

PROGRAM PENGEMBANGAN PEMBERDAYAAN DESA (P3D) UNTUK MENGEMBANGKAN GURU PENGGERAK DI DESA KESUGIHAN KIDUL DAN SEKITARNYA

M. Khanif¹, Nur Arfan Al Fadhil², dan Enang Syamsudin³

Dosen UNUGHA Cilacap¹, dan Mahasiswa UNUGHA Cilacap^{2, 3}

Khanif@unugha.id¹, arfanalfadhil@gmail.com², enangsyamsudin24@gmail.com³

Abstrak

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan memberi kesempatan kepada para mahasiswa melalui organisasi kemahasiswaan, penerima Program Holistik Pembinaan dan Pemberdayaan Desa (PHP2D) tahun 2020 untuk melanjutkan pemberdayaan desa melalui Program Pengembangan Pemberdayaan Desa (P3D) tahun 2021. UNUGHA melalui UKM Racana Al-Ghazali Al-Adawiyah mengajukan dan memperoleh amanah tersebut. Dari hasil observasi tentang keunikan dan kekayaan SDM yang ada di Desa Kesugihan Kidul dan sekitarnya diperoleh bahwa desa ini memiliki jumlah lembaga pendidikan yang terbilang cukup banyak mulai dari pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi ada di Desa ini, sehingga profesi warganya juga banyak yang menjadi guru. Dalam rangka meningkatkan kualitas para pendidik, tim membuka pendaftaran dan menyeleksi guru untuk selanjutnya mengikuti pelatihan IT pengembangan media pembelajaran interaktif dari powerpoint ke aplikasi android. Setelah mengikuti enam kali pelatihan dari tim, para pendidik berhasil membuat pelatihan secara daring dengan kelompoknya. Pada akhir program, para pendidik dinobatkan sebagai Guru Penggerak Desa Kesugihan Kidul yang kedepannya akan selalu berinovasi dan bersinergi.

Kata Kunci: *Pemberdayaan Desa, Pelatihan IT, dan Guru Penggerak*

A. Pendahuluan

Desa Kesugihan Kidul merupakan desa yang memiliki lembaga pendidikan formal yang terbilang cukup banyak. Ada 13 lembaga formal dari pendidikan dini hingga menengah atas. Dari banyaknya lembaga pendidikan tersebut, menjadikan warga di desa ini sebagian besar berprofesi sebagai guru. Oleh karena itu, dalam PHP2D 2020 yang lalu, kami melalui UKM Racana Al Ghazali Al Adawiyah UNUGHA Cilacap mengajukan proposal berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint Untuk Guru Di Desa Kesugihan Kidul* dalam mendukung para guru di desa ini dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh dimasa awal pandemi Covid-19 kala itu.

Disamping mampu berbasis alat-alat yang tersedia, guru dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya untuk mengajar. Untuk itu, dalam mengajar guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, (Arsyad 2017: 2). Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian untuk

meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. (perpu 32, 2013). Azhar Arsyad (2016: 29) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

Keuntungan dari pemanfaatan m-learning dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi (Bujeng, dkk., 2019), Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan (2016:89) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke 21. Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif, motivasi belajar peserta didik, belajar tidak terbatas oleh waktu dan tempat.

Permendiknas No. 41 Tahun 2007 pada uraian tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran untuk mencapai KD dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (BSNP, 2007). Beberapa karakteristik media pembelajaran yang efektif dan efisien diantaranya adalah menggabungkan lebih dari satu unsur media misalnya audio dan visual, bersifat interaktif dan bersifat mandiri (Daryanto, 2015:55).

Menurut Purnama dalam Rorita (2018:70) multimedia merupakan kombinasi teks, yang dimanipulasi secara digital, seni grafis, animasi dan elemen video. Dalam pelaksanaan PHP2D 2020, tim mahasiswa memberikan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint kepada para guru. Kami mengundang 13 lembaga formal yang diwakili tiga guru dari masing-masing lembaganya, sehingga total terdapat 39 guru yang mengikuti pelatihan secara berkala. Hasil dari pelatihan ini adalah media pembelajaran berbasis powerpoint yang di aplikasikan secara interaktif menjadi video pembelajaran untuk siswa. Program ini juga mendapatkan dukungan dari pemerintah Desa Kesugihan Kidul yang diwujudkan dengan meresmikan FORGUNDUL (*Forum Guru Kesugihan Kidul*). Wadah ini dibentuk untuk menjembatani antara mahasiswa dan guru dalam berkreasi di bidang teknologi pembelajaran. Potensi Desa Kesugihan Kidul khususnya dalam bidang pendidikan dapat diwujudkan dengan memaksimalkan para tenaga profesional guru agar memiliki kemampuan

menkreasikan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat mewujudkan tujuan pembelajaran sehingga meningkatkan kuliatas hasil pembelajaran.

Proses pembelajaran jarak jauh yang dilakukan oleh siswa kebanyakan menggunakan sebuah HP Android yang mana ini menjadi sebuah celah baru dalam pengembangan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang interaktif menggunakan powerpoint dapat kita kembangkan menjadi sebuah aplikasi android, sehinga siswa dapat merasakan pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat dilakukan kapanpun tanpa terbatas oleh waktu atau jam pelajaran. Hal berbeda yang dilakukan dalam P3D 2021 adalah melakukan keberlanjutan pegembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang nantinya akan dibuat menjadi aplikasi android. Selain melatih guru, tim mahasiswa juga akan membentuk tim guru penggerak yang dapat menjadi pelatih untuk rekan guru lainnya dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga proses pengembanganya bisa terus berlanjut dan terupgrade sampai akhirnya Desa Kesugihan Kidul dapat menjadi salah satu desa percontohan khususnya dalam bidang teknologi media pembelajaran interaktif. Dalam Program Pengembangan Pemberdayaan Desa (P3D) yang menjadi fokus adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif dari powerpoint ke aplikasi android sehingga para guru dapat mengembangkan, menggunakannya dalam pembelajaran, dan juga melatih guru sejawat lainnya untuk kebermanfaatan yang lebih leuas.

B. Metode Pelaksanaan

Dalam melaksanakan pengabdian masyarakat melalui Program Pengembangan Pemberdayaan Desa (P3D) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dari Powerpoint Ke Aplikasi Android Untuk Guru Di Desa Kesugihan Kidul, maka kami akan melakukan langkah langkah sebagai berikut :

1. Tim P3D UKM Racana Al Ghozali Al Adawiyah UNUGHA Cilacap membuat program kerja dan membagi tugas
2. Mengundang Para guru di Desa Kesugihan Kidul untuk mengikuti sosialisasi pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dari powerpoint ke aplikasi android
3. Menyeleksi Para guru tersebut menjadi 39 guru sebagai guru penggerak yang selanjutnya dilatih menjadi pelatih pengembangan media pembelajaran interaktif
4. Mendampingi tim guru penggerak dalam memberikan pelatihan terhadap rekan guru lainnya
5. Sosialisasi proses P3D di media sosial (Facebook, Instagram, Youtube, Radio dan media

berita online)

6. Menyusun buku pedoman pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk kemudian didaftarkan di penerbit berISBN
7. Mengirim Jurnal pengabdian masyarakat terkait hasil dari pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif
8. Mengadakan lomba kreativitas guru di Desa kesugihan Kidul dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dari PPT ke aplikasi Android
9. Evaluasi Program Pengembangan Pemberdayaan Desa (P3D), Mengevaluasi program kerja antara program Racana Al Ghazali Al Adawiyah yang didampingi oleh Program Pengembangan Pemberdayaan Desa (P3D).
10. Penyusunan laporan Akhir
11. Penutupan bersama pimpinan UNUGHA, tim Mahasiswa P3D, para Guru, dan jajaran pemerintah Desa Kesugihan Kidul

Jadwal Program Pengembangan dan Pemberdayaan Desa (P3D)

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Perancangan Program dan Proposal												
2	Presentasi Program												
3	Penandatanganan Kontrak												
4	Pelaksanaan P3D												
5	Membuat buku pedoman dan jurnal												
6	Lomba kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis Android												
7	Pelaporan												
8	Pengumuman lomba dan penutupan												

C. Pembahasan

Indikator keberhasilan pada Program Pengembangan Pemberdayaan Desa (P3D) Pengembangan Media Pembelajaran Dari Powerpoint ke Aplikasi Android Untuk Guru di Desa Kesugihan Kidul adalah:

1. Terpenuhinya undangan untuk perwakilan guru di Desa Kesugihan Kidul berjumlah 39 Guru
2. Terbentuknya tim guru penggerak yang berjumlah 13 guru

3. Tim guru penggerak mampu menjadi pelatih dalam pengembangan media pembelajaran interaktif
4. Semua guru mampu mempraktekan hasil dari pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan siswanya
5. Suksesnya sosialisasi Program Pengabdian Pemberdayaan Desa (P3D) di sosial media
6. Terbitnya buku pedoman pelatihan dan jurnal pengabdian masyarakat
7. Terlaksananya lomba kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis Android

Secara rinci, kegiatan pengabdian yang terkemas dalam program P3D (Program Pengembangan

No	Kegiatan	Waktu	Deskripsi
1.	Pendaftaran	06 – 16 Juli 2021	1. Guru yang mengajar di Kesugihan 2. Guru yang tinggal di Kesugihan
2.	Sosialisasi	17 Juli 2021	1. Penjelasan skema Pelatihan 2. Pemberian Materi Seleksi
3.	Seleksi	27 - 28 Juli 2021 72 Peserta	1. Pembuatan PPT Hyperlink di Lab Komputer UNUGHA 2. Peserta Tes Seleksi sesuai jadwal
4.	Pengumuman	31 Juli 2021	1. Memakai Surat Resmi 2. Dibuatkan grup untuk yang lolos
5.	Belajar Mandiri 1	02 – 04 Agustus 2021 05 – 07 Agustus	1. Materi Pelatihan 1 2. Materi Pelatihan 2
6.	Pelatihan ke 1	Senin, 9 Agustus (2 Kelas) 08.00 – 14.00 WIB	1. Pembukaan (08.00-09.30) 2. Materi Flyer & Thumbnail (10.0-1.30) 3. Materi Bandicam (12.30 – 14.00)
7.	Pelatihan ke 2	Selasa, 10 Agustus (2 Kelas) 08.00 – 14.00 WIB	1. Materi Organisasi Youtube (08 – 09.30) 2. Materi Organisasi G - Meet (10 – 11.30) 3. Materi Penggabungan YT&GM (12.30-14)
8.	Tugas Online 1	11 Agustus 2021 12 Agustus 2021 13 Agustus 2021 14 Agustus 2021 16 Agustus 2021 19 Agustus 2021 20 Agustus 2021	1. Membuat Flyer 2. Membuat Video Bandicam 3. Membuat Thumbnail Youtube 4. Membuat Channel Youtube 5. Mengunggah Video ke Youtube 6. Merekam G- Meet 7. Mengunggah Video Rekaman G – Meet

No	Kegiatan	Waktu	Deskripsi
9.	Pengumuman Penilaian Tugas Online	22 Agustus 2021	1. Memakai Surat Resmi 2. Pembagian Tim (4 Tim)
10.	Belajar Mandiri II	23 – 25 Agustus 2021 26 – 28 Agustus 2021	1. Materi Pelatihan ke 3 2. Materi Pelatihan ke 4
11	Pelatihan ke 3 Guru Penggerak Grup A	30 Agustus	Materi PPTH to Apps Andorid08.00 – 10.00
12	Pelatihan ke 3 Guru Penggerak Grup B	31 Agustus	Materi PPTH to Apps Andorid08.00 – 10.00
13.	Pelatihan ke 4 Guru Penggerak Grup A	6 September	Organisasi Pelatihan Online 1. Pembagian Jobdesk (Admin, Host, Pemateri) 2. Pembuatan Flyer Promo Pelatihan Online 3. Promosi Pelatihan Online
14.	Pelatihan ke 4 Guru Penggerak Grup B	7 September	Organisasi Pelatihan Online 4. Pembagian Jobdesk (Admin, Host, Pemateri) 5. Pembuatan Flyer Promo Pelatihan Online 6. Promosi Pelatihan Online
15.	Pelatihan ke 5 Guru Penggerak Grup A	13 September	Organisasi Pelatihan Online 7. Pembuatan Grup Pelatihan Online 8. Penyusunan Materi Pelatihan Online 9. Pembuatan Link Presensi
16.	Pelatihan ke 5 Guru Penggerak Grup B	14 September	Organisasi Pelatihan Online 10. Pembuatan Grup Pelatihan Online 11. Penyusunan Materi Pelatihan Online 12. Pembuatan Link Presensi
17.	Pelatihan ke 6 Guru Penggerak Grup A	20 September	Organisasi Pelatihan Online 13. Pembuatan Undangan 14. Pembuatan Sertifikat 15. Sharing Dokumen
18.	Pelatihan ke 6 Guru Penggerak Grup B	21 September	Organisasi Pelatihan Online 16. Pembuatan Undangan 17. Pembuatan Sertifikat 18. Sharing Dokumen
19.	Belajar Mandiri dan Konsultasi Online	01 – 15 Oktober	TIM P3D dan GURU PENGGERAK
20.	Persiapan Guru Membuat Pelatihan	25 Oktober 2021	TIM P3D dan GURU PENGGERAK

No	Kegiatan	Waktu	Deskripsi
	Online Grup A		
21.	Persiapan Guru Membuat Pelatihan Online Grup B	26 Oktober 2021	TIM P3D dan GURU PENGGERAK
22.	Promo Guru Membuat Pelatihan Online Grup A	27 – 29 Oktober 2021	TIM P3D dan GURU PENGGERAK
23	Pelaksanaan Guru Membuat Pelatihan Online (Grup A)	30 Oktober 2021	TIM P3D dan GURU PENGGERAK
24.	Promo Guru Membuat Pelatihan Online Grup B	01 – 05 November 2021	TIM P3D dan GURU PENGGERAK
25	Pelaksanaan Guru Membuat Pelatihan Online (Grup B)	06 November 2021	TIM P3D dan GURU PENGGERAK
26.	Penilaian Guru Terbaik	Sabtu, 13 November 2021	Pemilihan The Best 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 Guru Penggerak
27.	Buku Panduan	31 Oktober 2021	Tim P3D Kemendikbud – Ristekdikti UNUGHA
28.	Jurnal Pengabdian	31 Oktober 2021	Tim P3D Kemendikbud – Ristekdikti UNUGHA
29.	Laporan Akhir	29 November	Tim P3D Kemendikbud – Ristekdikti UNUGHA
30.	Penutupan	30 November	Tim Mahasiswa, Dosen, Guru, Pejabat Desa, dan Mitra

D. Kesimpulan

Desa Kesugihan Kidul adalah salah satu desa di Kecamatan Kesugihan Cilacap yang komplit dalam dunia pendidikan, mulai dari PAUD sampai Perguruan Tinggi ada di desa Kesugihan Kidul. Pendidikan merupakan salah satu permasalahan yang timbul di desa Kesugihan Kidul Kabupaten Cilacap selama pandemi ini sebab rendahnya pengalaman serta keahlian atau soft skill yang tak banyak dimiliki para guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta belum terbiasanya melakukan pengajaran jarak jauh karena faktor virus Covid-19 maka dari itu perlu diadakan adanya sosialisasi maupun workshop (pelatihan) pengembangan media pembelajaran kepada guru desa Kesugihan Kidul.

Adanya permintaan media pembelajaran ineteraktif serta kebutuhan akan materi yang menarik dari siswa hal ini menjadi wacana permasalahan yang cukup jelas, selain itu potensi sumber daya manusia dalam hal ini guru pada khususnya yang mumpuni dalam dunia pendidikan meskipun belum sepenuhnya mampu mengembangkan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran secara maksimal, hal yang menjadi permasalahan guru di desa Kesugihan Kidul selanjutnya.

E. Saran

1. Agar Program pengembangan dan pemberdayaan desa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dari Powerpoint Ke Aplikasi Android Untuk Guru Di Desa Kesugihan Kidul” dapat berlanjut hingga waktu yang tidak terbatas sehingga mampu memberikan kebermanfaatan sepanjang waktu kepada guru desa Kesugihan Kidul khususnya dan kepada seluruh masyarakat pada umumnya.
2. Agar terus berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang setiap waktu mengalami perubahan sejalan dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi.
3. Perlunya dukungan moril serta materiil dari berbagai pihak baik kontribusi dari pemerintah desa, pemerintah daerah maupun pemerintah pusat sangat diperlukan guna mengembangkan keberkelanjutan program.

Daftar Pustaka

- Arsyad Azhar. 2017. Media Pembelajaran, Rajawali Pers: Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bujeng, B., Kamis, A., Hussain, M.A.M., Rahim, M.B. & Sunaryo, S. 2019. Validity and reliability of multimedia interactive making clothes (mimp) module for home science subjects. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(8):593–596.
- [BSNP] Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BSNP.
- Daryanto. 2015. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Resti Yektyastuti dan Jaslin Ikhsan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol.2, No.1, hal 88-99.
- Rorita, Merra., Saida Ulfa, & Agus Wedi. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Learning Pokok bahasan Perkembangan Teori Atom Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Panjura Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (Jinotep)* 4(1) (2018)