi *google classroom* di *playstore*

Evaluasi pada tahap pertama telah sesuai dengan indikator dan rancangan evaluasi diperoleh data sebagai berikut:

1. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 30 orang.
2. Peserta sangat terlihat antusias selama mengikuti kegiatan hingga pelatihan selesai.
3. Seluruh peserta mengikuti pelatihan pengenalan media pembelajaran online kreatif menggunakan aplikasi *google classroom*.

4. Setelah dilakukan pelatihan diharapkan remaja putri panti asuhan dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar disekolah dengan baik, yang saat ini dilaksanakan secara daring. Selain itu, diharapkan para peserta pelatihan dapat mengembangkan ilmu yang telah didapat ke remaja setempat dan teman-temannya, sehingga mereka memiliki keahlian tambahan.

Evaluasi kegiatan secara umum berhasil dengan baik dan memuaskan peserta maupun instruktur pelatihan. Peserta berharap ditahun-tahun berikutnya dapat diberikan kesempatan untuk mendapatkan pelatihan sejenis.

Dari awal kegiatan pelatihan yang di laksanakan pada tanggal 8 Agustus 2020 pada hari sabtu. Di mulai dari loading area dan breafing di lanjutkan dengan kegiatan pelatihan dimulai dengan pembukaan oleh Siti Hanifa Sandri, SE.,MSi yang menyampaikan mengenai E-Learning dan implementasinya di dunia pendidikan, kemudian di lanjutkan oleh Jeki Alagusri, SE.,MSi sebagai trainer atau pemateri untuk panduan penggunaan dari aplikasi *Google Classroom* (E-Learning), dan saya selaku pemateri pertama yang menyampaikan materi tentang bagaimana cara membuat akun dan kelas di *Google Classroom*, sebelum sampai pada penutupan kegiatan pelatihan ada tambahan Knowledge penggunaan *Google Classroom* dengan menggunakan Android atau *Smartphone*. Yang di tampilkan dan disusun dalam bentuk rundown atau susunan acara.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan dengan metode ceramah, demonstrasi/ pelatihan dan tanya jawab yang dilaksanakan selama 1 hari. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatannya adalah sebagai berikut :

1. Metode presentasi

Peserta akan diberikan materi pertama pada kegiatan ini yaitu konsep dasar tentang pengenalan media pembelajaran online kreatif. Demonstrasi digunakan untuk menjelaskan, mengajarkan serta mempraktikkan cara menggunakan *google classroom*. Kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab yang digunakan untuk melengkapi hal - hal yang belum terakomodasi oleh kedua metode di atas. Penyampaian materi dilaksanakan tatap muka langsung terhadap peserta. Materi diberikan oleh ketua dan anggota pelaksana. Selama penyajian materi tampak antusiasme dan partisipasi aktif peserta mengikuti kegiatan dan materi yang disajikan oleh narasumber.

2. Metode Prektek Langsung

Metode ini digunakan untuk mempraktekkan langsung bagaimana cara menggunakan aplikasi *google classroom*. Metode yang dilakukan ketika pelatihan dilaksanakan yaitu:

- a. Pemberian dan menjelaskan materi serta mempraktikannya (tutorial). Metode Pembelajaran menggunakan metode praktikum. Masing-masing pemateri memiliki materi yang akan disampaikannya. Pemateri menjelaskan materi serta tahapan dalam menggunakan *Google Classroom*, pemateri yang satu akan mempraktikannya. Sehingga mempermudah peserta dalam memahami materi yang diberikan.
- b. Memberikan pendampingan langsung kepada peserta. Tidak semua peserta mampu menyerap materi hanya dengan mendengarkan atau melihat langsung penggunaannya, tetapi beberapa peserta harus diberikan pendampingan langsung oleh pemateri dan didampingi saat menggunakan atau mengoperasikan *Google Classroom*.
- c. Praktik langsung dan evaluasi. Saat semua materi selesai disampaikan, peserta diberikan tugas untuk mempraktikkan langsung semua materi yang telah diberikan dan dicek untuk melihat sejauh mana pemahaman para peserta dalam memahami semua materi yang diberikan.



Gambar 1. Penyajian materi mengenai pengenalan media pembelajaran online kreatif menggunakan aplikasi *google classroom*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil program pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa anak-anak panti asuhan putri aisyiyah wilayah riau sangat tertarik dengan pengetahuan dan teknologi baru untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Pengenalan media pembelajaran online kreatif menggunakan aplikasi *google classroom* sangat memberikan inspirasi dalam inovasi belajar dan pengajaran. Dengan dikuasainya sejumlah keterampilan baru oleh peserta pelatihan akan berdampak juga pada peningkatan prestasi belajar disekolah yang sekarang dilaksanakan secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Retnawaty,S.F. (2018), PKM Panti Asuhan Di Kota Pekanbaru Untuk Peningkatan Keterampilan Belajar Dan
- Rakhmat. P, (2019), Sukses Belajar Mengajar Menggunakan Mind Mapping dengan Aplikasi Free Mind, Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ.
- Rizqon, H.S.A, (2020), Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran, Salam; Jurnal Sosial & Budaya Syar-I, Vol. 7 No. 5.
- Suryati, (2020), Sistem Manajemen Pembelajaran Online Melalui e-Learning”, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.
- Yunus, N.R., Rezki, Annissa. (2020), Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona,
- Zaharah Z, Kirilova,G.I Windarti,A Virus Covid-19,(2020), Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, Volume 7, No. 3
- <https://ugm.ac.id/id/berita/19552-membedah-tantangan-pembelajaran-daring-di-tengah-pandemi-covid-19>
- <http://lppm.nusamandiri.ac.id/aksi-peduli-covid-19-berupa-pelatihan-pemanfaatan-google-classroom>