
Edukasi Desain Pembelajaran Daring Berbantuan Moodle Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Mun'im Paiton Probolinggo

Chusnul Muali¹, Imron Rosidi², Andi' Noer Mu'ti Sulaiman³, Abdur Rahman Nafis Elzy⁴, Faladik Rullah⁵, Moch. Fiqri Zainurrahman⁶

Universitas Nurul Jadid, Probolinggo

*e-mail: chusnulmuali@gmail.com¹

DOI:

Received: April 2021

Accepted: June 2021

Published: August 2021

Abstract:

This Community Service (*PkM*) activity aims to assist in the situation experienced by Madrasah Ibtidaiyah (MI) teachers regarding changes in learning modes due to the Covid-19 pandemic. This activity, packaged in education and mentoring, explains how to design engaging online learning using the Moodle LMS platform. The online seminar is held using the Zoom platform in 150 minutes. The presentation of interesting online learning design using the Moodle LMS platform technology is divided into three main parts, namely 1) an introduction to the framework for online learning, 2) an example of material design using the Moodle LMS platform, and 3) an example of a simple learning technology. In general, it can be concluded that this PKM activity provides an introduction and understanding of online learning design with the help of the Moodle LMS platform and improves the pedagogic abilities of teachers/participants regarding Distance Learning design.

Keywords: *PKM, Learning Design Education, Moodle, MI Teacher*

Abstrak:

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (*PkM*) ini bertujuan untuk memberikan pendampingan atas situasi yang dialami para guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) terhadap perubahan mode pembelajaran disebabkan terjadinya pandemi Covid-19. Kegiatan yang dikemas dalam bentuk edukasi dan pendampingan ini memberikan pemaparan mengenai cara mendesain pembelajaran daring yang menarik dengan menggunakan platform LMS Moodle. Seminar daring dilaksanakan dengan menggunakan platform Zoom dalam waktu 150 menit. Paparan materi mengenai desain pembelajaran daring yang menarik dengan teknologi platform LMS Moodle ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu 1) pengenalan framework untuk pembelajaran daring, 2) contoh desain materi dengan menggunakan platform LMS Moodle, dan 3) contoh teknologi pembelajaran sederhana. Secara umum dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini memberikan pengenalan dan pemahaman mengenai desain pembelajaran daring dengan bantuan platform LMS Moodle dan meningkatkan kemampuan pedagogik guru/peserta mengenai desain Pembelajaran Jarak Jauh.

Kata Kunci: *PKM, Edukasi Desain Pembelajaran, Moodle, Guru MI*

PENDAHULUAN

Jelang akhir tahun 2019, pandemi Covid-19 telah mengubah seluruh perilaku dan tatanan kehidupan manusia. Tak terkecuali, dimensi pendidikan dan pembelajaran. Seluruh institusi pendidikan dasar, menengah hingga pendidikan tinggi menonaktifkan kegiatan belajar tatap muka, dan beralih pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang didukung dengan perangkat teknologi informasi berbasis online. Disadari atau tidak, ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru dan siswa. Di Indonesia, terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan sebelum mode pembelajaran ini diimplementasikan. Pertama, tingkat pemahaman guru dan siswa dalam penguasaan penggunaan perangkat teknologi informasi. Kedua, keberagaman kemampuan siswa dalam akses teknologi dan kepemilikan fasilitas pendukung, seperti laptop dan smartphone (Subekti & Kurniawati, 2020; Megawanti et al., 2020).

Atas dasar pemikiran tersebut di atas, gagasan untuk melakukan kerjasama dengan berbagai pihak, terutama stakeholders sekolah guna memberikan pemahaman mendalam bagi guru terkait penggunaan dan strategi belajar menggunakan perangkat teknologi informasi berbasis online dirasa perlu dan mendesak untuk dilakukan. Terlebih, di tingkat pendidikan dasar. Secara umum, para guru khususnya di tingkat pendidikan dasar belum memiliki literasi dan kemampuan yang cukup akan pengelolaan pengetahuannya terkait penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berbasis online.

Teknologi telah menciptakan ruang seluas-luasnya untuk mengurai benang kusut dan problematika belajar yang dialami guru dan siswa. Oleh karena itu, telah banyak diterbitkan kebijakan terkait pelaksanaan belajar yang mengadopsi teknologi informasi dan komunikasi (Howie & Blignaut, 2009). Menurut National Council of Teachers of Mathematics (2016) yang menyatakan bahwa teknologi digital sebagai media belajar mampu meningkatkan proses dan hasil belajar, seperti pemecahan masalah, penalaran dan pembenaran. Penggunaan email, chat room, blog dan berbagai perangkat lunak jejaring sosial lainnya telah menjadi budaya dalam belajar modern (Frankl & Bitter, 2012).

Untuk mencapai hasil maksimal dalam proses pembelajaran terintegrasi ini, beberapa pakar pendidikan telah mengeksplorasi kelebihan maupun kekurangan pedagogis dan menyusun berbagai teori-teori yang mendukung keterlibatan teknologi di ruang belajar. Joshi (2017) telah membuktikan bahwa teknologi yang terintegrasi secara otentik dalam pembelajaran, menjadikan penyampaian materi lebih efektif dan mudah dipahami. Penggunaan internet dan instrumen audio-visual telah memotivasi siswa untuk mandiri dalam belajar.

Kegiatan yang mengintegrasikan teknologi dan pembelajaran ini menggunakan Moodle, sebuah perangkat lunak *Opensource* yang tersedia secara gratis. Moodle menyediakan lebih dari 500 plug-in tambahan untuk penugasan, kuis, penilaian, sertifikasi, dan pembelajaran kolaboratif. Moodle memfasilitasi penyampaian konsep yang fleksibel dimana guru menggunakan sumber belajar yang diunggah langsung oleh guru. Moodle dikembangkan sebagai LMS (*Learning Management System*) yang fleksibel untuk mengadakan kursus online atau untuk mendukung pembelajaran tatap muka. LMS merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang familiar dengan teknologi. Tujuan utama LMS adalah untuk

menyederhanakan pengajaran dan pembelajaran serta memaksimalkan waktu kontak dengan siswa. Platform LMS mendukung prioritas konstruktivis melalui pembelajaran mandiri dan aktif di mana siswa bekerja tak terbatas ruang dan waktu. LMS bervariasi sesuai dengan spesifikasinya tetapi umumnya memiliki pengaturan yang sama dengan fitur umum berikut (Coates et al., 2005):

- a. Area pengumuman, email, obrolan dan pesan instan serta forum diskusi;
- b. Sumber belajar, konten objek pembelajaran dan tautan ke situs internet penting;
- c. Melacak kegiatan, penilaian, pengujian multipilihan, kerja kolaboratif dan umpan balik
- d. Fasilitas untuk mendaftar, mendaftarkan peserta didik dan mengelola aktivitas mereka.

Diharapkan melalui edukasi ini, terutama guru di tingkat pendidikan dasar lebih memahami dalam menyusun dan mengimplementasikan strategi pembelajaran berbantuan Moodle, untuk kemudian memfasilitasi siswa sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung maksimal meski dengan kondisi pandemi.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dikemas dalam bentuk edukasi sekaligus pendampingan ini, terdiri dari beberapa tahapan sebagaimana berikut:



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan

Sebagaimana gambar 1, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan melalui 4 (empat) tahap yang terhubung antara satu dengan yang lain. Tahapan tersebut meliputi; 1) identifikasi masalah, 2) observasi, 3) pelaksanaan kegiatan, dan 4) evaluasi.

1 Tahap Identifikasi

Tahap identifikasi ini, atau disebut juga tahap awal sebelum perencanaan kegiatan dilaksanakan merupakan upaya yang dilakukan untuk mendeskripsikan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada mitra. Secara umum, ringkasan hasil identifikasi masalah disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Ringkasan hasil identifikasi masalah

Aspek	Permasalahan
Kompetensi	<p>Sebanyak 100% guru merupakan lulusan S1 Pendidikan dengan 25% diantaranya tidak memiliki linieritas kompetensi akademik.</p> <p>Sebanyak 100% guru memiliki smartphone, dan mampu mengoperasikan beberapa platform sosial-media (whatsapp, telegram, facebook, instagram, dll). Namun, hanya 27% guru yang memiliki kemampuan untuk mengoperasikan plaform berbagi dokumen elektronik.</p>
Sarana Prasarana	<p>Sejak tahun 2018, sekolah telah menyediakan jaringan internet nirkabel (wi-fi). Namun, penggunaannya masih sangat minim, sebatas pada pengiriman dokumen elektronik melalui platform media sosial. Penggunaan fasilitas internet sering dilakukan oleh pihak operator sekolah untuk kepentingan data pokok pendidikan.</p>
Kondisi Sosial	<p>Sebanyak 67% guru berada dilingkungan pedesaan yang memiliki tingkat jaringan internet rendah.</p>

2 Tahap Observasi

Tahap ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian perlakuan dengan model perencanaan yang telah disusun, termasuk untuk mengetahui fenomena yang bersumber dari pengetahuan dan gagasan guna memperoleh data yang berkaitan

dengan aspek kompetensi guru, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, serta kondisi sosial guru, mengingat ketiga aspek tersebut memiliki tingkat homogenitas yang cukup tinggi, mulai dari tingkat kompetensi guru hingga kondisi sosial guru. Tahap observasi dilakukan dengan melakukan pengisian kuesioner yang disebar kepada seluruh guru di MI Nurul Mun'im Paiton Probolinggi yang telah diuji melalui validitas dan reliabilitasnya. Setiap guru yang mengikuti kegiatan ini, memiliki kewajiban untuk menyajikan informasi seputar kompetensi yang dimiliki, sarana dan prasarana sekolah, serta kondisi sosial guru.

3 Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan selama 12 hari dengan mengundang kelompok pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Mun'im Paiton Probolinggo yang berjumlah 21 orang di bulan Februari 2021. Berikut jadwal pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat;

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	Tema
1	Seminar	Urgensi Strategi Pembelajaran Daring di tengah Pandemi Covid-19
2	Pelatihan	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Daring

4 Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan dengan menyebarkan angket kepuasan pengguna bagi peserta, menggunakan 19 item skala likert dengan tipe 4 poin, mulai dari 4 (selalu) hingga 1 (tidak pernah). Instrumen yang digunakan dalam angket ini menggunakan dimensi-dimensi berikut ini: *Goal Setting* (GS), proses dimana peserta menetapkan tujuan dan rencana tertentu yang telah ditentukan sebelumnya, *Task Strategies* (TS), sebagai kemampuan peserta untuk merencanakan dan menyusun strategi bagaimana mencapai tujuan yang ditetapkan, *Time Management* (TM), sebagai dimensi yang melibatkan kemampuan atau keterampilan manajemen waktu selama kegiatan, *Environment Structuring* (ES), sebagai dimensi pembelajaran dalam lingkungan online atau virtual, *Help-Seeking* (HS), sebagai kemampuan peserta untuk meminta bantuan di bidang yang menjadi perhatiannya saat belajar online dan *Self-Evaluation* (SE), sebagai proses merefleksikan kemampuan siswa dalam memahami bidang yang telah dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Kegiatan pendampingan desain pembelajaran daring berbantuan *learning management system* jenis *moodle* bagi guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Mun'im Paiton Probolinggo ini dilakukan dengan dua tahapan. *Pertama*, dilakukan seminar tentang urgensi strategi pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19 yang diikuti oleh seluruh peserta. Kegiatan ini dilakukan guna memberikan penguatan kompetensi peserta sekaligus memberikan pemahaman yang utuh terkait penggunaan *moodle* dalam proses belajar daring (*online*). *Kedua*, dilakukan pelatihan bagi peserta untuk menyusun rancangan pembelajaran daring berbantuan Moodle yang dimulai dari tahapan penyusunan rencana pembelajaran, demonstrasi pelaksanaan pembelajaran daring berbantuan Moodle, hingga pada tahap penyusunan evaluasi pembelajaran.

Pada tahap internalisasi kompetensi peserta yang dikemas dalam bentuk seminar ini, disajikan konsep-konsep teoritik terkait pembelajaran daring dan *learning management system* dengan jenis Moodle. Dalam kegiatan ini terlihat, peserta mampu membandingkan antara konsep pembelajaran tatap muka beserta model dan strategi belajarnya dengan pembelajaran daring yang mengesampingkan konsep belajar tatap-muka. Desain kegiatan seminar ini telah mengatur konsep penyajian materi yang konstruktif dan inovatif. Peserta tidak sekadar mendengarkan paparan materi yang telah disiapkan, peserta menjadi bagian penting dan tak terpisahkan dalam simulasi belajar secara daring. Konsep seminar yang disajikan adalah belajar berpusat pada siswa dan mendukung pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik, dan tidak membosankan (Muali, 2016).

Kegiatan seminar ini terbagi menjadi dua sesi. *Pertama*, peserta disajikan konsep teori belajar konstruktif, seperti *active learning*, *collaborative learning*, *scientific learning*, dan beberapa konsep belajar aktif lainnya. Di akhir sesi pertama ini, peserta mempresentasikan simulasi belajar yang telah dirancang untuk kemudian menjadi materi diskusi dalam kelas sebelum penarikan kesimpulan kegiatan dilakukan. *Kedua*, peserta disajikan konsep teori belajar dalam pembelajaran daring, pelibatan teknologi terkini dalam pembelajaran, dan konsep evaluasi belajar dalam pembelajaran daring. Tiga materi tersebut, disajikan dengan konsep *Student Team Achievement Division* (STAD), dimana peserta memposisikan diri sebagai siswa yang sedang belajar dalam pembelajaran daring. Peserta disuguhkan atmosfer pembelajaran daring dari sisi dan perspektif siswa. Diharapkan, peserta mampu menyelami pengalaman belajar siswa dalam diri sendiri dalam konstruk *self-regulated learning* (Muali et al., 2020). Kegiatan ini membutuhkan waktu di luar jadwal. Faktor penghambat dari kondisi ini adalah unsur keanggotaan peserta dalam kelompok yang heterogen. Kemampuan memahami konsep dan materi belajar yang berbeda memiliki pengaruh signifikan terhadap ketuntasan belajar peserta kegiatan ini (Adrian et al., 2016).

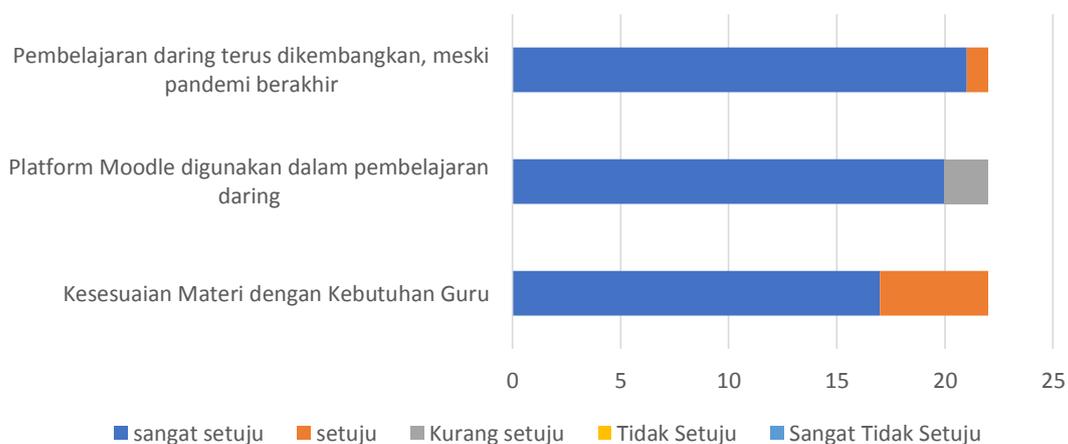
Tahap kedua dalam kegiatan merupakan fase paling penting dalam mendukung keberhasilan kegiatan ini. Dalam tahap ini, peserta dilibatkan dalam kegiatan dalam bentuk pelatihan, yang dituntut menghasilkan produk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah usai kegiatan ini berlangsung. Produk inovasi pembelajaran sebagaimana dimaksud merupakan desain pembelajaran daring berbantuan teknologi terkini, yang melibatkan unsur *user friendly*. Kemudahan penggunaan teknologi terkini dalam desain pembelajaran

menjadi sangat penting guna mengusung keberlangsungan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 (Timmons et al., 2015).

Sebagaimana uraian di atas, kinerja peserta berfokus pada tahap kedua dalam kegiatan pendampingan ini. Tahap ini menjadi cikal bakal terciptanya produk inovasi dalam teknologi pembelajaran yang akan digunakan oleh peserta saat melaksanakan pembelajaran daring nanti. Seluruh peserta terbagi dalam kelompok-kelompok kecil, guna memberikan kemudahan dalam melaksanakan evaluasi individu yang mengukur kemampuan pemahaman konsep dan materi yang disajikan dalam kegiatan pendampingan ini (Iskandar, 2014). Tiap kelompok memiliki misi menyelesaikan desain pembelajaran daring menggunakan berbagai platform.

Selain menggunakan berbagai platform yang telah banyak dan familiar di masyarakat, tahap kedua pada kegiatan pendampingan ini memberikan ruang terbuka bagi peserta untuk memahami dengan baik esensi pembelajaran terkait *synchronous instruction*, dimana pembelajaran dilakukan secara live (*real-time*), seperti *teleconference*, dan *asynchronous instruction*, dimana pembelajaran dilakukan tidak memenuhi unsur real time, semisal penugasan dengan durasi waktu (Baharun et al., 2019). Peserta kegiatan ini memiliki persepsi yang sama terkait tuntutan kemampuan literasi yang tinggi saat mengimplementasikan pembelajaran daring berbantuan moodle bagi guru Madrasah Ibtidaiyah, yaitu perspektif tentang merancang dan melaksanakan pembelajaran daring adalah berfokus pada pencapaian kompetensi, bukan pada teknologi yang digunakan dalam pembelajaran daring (*task before apps*) (Reigeluth & Carr-Cheliman, 2009).

Pada bagian akhir dari seluruh rangkaian kegiatan pendampingan ini, dibagikan kuesioner untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan implementasi desain pembelajaran daring berbantuan moodle ini, dan mengukur tingkat kepuasan peserta atas kinerja pelaksana kegiatan pendampingan ini. Pada kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan peserta, terdapat 15 instrumen yang diisi oleh seluruh peserta kegiatan pendampingan ini. Sebanyak 17 peserta menyatakan “sangat sesuai” pada aspek kesesuaian materi dengan kebutuhan guru, dan 3 sisanya menyatakan “cukup sesuai”. Ringkasan hasil rekapitulasi kuesioner tingkat kepuasan peserta disajikan dalam gambar berikut,



Gambar 2, Hasil Kuesioner Tingkat Kepuasan Peserta Kegiatan

Berdasarkan hasil isian kuesioner yang disajikan dalam gambar tersebut di atas, dinyatakan bahwa 17 (77%) peserta menyatakan materi sangat sesuai dengan kebutuhan guru, 20 (91%) peserta menyatakan sangat setuju jika platform moodle digunakan dalam pembelajaran daring, sebagai bagian dari *synchronous instruction* maupun *asynchronous instruction*, dan 21 (95%) peserta menyatakan sangat setuju jika pembelajaran daring tetap dikembangkan meski pandemi Covid-19 berlalu kelak.

KESIMPULAN

Dari seluruh kegiatan pendampingan ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan. *Pertama*, topik yang dibagikan kepada peserta memiliki kesesuaian dengan kebutuhan peserta yang mengabdikan dirinya sebagai guru di Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner yang disebar kepada seluruh peserta pendampingan. *Kedua*, Peserta pendampingan mendapatkan pengalaman belajar secara komprehensif terkait teknik pembelajaran daring melalui pelatihan dan simulasi pembelajaran daring. *Ketiga*, peserta kegiatan memiliki pengalaman belajar mengaplikasikan Moodle sebagai salah satu pilihan penggunaan teknologi belajar dalam pembelajaran daring. Berbagai contoh kegiatan dan strategi pemilihan teknologi sederhana yang disimulasikan memberi dampak signifikan terhadap persepsi belajar daring. *Keempat*, Melalui kegiatan ini, mitra memberikan respon positif kepada para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran daring guna menjamin keberlangsungan proses belajar siswa di sekolah selama masa pandemi Covid-19 tetap berjalan sebagaimana mestinya. Menyadari urgensi kebutuhan guru atas berbagi pengetahuan, dan keterampilan selama masa pandemi Covid-19, mitra bekerjasama dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Agama Islam Universitas Nurul Jadid menjalin kerjasama dalam rangka peningkatan sumberdaya manusia serta kompetensi guru dalam aspek kemampuan mengimplementasikan strategi pembelajaran dengan teknologi terkini guna menunjang sisi profesionalitas guru. Keterlibatan dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Agama Islam Universitas Nurul Jadid dalam mengasah kemampuan dan keterampilan guru menjadi salah satu poin penting dalam rencana tindak lanjut kerjasama tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Y., Degeng, N. S., & Utaya, S. (2016). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STAD terhadap Retensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan; Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(2), 222-226.
- Baharun, H., Muali, C., Minarti, S., Taufik Qurohman, M., & Haimah. (2019). Analysis of metacognitive capability and student learning achievement through edmodo social network. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1), 3-7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012150>
- Coates, H., James, R., & Baldwin, G. (2005). A critical examination of the effects of learning management systems on university teaching and learning. *Tertiary Education and Management*, 11. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11233-004-3567-9>
- Frankl, G., & Bitter, S. (2012). Student perspectives on elearning in a blended learning context. *Proceedings of the 12th European Conference on E-Government (Vol. 2)*.
- Howie, S., & Blignaut, A. (2009). South Africa's readiness to integrate ICT into mathematics and science pedagogy in secondary schools. *Education and Information Technologies*, 14(345).
- Iskandar, S. M. (2014). Pendekatan Keterampilan Metakognitif Dalam Pembelajaran Sains Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(2), 13-20. <https://doi.org/10.18551/erudio.2-2.3>
- Joshi, D. (2017). Influence of ICT in mathematics teaching. *International Journal for Innovative Research in Multidisciplinary Field*, 3(1), 7-11.
- Megawanti, P., Megawati, E., & Nurkhafifah, S. (2020). Persepsi peserta didik terhadap PJJ pada masa pandemi Covid-19. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 75-82.
- Muali, C. (2016). Konstruksi Strategi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences sebagai Upaya Pemecahan Masalah Belajar. *Pedagogik; Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1-12.
- Muali, C., Setyosari, P., Purnomo, P., & Yuliati, L. (2020). Effects of Mobile Augmented Reality and Self-Regulated Learning on Students' Concept Understanding. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(22), 218-229. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i22.16387>
- National Council of Teachers of Mathematics. (2016). *Computer science and mathematics education: A position of the National Council of Teachers of Mathematics*.
- Reigeluth, C. M., & Carr-Cheliman, A. A. (2009). *Instructional-Design Theories and Models: Building a Common Knowledge Base*. Roudledge.
- Subekti, A. S., & Kurniawati, L. A. (2020). Pelatihan Mendesain Pembelajaran Daring Menarik Selama Pandemi Covid-19 dengan Teknologi Pembelajaran Sederhana. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 588-595. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4679>
- Timmons, K., Pelletier, J., & Corter, C. (2015). *Understanding Children's Self-Regulation within Different Classroom Contexts Classroom Contexts*. Early Child Development and Care.
-