

**PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN *LESSON PLAN* DALAM PEMBELAJARAN DI LEMBAGA PENDIDIKAN AL-MA'ARIF KUNINGAN**Riza Fatimah Zahrah<sup>1</sup>, Fajar Nugraha<sup>2</sup>, Hatma Heris Mahendra<sup>3</sup>, Dudung Suryana<sup>4</sup><sup>1,2,3,4</sup> **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Perjuangan  
Tasikmalaya**[rizafatimah@unper.ac.id](mailto:rizafatimah@unper.ac.id)<sup>1</sup>, [fajar.ngrha@gmail.com](mailto:fajar.ngrha@gmail.com)<sup>2</sup>, [hatma.mahendra@gmail.com](mailto:hatma.mahendra@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[dudungsuryana61@gmail.com](mailto:dudungsuryana61@gmail.com)<sup>4</sup>**ABSTRAK**

Dibawah naungan yayasan Tumenggung Argawijaya berdiri sebanyak tiga lembaga pendidikan yaitu PAUD Al-Ma'arif, TPA/TKA Al-Ma'arif dan DTA Al-Ma'arif. Jumlah pengajar tetap di yayasan ini adalah 25 orang dengan latar belakang pendidikan tertinggi S-2 satu orang, S-1 sebanyak 8 orang, D-II sebanyak 6 orang dan SLTA sebanyak sepuluh orang. Dikarenakan keterbatasan jumlah pengajar dan beragamnya latar belakang dan bidang pendidikan, ada beberapa pengajar yang mengajar merangkap di dua lembaga pendidikan, misalnya pagi mengajar di PAUD, sorenya mengajar di MDTA. Jumlah peserta didik dari tiga lembaga pendidikan adalah 224 siswa. Inovasi dan kreatifitas masih rendah yang berimplikasi pada proses penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran yang berlangsung, seperti kemampuan merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (*lesson plan*) dan penggunaan media audio visual.

**Kata Kunci** : *lesson plan*, media audio visual**ABSTRACT**

Under a shade Tumenggung Argawijaya foundation stood by the three institutions early childhood education, TPA/TKA and DTA Al-Ma'arif. The number of teachers remain in this foundation is 25 people with highest educational background post graduated, bachelor degree as many as 8 people, diploma as many as 6 people and Senior high school as many as ten people. Because of the limited number of teachers and diverse background and education, there are several teachers who taught in two, and educational institutions for example teaching in, early morning women. mdt teaching inThe number of students of the three institutions education is 224. studentsInnovation and creativity are still low led to process the education and teaching, held like the ability to contrive a plan for learning (*lesson plan*) and use of media audio visual.

**Articel Received:** 06/02/2021; **Accepted:** 30/07/2021**How to cite:** APA style. Zahrah, R. F., Nugraha, F., Mahendra, H. H., dan Suryana, D. (2021). Pendampingan penggunaan media audio visual dan *lesson plan* dalam pembelajaran di lembaga pendidikan Al-Ma'arif Kuningan. *Abdimas Siliwangi*, Vol 4 (2), 326-334. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6701>

---

**A. PENDAHULUAN**

Yayasan Tumenggung Argawijaya peduli terhadap bidang pendidikan khususnya usia pendidikan dasar. Dibawah naungan yayasan Tumenggung Argawijaya berdiri sebanyak tiga lembaga pendidikan yaitu PAUD Al-Ma'arif, TPA/TKA Al-Ma'arif dan DTA

Al-Ma'arif. Lembaga Pendidikan Al-Ma'arif menemui kendala diantaranya aspek SDM yaitu motivasi, inovasi dan kreatifitas masih rendah yang berimplikasi pada proses penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran yang berlangsung Hal ini terjadi karena latar belakang pendidikan setiap pengajar berbeda-beda. Minimnya pengajar di Lembaga Pendidikan Al-Ma'arif ini yang merupakan lulusan bidang ahlinya sehingga membuat pemahaman dalam mengelola dan berinovasi terhadap kelasnya masing-masing masih kurang.

Kegiatan kelas yang menyenangkan adalah impian setiap siswa. Kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan Al-Ma'arif Kuningan berlangsung setelah kegiatan sekolah pendidikan formal, sehingga banyak dari siswa yang merasa lelah dan bosan ketika kegiatan pembelajaran monoton.

Menurut (Anggo, 2011) bahwa penggunaan konteks dalam pembelajaran matematika menjadikan konsep konsep abstrak dapat dipahami berdasarkan pemikiran yang dibangun dari situasi realistik tertentu yang sudah dikenal dengan baik oleh siswa. Dalam jurnal penelitian (Suryawati et al., 2010) when students find the relationship between their knowledge and the real problem they will feel the usefulness. It also improves their knowledge (cognitive) and skills (psychomotor). Learning experience, good attitude, skills and knowledge is a complete combination in order to solve a problem. Bahwa saat siswa menemukan hubungan antara pengetahuan mereka dan masalah sebenarnya mereka akan merasa itu berguna. Semakin meningkat itu pengetahuan mereka (psikomotorik kognitif) dan keterampilan (psikomotor). Pengalaman belajar, sikap baik, keterampilan yang lengkap dan pengetahuan adalah kombinasi dalam rangka untuk memecahkan masalah. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas bahwa penggunaan konteks dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan masalah apabila siswa mampu menghubungkan antara pengetahuan kognitif dan psikomotor yang ia miliki dengan masalah yang disajikan. Konteks dalam pengabdian ini, dimaksudkan sebagai obyek, peristiwa, fakta atau konsep yang telah dikenal dengan baik oleh siswa sehingga ia dapat membangkitkan pengetahuan tentang hal tersebut dalam bentuk metode kerjanya sendiri.

Menurut (Pena et al., 2006) contextualized problem defining consists of three elements: situated inquiry, practitioner as researcher, and community of practice. Bahwa masalah kontekstual apabila mengandung tiga elemen ini, yaitu: penyelidikan

yang dikonsikan, praktisi sebagai peneliti dan komunitas praktek. Secara sederhana bahwa masalah kontekstual harus melibatkan pembelajaran yang melakukan penyelidikan, dan siswa bertindak sebagai peneliti serta ada komunitas belajar. Jadi, siswa akan bertindak untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah yang disajikan kemudian membawa hal yang didapat dari penyelidikan tersebut kepada kelompoknya.

Kegiatan pendampingan SDM berupa tingkat kinerja pengajar baik ide kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran mengalami kenaikan lebih dari 50%. Menjadi harapan kami setelah melihat kepuasan dari mitra. Dilihat dari beberapa aspek seperti membuat perencanaan pembelajaran baik berupa skenario pembelajaran dan media pembelajaran meliputi penggunaan masalah kontekstual dan media audio visual, ide kreatif dalam proses pembelajaran dan pengadministrasi perangkat pembelajaran. Serta observasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual mampu membuat siswa fokus dalam pembelajaran.

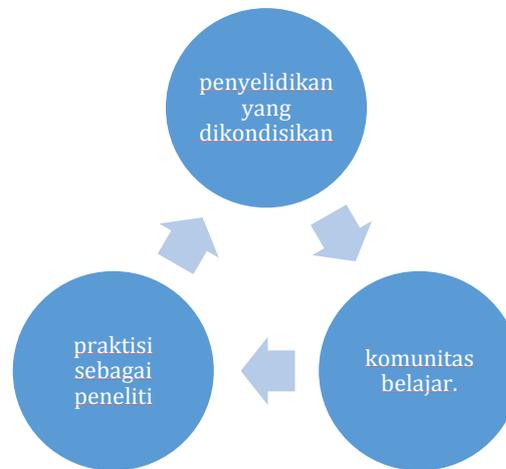
## **B. LANDASAN TEORI**

### **a. Menggunakan masalah kontesktual dan media audio visual dalam pembelajaran**

Masalah biasanya memuat yang mendorong seseorang untuk menyelesaikannya akan tetapi tidak tahu secara langsung apa yang harus dikerjakan untuk menyelesaikannya. Hasil penelitian (Khotimah & Masduki, 2016) *This means that "problems" in problem solving tend to be complex, non-routine, open-ended, and challenging.* Bahwa yang dinamakan masalah adalah kompleks, tidak rutin, terbuka dan menantang. Jadi ketika sesuatu dikatakan sebuah 'masalah' saat penyelesaiannya tidak hanya dilakukan secara mudah dan sederhana.

Konteks, menurut (Nelissen, 1999) konteks sebagai situasi yang menarik perhatian anak dan yang mereka dapat kenali dengan baik. Konteks biasanya disamakan dengan "lingkungan", dunia luar yang dikomunikasikan melalui panca indra, ruang yang kita gunakan setiap hari. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan pendapat ahli konteks adalah "situasi yang mampu menarik rasa ingin tahu anak yang merupakan lingkungan yang mampu dikomunikasikan oleh panca indra anak atau lebih sederhanya sesuatu yang sudah dikenal oleh anak." Ketika siswa menemukan hubungan dari pengetahuan mereka dengan permasalahan nyata mereka akan merasa sangat berguna. Ini juga

mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mereka, terlihat pada gambar 1. berikut:



Gambar 1. Komponen Masalah Kontekstual:

Berdasarkan gambar 1.1 artinya dengan terbentuknya *learning community* dalam pembelajaran ini akan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan sebuah masalah atau mencari sebuah solusi dari sebuah masalah. **Melek teknologi**, Kualitas guru yang hampa akan teknologi tidak akan mampu menanamkan “daya kritis” kepada murid untuk menjadi manusia revolusioner. Sehingga mereka terhambat untuk menggali potensi dirinya.

**PENYUSUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Satuan Pendidikan** : .....

**Kelas/Semester** : .....

**Tema/Topik** : .....

**Pertemuan ke-** : .....

**Alokasi waktu** : .....

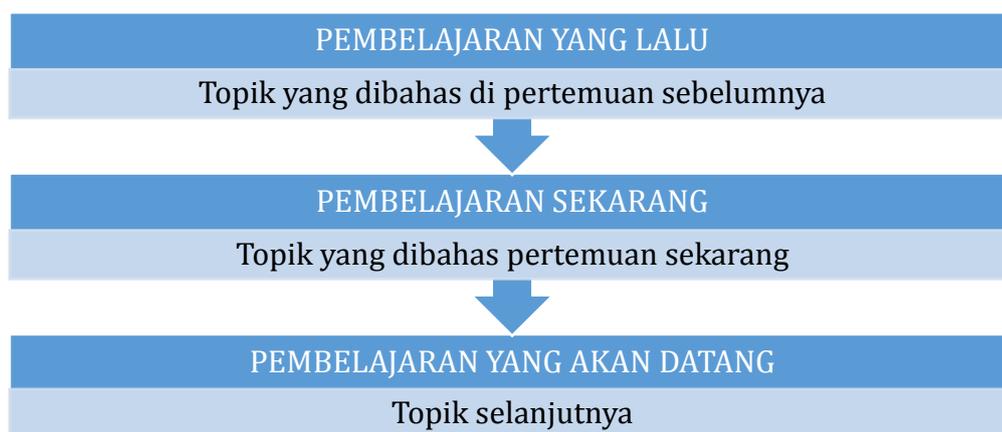
**I. Standar Kompetensi**

**II. Kompetensi Dasar**

**III. Indikator**

**IV. Tujuan Pembelajaran**

**V. Hubungan Pembelajaran dengan SK dan KD**



VI. Skenario Pembelajaran

Langkah Pembelajaran, Pertanyaan guru, Respon siswa	Peran Guru	Hal-hal yang dievaluasi secara proses
<i>Berisi kegiatan langkah pembelajaran sesuai model pembelajaran, pertanyaan dari guru serta dilengkapi dengan prediksi respon siswa (dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah)</i>	<i>berisi kontribusi guru sebagai guru, dan fasilitator dalam pembelajaran</i>	<i>Berisi hal yang dievaluasi dalam proses pembelajaran</i>

Para pengajar sudah sepatutnya memiliki kemampuan untuk Menyusun sebuah rencana pembelajaran atau *lesson plan*. Dalam *lesson plan* yang disajikan oleh pengabdian seperti pada umumnya secara garis besar ada tujuan atau indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran ini. *Lesson plan* yang disajikan oleh pengabdian memiliki keunggulan dalam scenario pembelajaran. Dalam poin ini pengajar dituntut untuk memprediksi respon siswa dalam kegiatan pembelajaran, respon yang diprediksi oleh pengajar dibagi ke dalam 3 kategori siswa dengan kemampuan tinggi, rendah dan sedang.

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU**

➤ **Pemanfaatan *e-learning* dan *blended learning***

Saat ini pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (*mobile learning*)(Idris, 2018).

➤ <https://belajar.kemdikbud.go.id/>

➤ **Google Classroom**

Pada tahun 2014, *Google* memperkenalkan platform khusus yang digunakan sebagai alat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* (GC) membantu guru untuk membuat dan mengatur tugas kelas dengan cepat dan mudah, memberikan umpan balik kepada siswa langsung secara efisien, dan berkomunikasi bersama siswa tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. GC dianggap sebagai platform terbaik yang mampu meningkatkan kinerja guru. GC menyediakan fasilitas yang sangat bermanfaat yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. (El Fauziah et al., 2019). GC merupakan aplikasi tak berbayar, sehingga GC dianggap sangat cocok untuk digunakan dinegara-negara berkembang, atau secara khusus dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan biaya dalam pengembangan penggunaan ICT dalam proses pembelajarannya.

### **C. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pelaksanaan langkah-langkah solusi yang akan ditawarkan pada lembaga pendidikan Al-Ma'arif pada aspek SDM yaitu:

1. Mengadakan *zoom meeting* 1 pemaparan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (*lesson plan*) dan media audio visual (*online*) sebagai bahan ajar di era pandemi
2. Mengadakan pendampingan pembuatan perencanaan pembelajaran secara sederhana dengan menggunakan masalah kontekstual berbasis kearifan local dalam bentuk buku materi yang dibuat pengabdian.

Mengadakan pendampingan pembuatan media pembelajaran berupa media audio visual dalam bentuk buku materi yang dibuat pengabdian

### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal November 2020-Januari 2021 dengan agenda kegiatan yaitu

1. Mengadakan *zoom meeting* 1 pemaparan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (*lesson plan*) dan media audio visual (*online*) sebagai bahan ajar di era pandemic. Kegiatan ini merupakan kegiatan lanjutan dari tahun sebelumnya berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa kebutuhan guru di Lembaga Pendidikan Al-Ma'arif adalah mengenai pembuatan perencanaan pelaksanaan





Gambar 5. Foto bersama dari Universitas Perjuangan Tasikmalaya dengan mitra kegiatan pengabdian masyarakat Lembaga Pendidikan Al-Ma'arif pada tahun ke-1

Selain menggunakan aplikasi kami juga melakukan Tanya jawab mengenai kegiatan ini dan hasilnya dari pihak mitra sangat berterima kasih atas terlaksananya kegiatan ini, karena memang sangat jarang kegiatan pembinaan yang dilakukan terhadap lembaga pendidikan Al-Ma'arif ini. Kemudian dari para pengajar merasakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat untuk pembekalan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran dan mengharapkan kegiatan

## **E. KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diuraikan dari pelaksanaan kegiatan PKM ini bahwa pentingnya pemahaman para pengajar Lembaga pendidikan Al-Ma'arif mengenai pembuatan dan perancangan sebuah perencanaan pembelajaran yang dituangkan dalam *lesson plan* untuk pembelajaran di kelas. Dalam keadaan pandemic covid-19 ini pemanfaatan media pembelajaran audio visual dalam Lembaga pendidikan Al-Qur'an harus bisa dilaksanakan sama dengan apa yang dilakukan di sekolah pada umumnya sebagai pengganti pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka. Perlu adanya kegiatan pembinaan dan pendampingan bagi Lembaga pendidikan Al-Qur'an baik dari pemerintah mau pun dari pihak swasta lainnya berkaitan dengan pengembangan inovasi dan kreativitas guru ataupun materi lainnya yang mampu memberikan peningkatan motivasi dan inovasi pengajaran di Lembaga pendidikan Al-Qur'an.

**F. ACKNOWLEDGMENTS**

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini terlaksana atas bantuan dana dari pihak badan penyelenggara Universitas Perjuangan Tasikmalaya yaitu Yayasan Universitas Siliwangi, demikian juga dengan pihak pimpinan universitas dan LPPM yang telah banyak mensupport kegiatan ini. Untuk itu pada kesempatan ini kami dari tim menyampaikan ucapan terima kasih. Penghargaan dan apresiasi kami sampaikan kepada Lembaga Pendidikan Al-Ma'arif dari mulai pimpinan hingga staff yang telah terlibat dalam mensukseskan program pengabdian ini.

**G. DAFTAR PUSTAKA**

- Anggo, M. (2011). Pemecahan Masalah Matematika Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa. *Edumatica*, 1(2), 35–42. <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/edumatica/article/view/182>
- El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris Smp Di Subang. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 183. <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p183-191.3281>
- Idris, H. (2018). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1), 61–73. <https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Khotimah, R. P., & Masduki, M. (2016). Improving Teaching Quality and Problem Solving Ability Through Contextual Teaching and Learning in Differential Equations: A Lesson Study Approach. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.23917/jramathedu.v1i1.1791>
- Nelissen, J. M. . (1999). *Thinking skills in realistic mathematics. Teaching and learning thinking skills. 1981*, 189–213. <https://core.ac.uk/download/pdf/93015312.pdf>
- Pena, E. V., Bensimon, E. M., & Colyar, J. (2006). Learning toThink and Act. *Liberal Education*, 48–55.
- Suryawati, E., Osman, K., & Meerah, T. S. M. (2010). The effectiveness of RANGKA contextual teaching and learning on student's problem solving skills and scientific attitude. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 1717–1721. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.389>
- Zahrah, R. F., Nugraha, F., Mahendra, H. H., & ... (2020). Sosialisasi Kompetensi Guru Dan Penggunaan Masalah Kontekstual Dalam Pembelajaran Di Lembaga Pendidikan Al-Ma'Arif Kuningan. *Journal of ...*, 2(1), 97–104. <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/JEC/article/view/352>