



Penyediaan Materi Pembelajaran Online: Program Pemberdayaan Guru SDN Bantaran II Kabupaten Probolinggo

Afib Rulyansah ^{1*)}, Rachma Rizqina Mardhotillah ², Rizqi Putri Nourma Budiarti ³, Andini Hardiningrum ⁴, Rohmatun Nashirin ¹

Published online: 05 November 2022

ABSTRACT

One of the many tools in the educational toolbox is learning media. Even in the midst of the present pandemic, several forms of learning media have been discovered to assist teaching and learning activities; this has important implications for the strategies employed by educators. Due to the current epidemic, primary school teachers have had trouble creating online learning media, preventing them from providing students with the best possible online education. In light of this, the Nahdlatul Ulama University Surabaya PGSD lecturer team's PPM activity help launch and expand the use of digital educational resources at SDN Bantaran II, Bantaran District, Probolinggo Regency, East Java Province is highly significant. It is hoped that educators would have a deeper appreciation for the evolution of digital learning tools and be more inspired to pursue their own professional growth as a result of participating in this exercise. The strategy is implemented through webinars, models, and simulations, as well as workshops and homework, all of which take place online. As a result of this exercise, educators will have less issues gathering and creating educational resources for use online.

Keywords: learning; development; online learning media.

Abstrak: Salah satu dari sekian banyak alat dalam kotak peralatan pendidikan adalah media pembelajaran. Bahkan di tengah pandemi saat ini, beberapa bentuk media pembelajaran telah ditemukan untuk membantu kegiatan belajar mengajar; ini memiliki implikasi penting untuk strategi yang digunakan oleh pendidik. Karena epidemi saat ini, guru sekolah dasar mengalami kesulitan membuat media pembelajaran online, mencegah mereka memberikan pendidikan online terbaik kepada siswa. Dengan pemikiran tersebut, upaya PPM tim dosen PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya difokuskan pada penciptaan dan diseminasi sumber daya pembelajaran digital di SDN Bantaran II Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo Provinsi Jawa Timur sangat signifikan. Diharapkan para pendidik memiliki apresiasi yang lebih dalam terhadap evolusi perangkat pembelajaran digital dan lebih terinspirasi untuk mengejar pertumbuhan profesional mereka sendiri sebagai hasil dari partisipasi dalam latihan ini. Strategi tersebut diimplementasikan melalui webinar, model, dan simulasi, serta lokakarya dan pekerjaan rumah, yang semuanya dilakukan secara online. Sebagai hasil dari latihan ini, pendidik akan memiliki lebih sedikit masalah dalam mengumpulkan dan membuat sumber daya pendidikan untuk digunakan secara online.

Kata kunci: sedang belajar, perkembangan, online, media pembelajaran.

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

⁴Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

*) *corresponding author*

Afib Rulyansah
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo,
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

PENDAHULUAN

Proses Kurikulum 2013 berlandaskan keilmuan, atau berdasarkan metode ilmiah, sebagaimana tertuang dalam Permendikbud No. 22/2016. Oleh karena itu, tugas pendidik adalah membina lingkungan belajar yang kondusif sesuai dengan persyaratan Kurikulum 2013 berfungsi secara efisien dan tanpa hambatan (Nirwana, 2019; Sanjani, 2018). Untuk mentransfer pengetahuan

secara efektif dari instruktur ke siswa, sangat penting bahwa materi pembelajaran ada. Kata media berasal dari kata Latin *medium*, yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media bertindak sebagai saluran untuk komunikasi dua arah yang berkelanjutan, menghubungkan pengirim dan penerima (Febyani, 2021; Sari & Hardianti, 2021).

Surat kabar, majalah, radio, jaringan televisi, film, baliho, dan poster adalah contoh media yang termasuk dalam lingkup KBBI karena berfungsi sebagai perantara, penghubung, dan metode komunikasi antara kelompok yang berbeda (orang, kelompok, dan sebagainya). Jadi, dalam arti luas, kita dapat mengatakan bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk melibatkan pikiran, hati, rentang perhatian, dan keterampilan siswa untuk mempromosikan pembelajaran adalah bentuk media pembelajaran (Ediana et al., 2022; Sarihati et al., 2022; Wirta, 2022).

Dalam pendidikan, media pembelajaran adalah salah satu dari beberapa alat yang dimiliki guru. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kebiasaan belajar siswa, sehingga meningkatkan efektivitas kegiatan belajar-mengajar, dan dengan demikian meningkatkan kemungkinan bahwa kegiatan yang terlibat dalam belajar mengajar akan menghasilkan hasil yang diinginkan. Perubahan sistem pendidikan dipicu oleh penyebaran epidemi Covid-19 yang terus berlanjut dan kemajuan teknologi dan informasi yang menyertainya. Bahkan di tengah pandemi saat ini, beberapa bentuk media pembelajaran telah ditemukan untuk membantu kegiatan belajar mengajar; ini memiliki implikasi penting untuk strategi yang digunakan oleh pendidik (Nafrin & Hudaidah, 2021; Wulandari & Mudinillah, 2022).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pedagogis di ruang kelas saat ini. Memasukkan berbagai bentuk media ke dalam proses pendidikan adalah cara yang bijaksana dan disengaja untuk memberikan siswa pengalaman yang akan membantu pembelajaran mereka (Nagari, 2022; Rulyansah & Wardana, 2020). Pembicara memulai dengan mendefinisikan teknologi untuk mengajar baik sebagai komponen materi pendidikan atau kendaraan fisik yang berisi materi pendidikan di lingkungan sekolah yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Setelah itu, pembicara kemudian menguraikan pentingnya media di dalam pengalaman belajar baik di dalam maupun di luar kelas (Aisyah, 2022; Hasanah & Anfa, 2021; Rulyansah, 2022).

Semua sarana komunikasi yang mungkin antara pengirim dan penerima berada di bawah payung “media pembelajaran yang menjelaskan,” yang mencakup apa saja mulai dari kata-kata tertulis hingga ceramah video. Lebih penting lagi, ia mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransfer informasi dari sumber ke sasaran (Rulyansah et al., 2017; Sholihah et al., 2022). Beberapa konsep tersebut menunjukkan betapa pentingnya media pendidikan dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, disesuaikan dengan konten spesifik yang diajarkan, dan melibatkan beberapa tingkatan sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Berdasarkan data yang tersedia pada tahap ini Menurut penulis, pendidik sekolah dasar telah berjuang untuk menerapkan pembelajaran online yang efektif karena kurangnya keakraban dan pelatihan dalam pengembangan media untuk pembelajaran online. Sebagai tren pendidikan yang relatif baru, pembelajaran online belum sepenuhnya dipahami oleh para pendidik. Hal ini terutama berlaku ketika datang ke desain bahan ajar (Muttaqin & Suarni, 2021; Purba et al., 2021; Syam et al., 2022).

Kegiatan akan dilaksanakan di SDN Bantaran II di Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo Provinsi Jawa Timur. Guru di tingkat sekolah dasar diwawancarai, dan tanggapan mereka menunjukkan bahwa tidak ada pelatihan pengembangan media untuk pembelajaran online. Karena sifat kebutuhan yang mendesak, sangat penting untuk terlibat dalam kegiatan pelatihan yang berfokus pada pengembangan materi pembelajaran untuk diakses secara online (Nasrullah et al., 2022; Rohartati, 2022; Rulyansah et al., 2022).

Pendidik SD di Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo Provinsi Jawa Timur akan menjadi fokus acara PPM ini. Pada akhirnya, pendidik yang berpartisipasi akan ditugaskan untuk membuat konten untuk digunakan di kelas virtual. Kami berharap dengan berpartisipasi dalam acara ini, para guru di SDN Bantaran II di Kecamatan Bantaran, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur

akan lebih memahami evolusi media pembelajaran online dan lebih terinspirasi untuk menerapkan perubahan kreatif pada praktik kelas mereka, sehingga menghasilkan pada siswa yang lebih terlibat dan berinvestasi (Hoerudin, 2022; Suriani, 2022; Wardana & Rulyansah, 2019).

Berdasarkan hal tersebut di atas, sekelompok pengajar PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya memimpin sebuah proyek pengabdian masyarakat bertajuk "Pendidik di SDN Bantaran II, Kabupaten Bantaran, Berusaha Memberikan Sumber Belajar Online yang Lebih Baik bagi Siswa di Provinsi Jawa Timur."

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat oleh dosen PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya ini adalah untuk mengenalkan dan memperoleh pemahaman tentang Pengembangan Media Pembelajaran Online dari perspektif guru sekolah dasar di SDN Bantaran II Kecamatan Bantaran Kabupaten Probolinggo. Kesulitan guru dalam mengumpulkan dan membuat materi pembelajaran digital menjadi salah satu hal yang ingin diatasi oleh program PPM Prodi PGSD.

Latihan PPM ini ditujukan untuk SDN Bantaran II. Profil target audiens menunjukkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar sudah memiliki gelar sarjana dan bekerja untuk pemerintah, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan mereka dan mengambil tanggung jawab yang lebih besar dalam posisi mereka. Sayangnya, di masa sekarang ini, belum semua pendidik menguasai seni membuat media pembelajaran online yang efektif. Sementara itu, siswa membutuhkan akses ke sumber belajar online karena mereka harus belajar dari rumah di tengah merebaknya pandemi COVID-19. Guru yang memiliki keterampilan untuk membuat bahan ajar untuk digunakan secara online mungkin merasa lebih mudah untuk beralih ke karir yang mereka pilih. Oleh karena itu, pelatihan dalam pembuatan alat digital untuk pendidikan ini adalah sesuatu yang sangat kami rasakan (Rulyansah & Hayukasari, 2018).

Sementara itu, dengan melihat keadaan penerima yang dituju, terlihat jelas bahwa Dosen PGSD UNUSA belum menyampaikan pelatihan yang dijanjikan. Guru-guru Program Studi PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya berpendapat, alasannya pelatihan guru sekolah dasar di SDN Bantaran II di Kecamatan Bantaran, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat materi pembelajaran digital sangat penting.

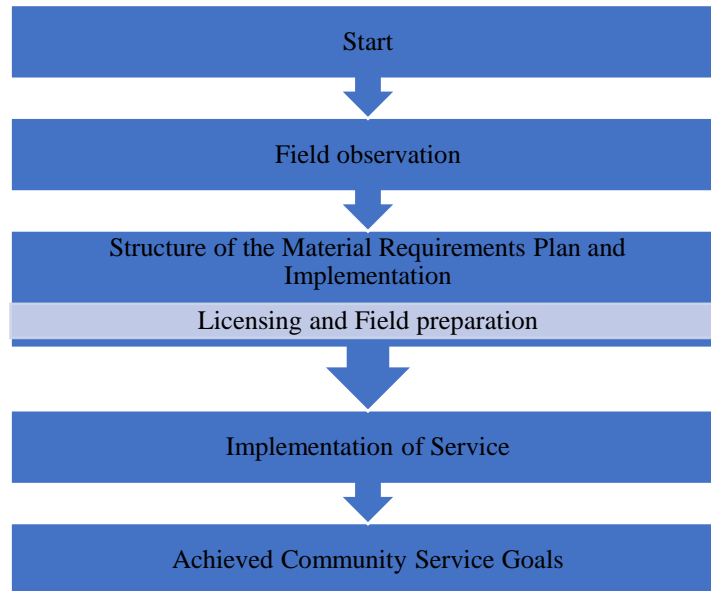
Tabel 1 potential teachers at SDN Bantaran II

No	Tujuan Khusus dan Domain Profesional	Kemampuan di Kelas
1	Buat rencana yang efektif untuk mendidik dan menginspirasi orang tentang mengapa kemajuan sumber daya pendidikan digital sangat penting.	Evolusi sumber belajar online telah hilang pada beberapa pendidik.
2	Untuk memaksimalkan efektivitas pendidikan online dan akibatnya kualitas hasil pendidikan, sangat penting untuk memberikan pelatihan kepada guru tentang evolusi media pembelajaran online.	Beberapa pendidik belum memanfaatkan peluang yang diberikan oleh ketersediaan sumber daya digital untuk pendidikan secara luas.
3	Pelatihan pendidik masa depan ditingkatkan dengan memberikan mereka pengalaman langsung dalam membuat materi pembelajaran online.	Beberapa pendidik belum melakukan pekerjaan terbaik mereka dalam menciptakan sumber daya untuk pengajaran online.

BAHAN DAN METODE

Masalah Rapat online menggunakan aplikasi Zoom digunakan untuk melaksanakan proyek Pengabdian Masyarakat PKM. Workshop dan tugas melengkapi kuliah online, simulasi, dan model yang digunakan dalam proses implementasi. Berbeda dengan mengandalkan kebanyakan alat bantu visual, presenter malah mengandalkan penyampaian subjek mereka secara metodis. Isi kuliah berfokus pada evolusi sumber daya instruksional digital. Instruktur kemudian memimpin diskusi dengan pihak fakultas dengan mendemonstrasikan bentuk-bentuk media pembelajaran online yang

ada. Para peserta dalam proses pemodelan diberikan contoh untuk diikuti. Selain itu, kelompok meminta guru membuat bahan ajar untuk digunakan siswa secara online berdasarkan pelajaran yang mereka ajarkan. Pendekatan penugasan mengharuskan peserta menyelesaikan tugas di luar jam lokakarya. Pendidik mengevaluasi kinerja pendidik. Pada langkah terakhir, pendidik menilai keberhasilan lokakarya berdasarkan kuesioner yang dirancang untuk mengukur tingkat kepuasan mereka dengan penyampaian. Agar PPM dapat diterapkan, mekanisme berikut harus digunakan.



Tabel 2 Learning Materials, Training and Implementation

No	Theory	executor
1	The nature of learning media	1. Mrs. Yuli
2	Differences in Offline and Online Learning Media	1. Mrs. Devi 2. Mrs. Adirisma
3	Steps for Development of Online Learning Media.	1. Mrs. Slyvi 2. Mrs. Azizah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Awalnya Pada tanggal 6 dan 7 September 2021, para guru dari SDN Bantaran II di Kabupaten Bantaran menyelenggarakan PPM bertajuk “Pendidik dari SDN Bantaran II, Kabupaten Bantaran, Berusaha Memberikan Sumber Belajar Online yang Lebih Baik bagi Siswa di Provinsi Jawa Timur.” Berikut adalah spesifikasinya:

Pertemuan pertama

Mengingat masih belum amannya untuk mengadakan pertemuan secara langsung akibat pandemi COVID-19 yang masih berlangsung, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PPM) ini dilakukan secara virtual dengan memanfaatkan aplikasi zoom cloud (offline). Aksi selesai secara keseluruhan pada September 2021. Pada 6 September 2021 diadakan workshop pertama, dan banyak mahasiswa yang nantinya akan terlibat hadir. Workshop dibagi menjadi tiga segmen: masing-masing untuk dua sesi presentasi dan sesi latihan (merancang media pembelajaran online). Pengenalan materi pelajaran. Waktu untuk yang pertama adalah pukul 8:00 dan berlangsung hingga pukul 9:00. Sesi kedua dari dua sesi akan dimulai pukul 9:15 dan berlangsung hingga siang hari.

Setelah itu, semua orang bebas untuk pergi ke isoma sebelum sesi terakhir, yaitu waktu latihan dari pukul 13:00 hingga 16:00. Berikut adalah ikhtisar dari segala sesuatu yang masuk ke PPM.

1. Bagaimana Media Digital Dapat Membantu Siswa Belajar

Ibu Yuli menyampaikan informasi bagaimana berbagai bentuk media dapat digunakan untuk pendidikan. Fokusnya adalah pada bentuk media pembelajaran tradisional dan online, dengan sedikit waktu yang dicurahkan untuk masing-masing. Semuanya disajikan di PowerPoint dan sepenuhnya teoretis. Dalam ceramahnya, Ibu Yuli membahas tentang "Sifat Media". Pendidikan hanya dalam 60 menit (08.00 - 09.00). Setengah jam terakhir didedikasikan untuk diskusi terbuka dan tanya jawab peserta. Mengatakan bahwa peserta lokakarya "terlibat secara aktif dalam percakapan" adalah pernyataan yang meremehkan. Ada total delapan pertanyaan yang tersebar di tiga kelas dalam mata pelajaran pengantar ini. Sesi pertama memiliki tiga penanya, sesi kedua memiliki tiga penanya, dan sesi ketiga memiliki dua penanya. Sesi Pukul 09.30, sesi pertama akan berakhir.

2. Perbedaan Utama Antara Bentuk Media Pembelajaran Tradisional dan Digital

Ibu Devi dan Adirisma mempresentasikan konten tentang perbedaan antara buku teks tradisional dan sumber online untuk pendidikan. Informasi yang ditawarkan relevan dengan kurikulum pembelajaran otonom dan kurikulum 2013 untuk sekolah dasar dengan penekanan pada pembelajaran terpadu. Materi yang digunakan dalam latihan ini Fitur, kelebihan, kekurangan, jenis, kekuatan, dan kelemahan semuanya dikomunikasikan. sumber daya pembelajaran multimedia, termasuk materi cetak dan digital, dikembangkan di sekitar RPP. Baik format media pembelajaran tradisional (dari 9:30 hingga 10:30) dan media pembelajaran online (dari 10:30 hingga 11:30) berdurasi 60 menit (10.30 – 11.30).

Setengah jam tersisa dikhususkan untuk membuka dialog dan tanya jawab. Q&A dibagi menjadi dua bagian, masing-masing dengan seperangkat terminologi mereka sendiri. Kedua istilah itu sama panjangnya pada lima belas menit. Ada empat penanya di semester pertama, dan tiga di semester kedua. Semua pertanyaan yang disajikan oleh siswa langsung berlaku untuk penggunaan OLM oleh instruktur di kelas online segera. Rapat akan berakhir pada siang hari.

3. Membuat Konten Pendidikan untuk Web

Workshop pembuatan bahan ajar untuk digunakan dalam lingkungan online akan dimulai pada pukul 13.00. Mereka yang mengambil PPM diberi batas waktu 14:30 untuk membuat semacam sumber daya pendidikan digital. Sumber daya yang dikumpulkan dari dua sumber pertama ini diterapkan pada pengembangan sumber daya instruksional digital. Peserta dalam latihan ini didorong untuk melibatkan instruktur dalam percakapan (tutor). Ibu Azizah dan Ibu Slyvi, dua dosen yang merangkap sebagai pengajar. Pertemuan dibagi menjadi dua bagian: konferensi video Zoom Cloud (yang dibiarkan berjalan) dan percakapan Grup WhatsApp. Praktikum desain media pembelajaran online berakhir pada pukul 14.30. Karena konflik penjadwalan, beberapa siswa perlu mengerjakan tugas mereka sendiri dan mengirimkannya melalui email. Waktu yang tersisa didedikasikan untuk kerja kelompok, termasuk musyawarah, penilaian, dan sesi tanya jawab. Tugas evaluasi merangkum berbagai bentuk konten pembelajaran digital yang telah terbukti efektif dalam membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk pendidikan. Mereka berdua menguraikan fakta bahwa pendekatan ceramah telah banyak berkurang mendukung penggunaan berbagai media di kelas saat ini karena pentingnya pembelajaran aktif. Mengingat penekanan modern pada keterampilan berpikir dan pembelajaran berbasis proyek, masuk akal bahwa media pendidikan akan memainkan peran yang semakin penting di kelas. Hasil penilaian akan menginformasikan upaya masa depan untuk meningkatkan sumber daya pendidikan yang tersedia secara online.

Pertemuan kedua

Silaturahmi kedua ini juga akan menggunakan online zoom cloud tool untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PPM). Semua pemateri dan banyak mahasiswa peserta dari pelaksanaan kedua menghadiri lokakarya yang berlangsung pada 7 September 2021. Dua sesi berbeda membentuk lokakarya. Waktu untuk pertemuan pertama adalah pukul 08.00 sampai siang. Sesi kedua akan berlangsung mulai pukul 13:30 hingga 15:30. Silaturahmi kedua berfokus pada melakukan sesuatu, daripada membicarakan sesuatu, oleh karena itu kegiatan yang dilakukan lebih bersifat hands-on daripada teoritis. Peserta menerima materi, terlibat dalam percakapan, melaporkan diskusi tersebut, menyelesaikan tugas individu, dan melaporkan tugas tersebut. Pembicara tidak hanya berfungsi sebagai penyedia konten tetapi juga sebagai fasilitator lokakarya atau mitra debat. Di bawah ini adalah ikhtisar dari semua hal yang masuk ke PPM.

1. Tata Cara Membuat RPP

Pemateri sesi pertama akan berperan sebagai fasilitator dan penyaji lokakarya. Topik yang dibahas berkisar dari Langkah pertama adalah melakukan analisis kebutuhan dan profil siswa, sedangkan yang kedua adalah menyusun tujuan pembelajaran, (3) menyusun skrip media, hingga (5) melaksanakan tes dan uji coba. Kumpulan materi kedua terdiri dari analisis: persyaratan dan karakteristik peserta; Tujuan Pembelajaran; dan instrumen untuk mengukur keberhasilan. Materi diberikan antara jam 8:00 dan 09:30. Bagian penulisan naskah untuk media akan menyusul, diikuti dengan informasi menyusun uji coba dan membuat penyesuaian berdasarkan hasil. Pukul antara 9:30 dan 10:30, peserta akan menerima materi.

Semua peserta didorong untuk mengajukan pertanyaan kepada pembicara antara 10:30 dan 23:00. Akan ada jeda antara bagian pertama dan kedua dari Q&A. Ada tiga penanya di Term 1, dan dua di Term 2. Pada jam sebelas, kami tidak lagi menerima pertanyaan. Para peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil pada pukul 11 dan ditugaskan untuk membuat ringkasan satu kalimat dari beberapa bentuk konten pendidikan digital. Pembicaraan berlangsung kurang dari tiga puluh menit, berakhir pada pukul 12.00.

2. Metode untuk Membuat Konten Pendidikan untuk Web

Setelah membahas hasil sesi pertama dan nara sumber yang dikumpulkan, peserta diberi tugas untuk merancang media pembelajaran online untuk sesi kedua. Dari pukul 13:00 hingga 15:00, peserta akan memiliki akses ke tutor dan kesempatan untuk mendiskusikan tugas. Setiap instruktur mengawasi sekelompok kecil siswa. Obrolan WhatsApp yang dikelompokkan berfungsi sebagai forum untuk instruksi dan debat.

Proses pembuatan bahan ajar digital selesai pada pukul 15.00. Masih banyak orang yang belum menyelesaikan kegiatannya. Akibatnya, formulir dikirim melalui email ke peserta yang belum menyelesaikannya di rumah. Setengah jam terakhir dikhususkan untuk tanya jawab, dan hanya ada satu orang yang ingin mengajukan pertanyaan. Rangkaian PPM bertajuk “Pendidik di SDN Bantaran II Kabupaten Bantaran Berusaha Memberikan Sumber Belajar Online yang Lebih Baik bagi Siswa di Provinsi Jawa Timur” mengikuti kesimpulan dari diskusi media pembelajaran online.

KESIMPULAN DAN SARAN

Salah satu dari sekian banyak alat dalam kotak peralatan pendidikan adalah media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan penerimaan siswa terhadap informasi baru dan untuk memperkuat dasar pembelajaran mereka, memungkinkan kegiatan belajar-mengajar yang lebih bermanfaat. Ini terutama benar sekarang, karena pandemi Covid-19 masih berlangsung dan menghasilkan gangguan signifikan dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Bahkan di tengah pandemi saat ini, beberapa bentuk media pembelajaran diidentifikasi untuk membantu kegiatan

belajar mengajar; ini memiliki implikasi penting untuk bagaimana pendidik melakukan pekerjaan mereka.

Berdasarkan informasi tersebut, Program Studi PGSD fakultas Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya menerapkan PPM untuk mengenalkan dan memahami Perkembangan Media Pembelajaran Online. PPM ini berlangsung selama dua hari (dua kali pertemuan). Pada pertemuan pertama, peserta akan mempelajari tentang (1) Sifat Media Pembelajaran, (2) Perbedaan Media Pembelajaran Offline dan Online, dan (3) Tata Cara Perancangan Media Pembelajaran Online. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Online dan Perancangan Media Pembelajaran Online adalah dua topik yang dibahas dalam materi presentasi pertemuan tersebut.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.

REFERENCES

- Aisyah, S. (2022). Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 2(2), 9–29.
- Ediana, D., Romas, A. N., Bangun, H. A., Maisyarah, M., & Lengkong, O. H. (2022). *Teknologi Pengembangan Media Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis.
- Febyani, I. (2021). Peran Praktisi Public Relations Divisi Promosi Dan Komunikasi Liga Mahasiswa Dalam Menarik Mahasiswa Menjadi Olahragawan Prestasi Di Media Sosial Instagram. *PANTAREI*, 5(02).
- Hasanah, D. N., & Anfa, Q. (2021). Meta Analisis Latar Belakang Berbagai Strategi dan Media Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 413–419.
- Hoerudin, C. W. (2022). Implementasi Model Tipologi Interaksi Untuk Meningkatkan Interaksi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Online. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 242–255.
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembangbiakan hewan untuk siswa kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15.
- Nafarin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan pendidikan Indonesia di masa pandemi COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462.
- Nagari, P. M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT sebagai Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru SMK: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT sebagai Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru SMK. *Jurnal Pengabdian Dan Peningkatan Mutu Masyarakat*, 3(1).
- Nasrullah, A., Marlina, M., Junedi, B., Mastinah, T., Cahya, C. Y., & Qurba, H. (2022). Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Digital Untuk Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 220–226.
- Nirwana, E. S. (2019). Revitalisasi peran dan tugas pengawas dalam supervisi pembelajaran untuk mengawal kurikulum 2013. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 12(2), 339–351.

- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rohartati, S. (2022). Analisis Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 249–258.
- Rulyansah, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Soal HOTS dengan Memanfaatkan Quizizz untuk Guru Sekolah Dasar Pedesaan. *Indonesia Berdaya*, 3(1), 165–172.
- Rulyansah, A., Asmarani, R., & Mariati, P. (2022). Peningkatan Creative Thinking melalui Creative Problem-Solving Berorientasi Multiple Intelligence: Kajian pada Bidang Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 109–115.
- Rulyansah, A., Hasanah, U., & Wardana, L. A. (2017). *Model Pembelajaran Brain based Learning Bermuatan Multiple Intelligences*. LPPM IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Rulyansah, A., & Hayukasari, D. N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa Kelas II Semester Ganjil Di SDN Ambulu I Sumberasih–Probolinggo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 84–91.
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1236–1245.
- Sanjani, M. A. (2018). Kepemimpinan Demokratis Kepala Sekolah. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 7(1).
- Sari, G. G., & Hardianti, G. (2021). Implementasi Excellence Public Relations dalam Pengelolaan Konflik oleh Energi Mega Persada Bentu Limited. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 11(2), 67–78.
- Sarihati, T., Si, M., Luthfie, H. M., Kurniadi, B., & Si, M. (2022). *Komunikasi Politik, Media Massa dan Opini Publik*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan*, 3(1), 33–42.
- Suriani, P. C. (2022). Mosaik Belajar dari Indonesia–Filipina: Inovasi Pembelajaran di Kelas Virtual di Masa Pandemi. *Praktik Baik Pembelajaran Daring Adaptif Calon Guru Bahasa Inggris*, 133.
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., Harianja, J. K., Sitopu, J. W., Yurfiah, Y., & Purba, S. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Wardana, L. A., & Rulyansah, A. (2019). Development of Thematic Based Classroom Design in Inclusive Schools. *Journal of ICSAR*, 3(2), 57–63.
- Wirta, I. W. (2022). Komunikasi Sebagai Esensi Dasar Manusia, Proses Sosial, Budaya Dan Politik. *Sistem Komunikasi Indonesia*, 45.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.