

Service Learning

dan Pengalaman Pemberdayaan
Komunitas Marginal

Buku ini berkisah tentang rekaman *best practice* kegiatan *Service Learning*/PkM. SL sendiri adalah aktivitas Tridharma Perguruan Tinggi yang berbasis pemberdayaan. Pemberdayaan memerlukan kesiapan personal untuk berbagi baik secara ilmu pengetahuan dan keterampilan deseminasi praktis.

Maka sepatutnyalah kegiatan SL dilaksanakan dengan hati senang, gembira, penuh semangat sesuai *passion* yang kita miliki. Jangan sampai kegiatan yang sifatnya sukarela dan sosial ini dilakukan sekadar kewajiban minus penjiwaan. Artinya, kegiatan dilaksanakan hanya memenuhi syarat minimal kelengkapan administrasi BKD. Tanpa sebuah penghayatan akan pentingnya penguatan komunitas sebagai wujud kepedulian insan akademik kepada lingkungannya.

Jika secara keilmuan dosen-dosen sudah merasa cukup, maka tiba gilirannya itu dibagi untuk mereka yang membutuhkan. Ibarat gelas yang diisi air, jika sudah penuh tentu akan meluber. Nah supaya luberan air itu tidak sia-sia, ada baiknya disalurkan melalui saluran yang produktif dan bermanfaat. Kelima bab buku ini semua bercerita terkait bagaimana kegiatan abdimas dan SL itu dilaksanakan dengan beragam pendekatan implementasi. Semoga bermanfaat !!



Service Learning

dan Pengalaman Pemberdayaan
Komunitas Marginal

Service Learning dan Pengalaman Pemberdayaan Komunitas Marginal



Gatut Priyowidodo, Ph.D.

Gatut Priyowidodo, Ph.D.



RajaGrafindo Persada

PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Jl. Raya Leuwinanggung No. 112
Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Kota Depok 16456

Telp 021-84311162

Email: rajapers@rajagrafindo.co.id

www.rajagrafindo.co.id

RAJAWALI PERS
DIVISI BUKU PERGURUAN TINGGI



9 786233 172837 9

Service Learning

**dan Pengalaman Pemberdayaan
Komunitas Marginal**

Service Learning

dan Pengalaman Pemberdayaan
Komunitas Marginal

Gatut Priowidodo, Ph.D.



RAJAWALI PERS

Divisi Buku Perguruan Tinggi

PT RajaGrafindo Persada

DEPOK

Perpustakaan Nasional: Katalog dalam terbitan (KDT)

Gatut Priyowidodo.

Service Learning dan Pengalaman Pemberdayaan Komunitas Marginal/
Gatut Priyowidodo.—Ed. 1, Cet. 1.—Depok: Rajawali Pers, 2023.

xvi, 88 hlm., 23 cm.

Bibliografi: Hlm. 79

ISBN 978-623-372-837-9

Hak cipta 2023, pada penulis

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun,
termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit

2023.3882 RAJ

Gatut Priyowidodo, Ph.D.

SERVICE LEARNING DAN PENGALAMAN PEMBERDAYAAN KOMUNITAS MARGINAL

Cetakan ke-1, Januari 2023

Hak penerbitan pada PT RajaGrafindo Persada, Depok

Editor : Rara Aisyah Rusdian

Setter : Khoirul Umam

Desain cover : Tim Kreatif RGP

Dicetak di Rajawali Printing

PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Anggota IKAPI

Kantor Pusat:

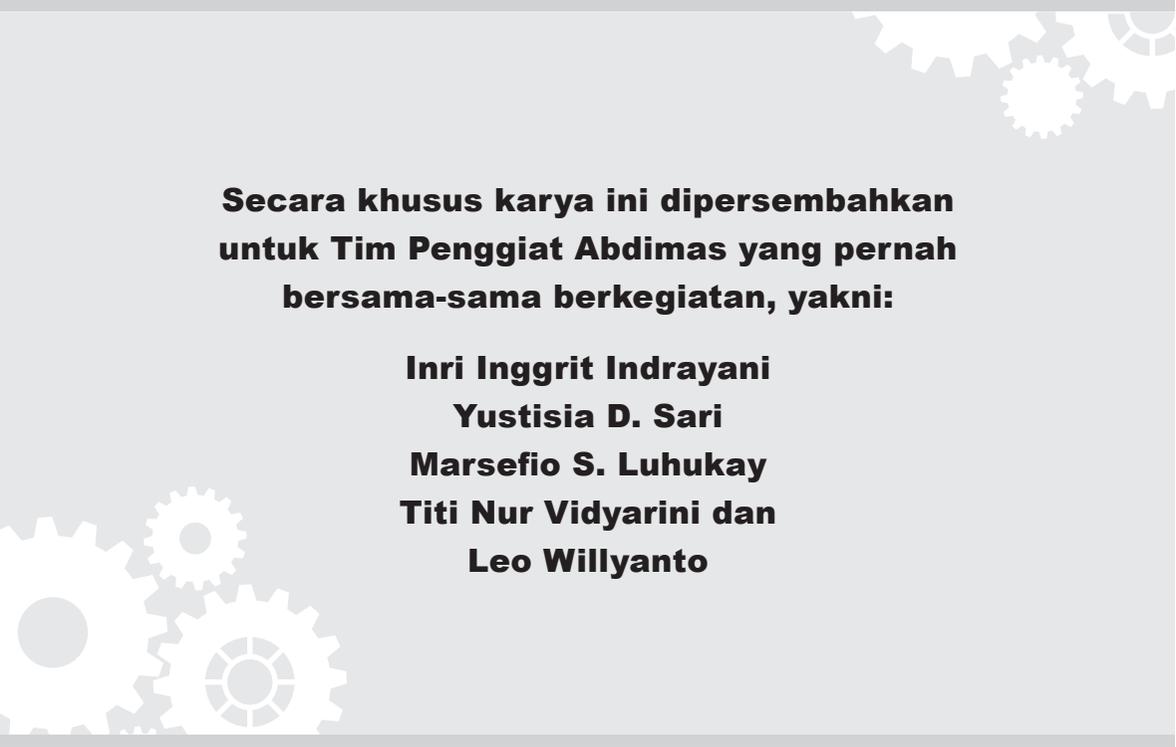
Jl. Raya Leuwinanggung, No.112, Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Kota Depok 16456

Telepon : (021) 84311162

E-mail : rajapers@rajagrafindo.co.id <http://www.rajagrafindo.co.id>

Perwakilan:

Jakarta-16456 Jl. Raya Leuwinanggung No. 112, Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Depok, Telp. (021) 84311162. **Bandung**-40243, Jl. H. Kurdi Timur No. 8 Komplek Kurdi, Telp. 022-5206202. **Yogyakarta**-Perum. Pondok Soragan Indah Blok A1, Jl. Soragan, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, Telp. 0274-625093. **Surabaya**-60118, Jl. Rungkut Harapan Blok A No. 09, Telp. 031-8700819. **Palembang**-30137, Jl. Macan Kumbang III No. 10/4459 RT 78 Kel. Demang Lebar Daun, Telp. 0711-445062. **Pekanbaru**-28294, Perum De' Diandra Land Blok C 1 No. 1, Jl. Kartama Marpoyan Damai, Telp. 0761-65807. **Medan**-20144, Jl. Eka Rasmi Gg. Eka Rossa No. 3A Blok A Komplek Johor Residence Kec. Medan Johor, Telp. 061-7871546. **Makassar**-90221, Jl. Sultan Alauddin Komp. Bumi Permata Hijau Bumi 14 Blok A14 No. 3, Telp. 0411-861618. **Banjarmasin**-70114, Jl. Bali No. 31 Rt 05, Telp. 0511-3352060. **Bali**, Jl. Imam Bonjol Gg 100/V No. 2, Denpasar Telp. (0361) 8607995. **Bandar Lampung**-35115, Perum. Bilabong Jaya Block B8 No. 3 Susunan Baru, Langkapura, Hp. 081299047094.



**Secara khusus karya ini dipersembahkan
untuk Tim Penggiat Abdimas yang pernah
bersama-sama berkegiatan, yakni:**

**Inri Inggrit Indrayani
Yustisia D. Sari
Marsefio S. Luhukay
Titi Nur Vidyarini dan
Leo Willyanto**



KATA PENGANTAR

Kegiatan *Service Learning* (SL) mengalami perluasan makna. Semula SL didesain hanya terfokus pada kegiatan perkuliahan yang kemudian diaplikasikan kedalam dunia praktik bersama masyarakat. Namun dalam konteks ini, SL dipahami sebagai aktivitas rutin yang dilakukan oleh setiap insan akademik sebagai implementasi dari Tridharma Perguruan Tinggi. Wujudnya bisa beragam tetapi intinya satu yakni pemberdayaan masyarakat.

Aktivitas pemberdayaan masyarakat sejatinya juga aksi lanjutan dari apa yang dikuasai di kelas kemudian ditularkan kepada komunitas masyarakat tertentu. Artinya, semua kegiatan tidak jauh-jauh amat dari penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan ada manfaat praktisnya untuk lingkungan.

Pertanyaannya, siapa yang diberdayakan? Tentu saja kelompok atau komunitas masyarakat yang secara keterampilan, teknologi, dan akses informasi masih kurang. Hadirnya sentuhan pemberdayaan diharapkan mampu berkontribusi menjadi instrumen pengungkit agar komunitas tersebut memiliki nilai tambah dalam berkegiatan.

Tentu saja sentuhan pemberdayaan tidak serta-merta membuat segala sesuatunya berubah seketika. Konsep pemberdayaan sendiri menekankan pelibatan aktif antara kelompok yang diberdayakan dengan pihak yang berperan memberdayakan. Itu artinya dua pihak harus mengambil peran aktif. Tanpa kerja sama dan kolaborasi yang saling menopang satu sama lain, hasil optimal yang ditargetkan akan sulit dicapai.

Pemberdayaan bukan konsep monoaksi dan monoaktor. Pemberdayaan pasti melibatkan kerja tim. Maka tim penyelenggara harus saling melengkapi satu sama lainnya. Keberhasilan adalah hasil kerja bersama. Namun jika terjadi kegagalan sepenuhnya itu tanggung jawab ketua tim di lapangan. Mengapa? Karena harus ada pihak yang berani mengambil resiko jika harus ada yang dipersalahkan.

Namun demikian, ketidakberhasilan SL sebetulnya sangat mudah diantisipasi sepanjang ada kepatuhan terhadap tujuh norma-norma dasar SL. Apa itu? Pertama adanya *Link to Curriculum* yakni harus memiliki keterkaitan dengan satu disiplin atau multidisiplin keilmuan. *Meaningful S-L* yakni dosen diharapkan mentransformasi pembelajaran di kelas, menjadi sesuatu yang bermakna untuk komunitas yang diberdayakannya. *Reflection* yakni menuangkan dalam bentuk refleksi apa-apa yang sudah dilakukan. *Diversity*, memahami bahwa masyarakat memiliki keberagaman dan pendekatan solusi yang tidak tunggal. *Partnership* yakni kegiatan bisa berhasil bila memiliki mitra kerja. *Progress, monitoring, duration* dan *evaluation*, artinya setiap kegiatan yang diprogramkan, mesti *dimonitoring* dalam durasi tertentu yang pada akhirnya juga wajib dievaluasi (Kuntjara, *et al.*, 2013).

Jadi kegiatan SL ataupun abdimas adalah aktivitas pembelajaran praktikal yang memiliki respons umpan balik. Pihak kampus menawarkan satu kegiatan atau komunitas tertentu meminta intervensi pemberdayaan sifatnya adalah kolaboratif saling menguntungkan. Tidak boleh salah satu pihak merasa dieksploitasi untuk kepentingan pihak lain. Kedua belah pihak mesti merasa ada kebermanfaatannya yang saling melengkapi.

Itu sebabnya bila dicermati lima kegiatan SL/Abdimas dalam buku semua terfokus pada pemberdayaan yang saling menguntungkan. Lima lokasi kegiatan yang dipilih adalah dua sekolah (Satu SD di Nganjuk dan satu SMP di Surabaya), tiga lembaga gereja yang berlokasi di Sidoarjo, Surabaya, Malang, dan Madiun. Masing-masing lokasi sebelum dijadikan sarana ber SL/Abdimas dilakukan serangkaian analisis situasi sebagai bekal pendahuluan agar kegiatan tidak salah sasaran dan ada manfaatnya.

Surabaya, 10 Oktober 2022

Gatut Priyowidodo, Ph.D.



UCAPAN TERIMA KASIH

Pada prinsipnya setiap karya pasti tidak bisa dikerjakan sendiri, otomatis melibatkan banyak pihak sebagai pendukung keberhasilan sebuah aktivitas. Lima lokasi yang menjadi tempat berkegiatan mencakup enam lembaga yakni SDN Tanjunganom, Nganjuk, SMP Negeri 24 Surabaya, GKJW Waru-Sidoarjo dan GKJW Jambangan Surabaya, dua lembaga tetapi dalam satu kegiatan abdimas bersama, GPDI Malang dan GKJW Madiun Lor Kabupaten Madiun.

Penulis sangat berterima kasih dalam membangun kerja kolaboratif bersama para mitra kegiatan tersebut. Mereka bukan saja tempat kami berbagi ilmu dan pengalaman namun juga sebagai laboratorium sosial dan komunikasi, ketika kami harus mempraktikkan pengetahuan yang selama ini hanya mengendap pada diri kami selaku insan akademik.

Terima kasih kepada:

1. DIKTI (Dirjen Pendidikan Tinggi) yang memberikan hibah pengabdian masyarakat, sehingga kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik.
2. LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) UK Petra yang telah membantu memfasilitasi kegiatan ini.
3. Fakultas Ilmu Komunikasi UK Petra dan Program Studi Ilmu Komunikasi UK Petra.

4. Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah beserta guru Pembina kesiswaan SMPN 24 Surabaya.
5. Pdt. Ari Mustyorini dari GKJW Jemaat Gresik.
6. Pdt. Drs. Agus Catur, M.Si dari GKJW Jemaat Jambangan Surabaya.
7. Pdt. Adi Sanyoto, S. Th dari GKJW Jemaat Waru Sidoarjo.
8. Pdt. Yohanes B. Malauw, S. Th., Gembala Sidang Gereja GPDI Junrejo Batu Malang.
9. Yonathan Malauw, sekretaris gereja GPDI Junrejo Batu Malang.
10. Kaum Perempuan GPDI Junrejo Batu Malang.
11. Monica Yapilando, alumni PS Ilkom UK Petra.
12. Ezra A.Z mahasiswa Teknik Informatika UK Petra.
13. Ibu Lilik Suciati, S.Pd., Kepala SDN Tanjung Anom 3-Nganjuk.
14. Pdt. Krisyanti Retno Wahyuni dari GKJW Madiun Lor.
15. Ibu Nova, KPAR GKJW Madiun Lor dan para Pamong.
16. Pdt. Wolter Kalangi, S.Th. dari GKJW Rungkut.
17. Bpk. Petrus Julianto, KPAR GKJW Rungkut dan para Pamong KPAR.
18. Ibu Esti Kurnianingsih, S.Psi.
19. PKPP (Pusat Konseling dan Pengembangan Pribadi) UK Petra.
20. Ibu Myrna Basuki.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	xi
DAFTAR ISI	xiii
BAB 1 <i>E-LEARNING</i> DAN PEMBELAJARAN ANIMASI PADA MASA PANDEMI COVID-19	1
A. Pendahuluan	1
B. Metode Pelaksanaan	6
C. Hasil dan Pembahasan	7
D. Kesimpulan	13
BAB 2 PEMBERDAYAAN PEREMPUAN MELALUI PROGRAM <i>EDUTAINMENT</i> UNTUK REAKSESIBILITAS INFORMASI BERBASIS TEKNOMEDIA PADA ORGANISASI PEREMPUAN GEREJA DI GKJW JAMBANGAN SURABAYA DAN WARU SIDOARJO	15
A. Pendahuluan	15
B. Permasalahan Mitra	17

C. Metode Kegiatan	18
D. Sasaran Kegiatan	19
E. Pembahasan	19
F. Kesimpulan	30
BAB 3 PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DALAM MEMAHAMI KOMUNIKASI PEMASARAN PADA MEDIA ONLINE (KONSEP E-COMMERCE) DI GPDI SEJAHTERA JUNREJO BATU MALANG	33
A. Pendahuluan	33
B. Permasalahan Mitra	35
C. Metode Pelaksanaan	37
D. Sasaran Kegiatan	38
E. Pembahasan Profil Mitra dan Persoalannya	38
F. Kegiatan <i>Monitoring</i> dan Evaluasi	47
G. Kesimpulan dan Saran	47
BAB 4 MENGGAGAS MADING SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PARTISIPATIF DI SDN TANJUNG ANOM 3 NGANJUK	49
A. Pendahuluan	49
B. Metode Kegiatan	50
C. Kajian Pustaka	51
D. Sasaran Kegiatan Pengabdian Masyarakat	55
E. Hasil dan Pembahasan	55
F. Kesimpulan	63
BAB 5 <i>ENDANGERED</i> MEDIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMBERDAYAAN GURU-GURU SEKOLAH MINGGU (<i>SUNDAY SCHOOL</i>)	65
A. Pendahuluan	65
B. Metode Kegiatan	67
C. Sasaran Kegiatan	68

D. Pembahasan	68
E. Kesimpulan	77
DAFTAR PUSTAKA	79
BIODATA PENULIS	85

E-LEARNING DAN PEMBELAJARAN ANIMASI PADA MASA PANDEMI COVID-19

A. Pendahuluan

Proses belajar mengajar yang sejak Maret 2020 dilaksanakan secara daring, belum jelas kapan bakal berakhir. Sekalipun Pemerintah Kota (Pemkot) Surabaya menginstruksikan tenaga pendidik maupun nonpendidik di Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) mulai masuk ke sekolah pada Senin, (23/11/2020), semua tetap memperhatikan Prokes. Tidak terkecuali SMP Negeri 24 Surabaya. Mau tidak mau proses pembelajaran pun harus menyesuaikan dengan kondisi eksternal yang terjadi hampir merata di seluruh Indonesia bahkan dunia.

Khusus siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP), aturan serta kedisiplinan penerapan prokes harus super ketat. Antisipasi ini perlu di sampaikan sejak awal, sebab potensi mereka tidak mau menjaga jarak atau lengah ketika berinteraksi sangat besar terjadi. Apalagi mereka sudah tidak bertemu lebih dari delapan bulan. Pertemuan kelas secara luring (luar jaringan) mesti menjadi perhatian utama, mengingat jumlah siswa/siswi mereka hampir 1000, maka per kelas rata-rata dihuni 36 siswa. Bila penerapan protokol kesehatan terabaikan, tidak mustahil kluster penyebaran Covid-19 yang baru akan terjadi.

Pandemi Covid-19 memaksa institusi pendidikan khususnya sekolah-sekolah di Surabaya harus tertib dan disiplin dalam menerapkan

protokol kesehatan. Surabaya Raya yang meliputi Kabupaten Sidoarjo, Kabupaten Gresik dan Kota Surabaya adalah wilayah di Jawa Timur yang pernah menerapkan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang berlangsung Periode Pertama tanggal 28 April–11 Mei 2020 dan Periode Kedua 12–25 Mei 2020. Dan merujuk pada Keputusan Gubernur Jatim No. 188/202/KPTS/013/2020 tentang Penanganan Covid-19 di wilayah Kota Surabaya, Kabupaten Sidoarjo, dan Kabupaten Gresik serta Nota dinas tertanggal 23 Mei 2020 Pemprov Jatim memperpanjang lagi pemberlakuan PSBB mulai 26 Mei 2020–9 Juni 2020 untuk ketiga kalinya (Kemendikbud, 2020); (Walikota, 2020).

Bersamaan dengan itu sejumlah instansi pemerintah dan swasta memberlakukan pergantian model bekerja yang semula datang ke tempat pekerjaan bergeser dengan bekerja dari rumah (*work from home*). Begitu pun sekolah-sekolah dan perguruan tinggi memberlakukan model Pembelajaran Jarak Jauh secara daring (dalam jaringan). Pemerintah Kota Surabaya adalah pihak yang paling bertanggung jawab atas pola pembelajaran jenjang pendidikan dasar (SD–SMP). Itu sebabnya Pemkot Surabaya harus mengambil langkah-langkah yang tepat, agar proses belajar mengajar tetap berlangsung meskipun dalam masa PSBB dan pandemi (Surabaya, 2020).

Pada mulanya, himbauan untuk belajar di rumah itu dimulai dari hari Senin–Sabtu atau 16–20 Maret 2020. Kemudian diperpanjang sepekan lagi, mulai dari 23–28 Maret 2020. Terus dilanjutkan mulai dari Senin (30/3/2020) sampai dengan Sabtu (4/4/2020). Perpanjangan masa belajar di rumah itu tertuang dalam surat edaran tertanggal 28 Maret 2020 bernomor 420/6361/436.7.1/2020 (Anwar Makarim, 2020).

Satuan pendidikan yang mengalami masa perpanjangan itu satu di antaranya adalah SMP Negeri 24 Surabaya. Mau tidak mau proses pembelajaran pun harus menyesuaikan dengan kondisi eksternal yang terjadi hampir merata di seluruh Indonesia bahkan dunia. Hingga tahun ajaran 2020/2021 ini siswa-siswi SMPN 24 berjumlah 998 yang terdiri atas laki-laki 513 dan perempuan 485. Terbagi atas 27 rombongan belajar dan diasuh 44 guru.



A



B

Gambar 1.1 Media Sosial SMPN 24 Surabaya

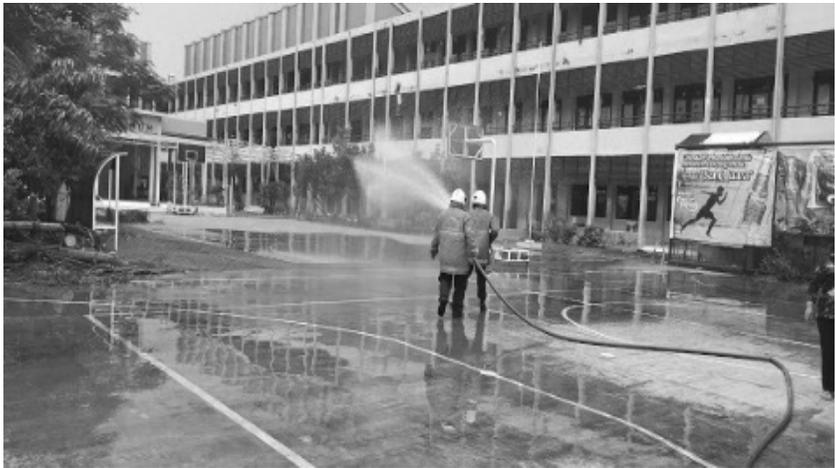
Sumber Foto: (www.facebook.com/smpn24)

Karena jumlah korban Covid-19 yang terus fluktuatif dan dalam kondisi yang tidak pasti, proses belajar mengajar pun harus dilakukan secara daring mengingat penyebaran virus yang memang sulit terdeteksi. Ini selaras dengan isi surat edaran Walikota Surabaya Nomor: 360/3363/436.8.4/2020 tanggal 23 Maret 2020 perihal

Peningkatan Kewaspadaan Terhadap *Corona Virus Disease* (Covid-19) di Surabaya, maka diinformasikan kepada seluruh warga sekolah untuk melaksanakan pedoman protokol kesehatan bidang pendidikan guna mengantisipasi penyebaran Covid-19 (Surabaya, 2020). Beragam upaya dilakukan agar sekolah tetap steril dari Covid-19.



A



B

Gambar 1.2 Penyemprotan Disfektan di Lokasi Sekolah dan Pembersihan Luar Ruang Kelas

(Sumber: <http://smpnduaempatsby.blogspot.com/>)



A



B

Gambar 1.3

Sumber : <https://smpnduaempatsby.blogspot.com/>

Dua tahapan kegiatan ini pun dilaksanakan daring, mengingat pihak sekolah pun harus mematuhi ketentuan belajar daring yang dikeluarkan oleh Pemerintah Kota Surabaya maupun kebijakan pembelajaran secara nasional. Prosedur itu tidak saja sebagai sarana memutus mata rantai penyebaran virus corona, tetapi juga membiasakan siswa-siswi untuk meningkatkan disiplin dalam pembelajaran mandiri. Terdapat sekurangnya tujuh prinsip belajar dari rumah melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang harus dipatuhi (Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020). Prinsip itu meliputi (Anwar Makarim, 2020):

1. Keselamatan dan kesehatan lahir batin siswa, guru/tutor Paket B, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama.
2. Memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum.
3. Fokus pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19.
4. Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter, dan jenis kekhususan peserta didik.
5. Aktivitas dan penugasan dapat bervariasi antardaerah, sekolah dan siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses terhadap fasilitas.
6. Hasil belajar siswa diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru/tutor Paket B tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.
7. Mengedepankan pola interaksi dan komunikasi yang positif antara guru/tutor Paket B dengan orangtua wali.

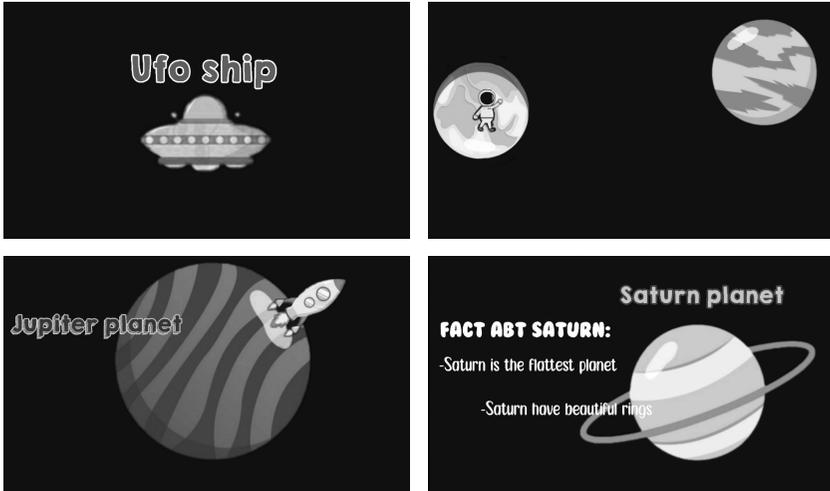
Sejauh yang teramati di lapangan, proses pembelajaran di SMP Negeri 24 Surabaya ini sudah melaksanakan tujuh prinsip ini secara disiplin. Namun demikian, siswa-siwinya tetap diharapkan terus mengikuti perkembangan perlu penambahan pengetahuan pengayaan melalui peningkatan *soft skill* di bidang teknologi informasi (Bakhri, 2019): (Firmantoro, *et al.*, 2016); (Slamet, *et al.*, 2020). Inilah antara lain bentuk kongkret untuk mendukung semangat kemandirian dan kreativitas siswa-siswi di masa pandemi ini.

Tahapan implementasi kegiatan diawali dengan pemberian materi. Tujuan utama adalah setiap peserta memperoleh pengetahuan atau pemahaman yang memadai terkait maksud, tujuan, dan hasil yang ingin dicapai dalam kegiatan ini. Disadari atau tidak, pendidikan abad 21 ini sedang mempersiapkan generasi dengan tiga kecakapan utama yakni kecakapan belajar dan inovasi, kecakapan informasi, media dan teknologi serta kecakapan hidup dan karir (Fadel, 2010);(Suhandiah, *et al.*, 2019).

Tentu tidak semua kecakapan tersebut dapat dipenuhi sekaligus melalui kegiatan pelatihan ini. Minimal siswa-siswi selaku peserta memperoleh penguasaan pengetahuan dan baru dalam memaksimalkan potensi diri yang dimiliki. Khusus dalam kreativitas e-learning sebagai fokus kegiatan ini, aktivitas pelatihan ini sudah menjawab kecakapan pertama yakni kecakapan belajar dan inovasi. Ruang lingkup kecakapan ini mencakup kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan memecahkan masalah (*problem solving*), serta komunikasi dan kolaborasi. Tiga aspek kecakapan ini tercermin melalui hasil karya animasi yang dihasilkan oleh para peserta pelatihan.

1. Kreativitas dan Inovasi

Animasi yang dibuat Grace Pangentasan relevan sebagai contoh aspek Kreativitas dan Inovasi. Karyanya menggambarkan sebuah petualangan luar angkasa yang melampaui batas nalar. Pesawat UFO (*Unidentified Flying Object*) divisualisasikan dalam animasi gerak yang bisa terbang dari satu planet ke planet lain. Dimulai dari petualangan dari planet paling kecil Merkurius, kemudian Venus, Mars, Saturnus planet yang paling datar dan memiliki cincin, hingga Uranus yang memiliki dataran es raksasa. Bahkan informasi pun diberikan kepada *viewer*-nya bahwa stasiun ruang angkasa sejak November tahun 2000 hingga 2021 ini telah dikunjungi 242 individu dari 19 negara. Berikut nukilan animasi berdurasi 28 detik.



Gambar 1.5 Contoh hasil Animasi Peserta Pelatihan Bertema "Pesawat UFO"

Animasi seperti di atas tentu sangat menarik untuk model pembelajaran Mata Pelajaran IPA, di mana siswa-siswi tidak hanya memperoleh informasi yang bersifat naratif, tetapi didukung oleh visualisasi. Sekalipun terlihat sederhana, ternyata proses produksinya pun tidak mudah. Minimal perangkat siswa-siswi dan guru pembina yang ikut terlibat dalam pelatihan bisa *'support'* dengan aplikasi Motion Graphics 2D Sederhana Menggunakan Blender 2.8.

Model pembelajaran berbasis animasi serupa dengan bagaimana menawarkan produk pengetahuan dengan sentuhan teknologi agar menarik diterima khalayak pelajar. Modifikasi seperti ini juga ditemukan dalam ranah kontestasi politik seperti pemasaran politik yang meniru *'product delivery'* model pemasaran produk dan jasa (Priyowidodo, Gatut, Inggrit, 2019): (Priyowidodo *et al.*, 2021). Artinya, institusi pendidikan harus selalu dinamis dengan konteks sosial yang ada. Terlebih di era pandemi di mana interaksi kelas konvensional digeser ke ranah virtual, *tips* dan *tricks* sangat perlu untuk membunuh rasa jenuh dan bosan di depan laptop ataupun gadget.

2. Berpikir Kritis dan *Problem Solving*

Aspek *Berpikir Kritis dan Problem Solving* lain bisa dilihat dari karya Hana Angger. Siswa ini mengambil sebuah topik bagaimana menghilangkan

rasa takut. Video animasi dibuka dengan dialog Bela dan Meldy di taman. Bela mengajak Meldy keliling pantai. Tapi diluar dugaan ternyata Meldy takut naik perahu. Itu sebabnya ia merasa enggan atau kalau menolak persahabatan mereka menjadi renggang. Datanglah Sindu, kawan mereka yang lain. Sindu pemilik perahu. Keduanya Bela dan Sindu meyakinkan jika naik perahu kalau hanya di tepi dengan ombak yang tenang tidak masalah. Tak perlu panik atau takut. Ketiganya sepakat. Masalah ketakutan yang dialami Meldy terselesaikan. Visualisasi setiap *scene* dapat dicermati melalui ‘capture’ runtutan ceritera dalam video animasi berdurasi 26 detik.

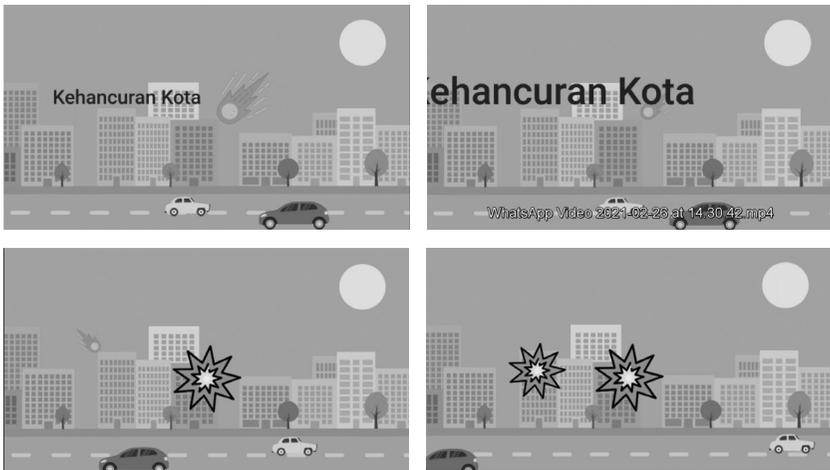


Gambar 1.6 Contoh Hasil Animasi Peserta Pelatihan Bertema Persahabatan

Pesan moral yang ingin disuarakan oleh pembuat animasi adalah mendukung persahabatan. Ketika kawan menghadapi masalah, mereka tidak ditinggalkan atau dibiarkan dengan kekalutannya. Tetapi dicarikan solusi masalah yang cukup rasional untuk diambil. Animasi pembelajaran dengan topik seperti di atas, relevan dengan materi pelajaran PPKn di mana menekankan misalnya menumbuhkan sikap saling mencintai sesama manusia. Menumbuhkan spirit toleransi berpendapat, meski berbeda tetap diupayakan ada titik solusinya (Priyowidodo, 2019). Selain itu juga mengembangkan sikap tenggang rasa, tidak semena-mena terhadap orang lain, menyenangkan melakukan kegiatan sosial, senantiasa menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan berani membela kebenaran jika terjadi ketidakadilan.

3. Komunikasi dan Kolaborasi

Simulasi kreativitas terkait aspek komunikasi dan kolaborasi terlihat jelas pada animasi berjudul ‘Kehancuran Kota’. Konstruksi ceriteranya berkisah serangan dari pihak musuh terhadap sebuah pusat perniagaan di kota metropolitan. Kota dengan hiruk-pikuk transportasi dan juga aktivitas, seolah mengabaikan pemerataan dan keadilan di tempat lain. Ada wilayah yang tidak semaju kota, yang perlu campur tangan pemerintah untuk memajukan. Namun karena ketimpangan tersebut tak kunjung selesai, niat jahat pun muncul. Kota sebagai simbol kemakmuran pun diserang. Visualisasi dan ‘sound effect’ ditampilkan cukup baik. Seperti terlihat pada nukilan karya tersebut.



Gambar 1.7 Contoh Hasil Animasi Peserta Pelatihan Bertema Kehancuran Kota

Aspek komunikasi dan kolaborasi ini menyuarakan pesan, bahwa setiap *scene* itu memiliki makna tertentu. Kekuatan terletak pada bagaimana menginterpretasi makna. Terlebih jika ditampilkan dalam media sosial, pasti akan multitafsir tergantung dari sisi mana sebuah isi media itu diberi pembobotan (Priyowidodo & I. Indrayani, 2014). Tapi khusus untuk pelatihan ini memang semua diarahkan untuk membuat animasi dengan tema-tema ‘*education fun*’. Artinya, cara memaknai sebuah pesan ringan-ringan agar suasana yang masih pandemi dengan pembelajaran daring ini tetap enak diikuti. Animasi dengan isi (*content*) seperti ini relevan dikembangkan untuk mata pelajaran IPS, PPKn atau kegiatan ekstrakurikuler.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, tergambar jelas bahwa kegiatan pelatihan pembuatan animasi ini menjawab rumusan masalah terkait menumbuhkan kreativitas *e-learning* melalui pembelajaran animasi interaktif berbasis edufun (*education & fun*) guna meningkatkan semangat pembelajaran di era pandemi Covid-19. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, aktivitas tetap bisa dilakukan secara kreatif dengan sentuhan teknologi sederhana. Empat tahapan yakni persiapan, pemberian materi teoretik, pelatihan memproduksi animasi berjalan dan simulasi hasil terlaksana sesuai dengan ‘*timeline*’ yang sudah disepakati.

Pelatihan dilaksanakan dengan melibatkan guru pembina dan siswa-siswi SMPN 24. Pada akhir pelatihan sangat diharapkan oleh mitra PkM bahwa kegiatan ini bisa dilanjutkan dengan materi-materi lanjutan. Pihak sekolah berharap bahwa pelatihan ini bisa mendorong siswa-siswi lebih kreatif dan mengisi kegiatan yang positif di saat pandemi yang sudah berlangsung sejak 2 Maret 2020.

Kegiatan pelatihan atau abdimas ini terlaksana berdasarkan hibah abdimas internal dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM), berdasarkan Nomor Kontrak: 04/HB-ABDIMAS COVID-19/LPPM-UKP/XI/2020. Tim Abdimas berterima kasih kepada Ezra A.Z, mahasiswa Teknik Informatika UK Petra yang secara khusus turut terlibat aktif dalam pelatihan dan pendampingan. Kepala sekolah dan wakil kepala sekolah beserta guru pembina kesiswaan SMPN 24 Surabaya. Seluruh siswa-siswi peserta pelatihan dari SMPN 24 dan sejumlah pihak yang sudah membantu kelancaran kegiatan ini di lapangan. Publikasi kegiatan PkM ini sepenuhnya tanggung jawab penulis. Penulis tidak memiliki *conflict of interest* dengan pihak mana pun.

PEMBERDAYAAN PEREMPUAN MELALUI PROGRAM *EDUTAINMENT* UNTUK REAKSESIBILITAS INFORMASI BERBASIS TEKNO MEDIA PADA ORGANISASI PEREMPUAN GEREJA DI GKJW JAMBANGAN SURABAYA DAN WARU SIDOARJO

A. Pendahuluan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang bertemakan Pemberdayaan Perempuan melalui Program *Edutainment* untuk Re-Aksesibilitas Informasi Berbasis Teknomedia pada Organisasi Perempuan Gereja (*Pilot Project Information Literacy* di GKJW Jambangan Surabaya dan Waru Sidoarjo ini adalah dalam rangka penerapan ipteks kepada masyarakat selaku *stakeholder*. Tujuan kegiatan ini adalah Perempuan di GKJW Jambangan Surabaya dan Waru Sidoarjo terbentuk keterampilan melek informasi, mampu mengelola informasi yang ada serta memahami, memiliki dan memanfaatkan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Sasaran kegiatan ini adalah perempuan gerejawi yang terwadahi oleh Komisi Pembinaan Peranan Wanita (KPPW) di GKJW Jambangan Surabaya dan Waru Sidoarjo. Metode yang digunakan adalah pendidikan dan pelatihan program *Edutainment* untuk aksesibilitas informasi berbasis teknomedia. Melalui kegiatan ini, para pengabdian masyarakat mencoba memperkenalkan penggunaan teknomedia berbasis android dengan menggunakan *smartphone*. Tahap pertama adalah melalui pengenalan alat yakni *smartphone*, dan selanjutnya pengenalan atau pengaplikasian sistem informasi melalui kuis tebak tokoh dengan cara *men-download software* aplikasi di *smartphone* yang berbasis android.

Informasi adalah sebuah entitas yang berdampak untuk menjadi sebuah kelebihan dan kekurangan bagi banyak orang. Setiap hari kita ditantang untuk berhadapan dengan informasi yang melimpah ruah dan melaju dengan kencang, dalam berbagai format yang terhitung pula jumlahnya. Keterampilan dasar dalam melek informasi yang tidak lain adalah kemampuan mengakses, mengevaluasi dan menggunakan informasi dari berbagai sumber secara efektif, menjadi sebuah keahlian yang teramat penting dan harus dikuasai oleh semua pihak terutama perempuan Indonesia.

Pemahaman *Information literacy* yang dikemukakan oleh Paul Zurkowski (1974), mengartikan bahwa “masyarakat yang mampu dan terampil dalam menggunakan sumber informasi dalam bidang pekerjaan mereka dapat dikatakan sebagai masyarakat yang melek informasi. Mereka telah mempelajari dengan terampil bagaimana caranya menggunakan sejumlah alat informasi untuk memecahkan masalah mereka”.

Pentingnya *information literacy* memunculkan kesadaran baru yang telah mendorong banyak profesional informasi dan organisasi-organisasi untuk memahami dan menerima informasi dengan baik

Dapat dikatakan bahwa literasi informasi merupakan suatu kegiatan yang secara efektif dalam tahapan informasi dan komunikasi. Adapun program yang mendukung literasi informasi ini, adalah dengan melakukan pemberdayaan masyarakat. Melalui pemberdayaan masyarakat pengguna dapat menetapkan hakikat tentang rentang informasi yang dibutuhkan, mengakses informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien, mengevaluasi informasi dan sumbernya secara kritis, dan masyarakat mampu menggunakan informasi untuk keperluan tertentu.

Penggunaan teknologi di era kini memberikan metode pembelajaran dan proses pengetahuan yang baru. Banyaknya informasi di teknologi memberikan entitas yang menjadikan sebuah kelebihan dan kekurangan banyak orang dalam penggunaan teknologi. Pendidikan dan peranan perempuan melalui program *eduitament* menjadikan segala informasi dapat dipahami dan diakses dengan cepat oleh organisasi perempuan, salah satunya di gereja. Meskipun demikian keterampilan dalam melek informasi yang tidak lain adalah mengakses, dan mengevaluasi atau menggunakan teknologi informasi tersebut menjadikan sebuah keahlian yang penting bagi para perempuan di era kini. Misalnya peranan perempuan dalam keluarga, pada masa sekarang rata-rata tiap keluarga

memiliki anak hanya dua orang tetapi anak-anak makin sulit ditangani. Pembagian dan pembelajaran ini, peranan perempuan harus mampu melakukan peran ganda dan diperlukan kearifan dalam menyikapi dalam pengasuhan sesuai kebenaran Firman Tuhan bagi perempuan Kristiani. Menyikapi fenomena sekarang, perempuan mampu menempatkan diri sebagai perempuan kristiani dalam keluarga gereja dan masyarakat dengan cara mengajarkan pola pengasuhan yang benar serta meleak informasi atau peka dengan teknologi kekinian sebagai wujud peranan perempuan dalam aksesibilitas informasi melalui teknomedia.

Salah satu program pemberdayaan masyarakat ini berupa *edutainment*, yakni menjadikan media literasi sebagai media informasi, hiburan yang aktual dan mudah di akses oleh masyarakat khususnya perempuan Indonesia. Yang menjadi target utama dalam pemberdayaan masyarakat ini adalah Greja Kristen Jawi Wetan yang terletak di Sidoarjo dan Surabaya, di mana penulis mengajak para perempuan gerejawi dapat mengaktualisasikan dan reaksibilitas informasi terkini sehingga terjadi “melek informasi”. Dengan penggunaan aplikasi berbasis android atau multimedia, dimungkinkan terjadinya intergrasi antara teknologi dan internet serta mengajarkan esensi nilai-nilai agama dalam keluarga serta masyarakat dan negara.

B. Permasalahan Mitra

Greja Kristen Jawi Wetan Jambangan Surabaya dan Waru Sidoarjo merupakan salah satu gereja yang berada di propinsi Jawa Timur. GKJW Jambangan Surabaya berdiri sejak tahun 1980an setelah disahkan dari pepantan yang awalnya adalah bagian dari GKJW Darmo Surabaya. Sementara GKJW Waru Sidoarjo yang merupakan pengembangan GKJW Darmo Surabaya merupakan lokasi sekaligus mitra kegiatan abdimas ini berdiri pada tahun 1985. Oleh karena itu GKJW merupakan organisasi yang bersifat sinodal dan seluruh kebijakannya terpusat pada kantor pusat atau Majelis Agung yang berpusat di Malang.

Sebagai wadah keagamaan, gereja memiliki peranan yang penting bagi pengembangan nilai-nilai keagamaan baik dalam lingkungan masyarakat ataupun keluarga. Salah satu pengemban utama wadah gerejawi adalah perempuan gereja. Di Greja Kristen Jawi Wetan (GKJW) penggerak utama yang berperan adalah Komisi Pembinaan Perawan



Gambar 2.1 Suasana Diskusi di GKJW Jemaat Jambangan

Sedangkan mitra 2, yakni GKJW Waru Sidoarjo, memiliki kondisi yang hampir sama dengan mitra yang pertama.



Gambar 2.2 Suasana diskusi di GKJW Jemaat Jambangan

saja. Perkembangannya istilah wanita ini berubah menjadi perempuan. Perempuan berasal dari Bahasa Melayu Empu yang memiliki arti orang yang berkuasa (mahir), tuan hulu, dan juga berhubungan dengan kata Ampu (Sekong), kata ini lebih memiliki makna kemandirian, sesuai dengan karakter budaya Melayu yang cenderung lebih egaliter dari pada budaya Jawa. Tidak sampai disini, pemaknaan ini juga mengalami pergeseran, hal ini dipengaruhi oleh semakin besarnya pengetahuan menerpa kehidupan masyarakat, yakni bermunculan istilah gender, femisme, dan jenis kelamin.

Istilah gender sering kali tumpang-tindih dengan jenis kelamin, padahal dua kata tersebut berbeda. Jenis kelamin merupakan pensifatan atau pembagian yang bersifat alamiah dan bersifat biologis yang melekat pada diri manusia dan tidak bisa diubah. Dengan kedua istilah ini memunculkan bias pada gender yang diakibatkan oleh perbedaan aktivitas dan keuntungan ataupun kerugian pada salah satu pihak. Akibatnya muncul suatu ketimpangan pada peranan masing-masing, ketidakadilan dan marginalisasi. Pembatasan dan pembagian peran gender tidak menunjukkan suatu kejelasan yang pasti, tentang mana yang menjadi peran perempuan atau laki-laki sehingga muncul dampak yang diakibatkan olehnya.



Gambar 2.4 Suasana Pelatihan Peranan Perempuan Gereja dalam Berbangsa dan Bernegara

Implikasi ketidaksetaraan baik ketimpangan, ketidakadilan, dan marginisasi ini harus disikapi dengan memunculkan sebuah kesadaran tentang peranan masing-masing baik laki-laki ataupun perempuan, dan berjuang untuk memperjelas suatu keadaan agar mencapai tujuan yakni kondisi yang seimbang antara hak, dan kewajiban. Jika tidak melakukan implikasi tersebut akan terjadi diskriminasi, pelanggaran tradisi (menjadi tradisi), serta perempuan tidak lagi berperan dalam peranan-peranan penting baik di pemerintahan atau bangsa dan negara. Sebagai dasar yang kuat, perempuan gerejawi tidak hanya sebagai konco wingking, atau *followers* namun perempuan mampu menempatkan diri sebagai pemeran utama dan mampu beremansipasi pada suatu keadaan dan turut terlibat dalam bangsa dan negara agar pemerintahan Indonesia dapat berjalan dengan baik dan perempuan bisa saling melengkapi.

Perempuan GKJW tidak bisa cukup puas dengan kemampuan alamiah. Perempuan GKJW perlu pengetahuan, dan perempuan GKJW diharapkan dapat menjadi bagian dan berpartisipasi dalam berbangsa dan bernegara. Menjadi bagian dalam berbangsa dan bernegara tidak sekedar berpolitik namun bisa menghasilkan prestasi ditengah-tengah situasi yang saat ini begitu cepat berubah. Dalam banyak aspek, mau tidak mau perempuan harus turut terlibat dengan beragam aktivitas sosial, ekonomi, budaya, dan politik di lingkungan di mana mereka berada. Contoh sederhana, ketika perempuan juga sadar akan hak pilih dalam Pilkada, Pilpres atau Pileg, itu sudah contoh konkret bahwa perempuan terlibat dalam urusan partisipasi politik. Ketika perempuan sadar potensi dirinya untuk terlibat melalui kegiatan bisnis makanan atau minuman sekalipun secara omset masih kecil, itu juga bukti bahwa perempuan bukan hanya pihak yang membelanjakan pendapatan yang diterima dari suami tetapi juga bisa menghasilkan. Dalam kegiatan PKK atau Posyandu, ketika perempuan aktif mengorganisir kaumnya untuk aktif menggerakkan PKK pada level RT, RW atau Kelurahan, itu juga contoh nyata mereka terlibat dalam kegiatan sosial. Terlebih pada era digital saat ini perempuan juga tidak terlalu ketinggalan dengan pemanfaatan kemajuan teknologi informasi untuk hal-hal yang produktif.



Gambar 2.5 Suasana Pelatihan Peranan Perempuan Gereja dalam Berbangsa dan Bernegara

4. Peranan Perempuan terhadap Teknmedia

Pada tahap ini, perempuan gerejawi yakni KPPW GKJW Jemaat Jambangan dan Waru diajak untuk berpartisipasi dalam penggunaan teknologi berbasis multimedia yang mana program ini dirancang semudah mungkin agar dapat dioperasikan oleh perempuan-perempuan gerejawi sebagai aksesibilitas informasi dalam program *eduitainment*.

Bentuk permainan ini yakni kuis tebak tokoh. Kuis tebak tokoh ini menceritakan tentang perempuan-perempuan yang berhasil menempatkan diri sebagai perempuan yang memiliki karakter dan mampu beremansipasi dengan memiliki peran ganda baik terhadap keluarga dan Kristiani, yang mana emansipasi ini bukan hanya sekedar pasang nama tetapi menjadi berkat bagi sekelilingnya. Sedangkan kedua adalah peranan perempuan dalam bangsa dan negara.

Kuis ini berbentuk pertanyaan, jika peserta berhasil menjawab pertanyaan yang ada dalam kuis tebak tokoh tersebut, maka peserta mendapatkan point 100 dan selanjutnya. Hal inilah tim abdimas memasukkan unsur aksesibilitas informasi sebagai media pembelajaran ibu-ibu agar mudah mengoperasikan teknologi.

Teknologi tidak hanya digunakan sebatas komunikasi, teknologi *smartphone* dapat digunakan sebagai bagian reaksibilitas informasi. Dengan adanya simulasi program ini, ibu-ibu tidak lagi merasa aneh dan dapat dengan percaya diri dapat menggunakan dengan mudah.



Gambar 2.6 Tampilan Permainan dalam Aplikasi Android *Quiz* Tebak Tokoh

Sedangkan, beberapa animasi pada gambar-gambar permainan dapat dijelaskan pada gambargambar dibawah ini.



Gambar 2.7 Tampilan Permainan dalam Aplikasi Android *Quiz* Tebak Tokoh dengan Topik Tokoh Perempuan Kristiani



Gambar 2.8 Tampilan Permainan dalam Aplikasi Android *Quiz Tebak Tokoh* dengan Topik Tokoh Perempuan dalam Bangsa dan Negara

Permainan di atas menggambarkan sekaligus mengingatkan kepada perempuan-perempuan GKJW tentang tokoh-tokoh Kristiani dan tokoh-tokoh perempuan yang memiliki keterlibatan pada bangsa dan negara.

Multimedia sebagai alat peraga ini membantu perempuan gereja dalam aksesibilitas informasi, sebagai media modern ibu-ibu KPPW GKJW Jemaat Jambangan dan Waru merupakan bagian dari proses penggunaan teknomedia.



Gambar 2.9 Peserta Berlatih Teknomedia sebagai Reaksesibilitas

Proses mengajar kepada para ibu-ibu gerejawi ini hanya didukung oleh seperangkat media komunikasi yakni *smartphone*, dengan bentuk aplikasi. Caranya, mengajarkan kepada ibu-ibu terlebih dahulu penggunaan *smartphone* tersebut dengan cara *men-download*, tidak semua ibu-ibu bisa mengoperasikan *smartphone* tersebut. dengan membantu dan mengajarkan kepada ibu-ibu setidaknya tim abdimas berperan dalam menambah pengetahuan tentang alat teknologi. Baik tentang email dan istilah *download*.

Quiz tebak tokoh ini merupakan sebuah media baru bagi ibu-ibu untuk menceritakan siapa-siapa tokoh yang memiliki peranan dalam keluarga, gereja ataupun bangsa, dan negara. Sebagai media peraga, hal ini dapat membantu ibu-ibu untuk melatih diri dalam aksesibilitas informasi melalui media komunikasi *smartphone*.

Sebagai bentuk pengaplikasiannya, tim abdimas melakukan simulasi kepada perempuan gerejawi baik dari GKJW Jemaat Jambangan maupun GKJW Jemaat Waru. Dari penggunaan *smartphone* ini perempuan-perempuan GKJW dapat memahami bagaimana cara mengakses penggunaan teknologi secara benar. Berikut ini gambar-gambar simulasi teknomedia di kedua gereja.



Gambar 2.10 Peserta Mencoba untuk Melakukan Tahapan Awal Yakni Membuka Akun

Dari pelatihan ini, ibu-ibu dari KPPW GKJW Jemaat Jambangan dan Waru memperoleh *skill* untuk mengaplikasikan alat peraga tersebut di rumah mereka, hal ini menjelaskan bahwa teknomedia yakni media yang berbasis teknologi tidak terbatas pada faktor usia, dan pendidikan, namun selama mereka mau belajar dan melakukan, memudahkan ibu-ibu KPPW untuk melakukan dan memaksimalkan media tersebut.

Para pengabdian masyarakat ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kemristek Dikti melalui Program Hibah Abdimas yang memberikan dana untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, sehingga kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik.
2. LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) UK Petra yang telah membantu memfasilitasi kegiatan ini
3. Prodi dan Fakultas Ilmu Komunikasi UK Petra
4. Pdt. Ari Mustyorini dari GKJW Jemaat Gresik
5. Pdt. Drs. Agus Catur, M.Si dari GKJW Jemaat Jambangan Surabaya
6. Pdt. Adi Sanyoto, S. Th dari GKJW Jemaat Waru Sidoarjo

(Penulis: Gatut Priyowidodo, Yustisia D. Sari, Inri Inggrit I
(Tulisan ini pernah dimuat di SHARE Vol. 4 No 2 2018 p 62-70))

PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DALAM MEMAHAMI KOMUNIKASI PEMASARAN PADA MEDIA *ONLINE* (KONSEP *E-COMMERCE*) DI GPDI SEJAHTERA JUNREJO BATU MALANG

A. Pendahuluan

Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi di Indonesia tidak hanya dimonopoli oleh masyarakat perkotaan tetapi juga sudah merambah di wilayah pedesaan. Hingga saat ini, internet telah digunakan di berbagai negara di dunia. Internet mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1992 hingga 1994 dan kini telah menjalar ke berbagai sektor kehidupan manusia. Internet bahkan telah menjadi kebutuhan dalam berbagai kegiatan sehari-hari, hingga muncul anggapan tanpa internet, segala hal menjadi tidak dapat digunakan. Dari data yang ditunjukkan, populasi masyarakat di Indonesia sekitar 255,5 juta orang, data didapatkan sekitar 72,2 juta orang sebagai pengguna internet aktif dan pengguna media sosial sekitar 74 orang. hal yang yang menarik dalam data tersebut adalah pemakai *mobile phone* atau *handphone* ternyata adalah sekitar 307,2 juta perangkat. Angka tersebut melebihi jumlah populasi, sebabnya masing-masing individu pada saat ini dapat menggunakan lebih dari satu *mobile phone* atau *handphone* sesuai keperluannya (<http://binus.ac.id/2015/04/pengaruh-inter-net-dalam-fenomena-digitalisasi-marketing/>, 2016). Dari data di atas menunjukkan bahwa fenomena digitalisasi *marketing* memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan teknologi kini, di mana manusia hidup dalam ruang internet sehingga semua kegiatan manusia tidak jauh dari penggunaan

B. Permasalahan Mitra

Gereja Pantekosta di Indonesia (GPDI) tidak terlepas dari kedatangan dari kedatangan dua keluarga missionaris dari Gereja Bethel Temple Seattle, USA ke Indonesia pada tahun 1921 yaitu Rev. Richard Van Klaveren keturunan Belanda yang bermigrasi ke Amerika. Dari Bali maka pelayanan beralih ke Surabaya di pulau Jawa tahun 1922, karena kemajuan yang pesat maka tanggal 4 Juni 1942 pemerintahan Hindia Belanda mengakui eksistensi "*De Pinkster Gemeente in Nederlandsch Indie*" sebagai sebuah "*Vereeniging*" (perkumpulan) yang sah. Sampai akhirnya kini Gereja Pantekosta di Indonesia perkembangan semakin besar dan bertumbuh sangat pesat di berbagai daerah, kota, dan negara.

Sebagai wadah keagamaan, gereja memiliki peranan yang penting bagi pengembangan nilai-nilai keagamaan baik dalam lingkungan masyarakat ataupun keluarga. Salah satu pengemban utama wadah gereja adalah perempuan gereja. Perempuan Gereja mempunyai peranan yang sangat besar dalam pengembangan gereja, karena perempuan mempunyai pengaruh yang baik dan memberikan contoh yang baik bagi orang lain, misalnya dalam kehidupan berkeluarga, perempuan dipandang salah satu kontrol utama dalam menjalin persekutuan keluarga yang penuh cinta kasih kepada Tuhan Yesus Kristus.

GPDI yang bertumbuh di daerah ini, salah satunya berkembang di batu Malang yakni GPDI Sejahtera Junrejo, dengan jumlah jemaat 700 kepala keluarga ini terkumpulan beberapa jemaat yang berasal dari Kajang, Beiji, Batu, dan Malang Selatan. Dengan jumlah jemaat yang hampir 1000 ini, Gereja mempunyai peran serta yang besar untuk menumbuhkan Iman sekaligus kegiatan yang memberikan sisi produktif Jemaat.

Seiring berjalannya waktu, fenomena yang besar yang dialami bangsa kita adalah masalah digitalisasi yang memberikan efek besar bagi seluruh warga Indonesia. GPDI memiliki peranan besar bagi umatnya. Salah satu permasalahan GPDI Sejahtera Junrejo Batu Malang adalah teknologi bagi kaum perempuan tersedianya waktu yang cukup tetapi kurang produktif pemanfaatannya. Namun pada saat yang sama mereka menikmati akses informasi yang banyak melalui jaringan internet di gadget mereka. Jika akses itu tidak dimanfaatkan, tentu tidak ada faedahnya. Maka diperlukan intervensi sosial agar mereka

- *Ketiga*, pemahaman mengenai komunikasi pemasaran pada media *online* melalui konsep *e-commerce* sebagai pengetahuan sekaligus pemanfaatan informasi untuk membuka bisnis *online*.
- *Keempat*, yakni implementasi *e-commerce* dengan cara mengenalkan sekaligus membuat salah satu bentuk konsep komunikasi pemasaran melalui *shopping online*. Melalui media sosial seperti Path, Instagram, facebook, WhatsApp, dan Line. Kegiatan ini dilakukan untuk membuka peluang usaha bagi perempuan gereja disela waktu kosongnya dan dapat mengaplikasikan dengan mudah dan sederhana.

C. Metode Pelaksanaan

Beberapa metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat, di antaranya:

1. Pelatihan Media Informasi (*Information Literacy*) dan Media Sosial

Dalam pelatihan ini tim akan memberikan gambaran mengenai peranan media informasi di era digital. Serta memberikan pemahaman atau edukasi kepada perempuan gereja mengenai pemanfaatan media sosial dengan baik. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan wacana dan pengetahuan kepada perempuan gereja. Sekaligus memberikan kemampuan untuk menggunakan media informasi berbasis internet sebagai informasi utama, serta terciptanya perempuan yang kaya informasi, yang dapat melakukan peran sebagai ibu dengan baik. Ibu mampu menghargai dan memanfaatkan informasi yang ada untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Misalnya, ibu-ibu lebih arif dalam membagi informasi, sesuatu yang tidak bermanfaat dibuang atau dijauhkan.

2. Pelatihan Keterampilan Pemanfaatan Internet (Media Sosial) sebagai Media *E-Commerce*

Dalam pelatihan ini tim akan memberikan keterampilan teknis pemanfaatan media sosial, penulisan sederhana untuk mempromosikan kegiatan bisnis yang sudah ditekuni kepada perempuan persekutuan GPDI Sejahtera Junrejo batu Malang. Misalnya: bagaimana cara ibu-ibu menulis pengalaman yang menarik, kiat-kiat apa yang harus diberikan,

bagaimana menulis promosi usaha dengan bahasa sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca.

Pelatihan dengan memaparkan testimoni individu-individu yang berhasil memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dengan telah dibuatnya di media sosial berupa promosi usaha yang telah digeluti. Tahapan ini, ibu-ibu diberikan kesempatan diskusi langsung terkait hambatan dan dukungan terhadap kisah sukses para pioner di bidang bisnis *online*.

Local Wisdom atau kearifan lokal adalah manifestasi dari sikap hidup, pengetahuan, maupun strategi kehidupan, berupa aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal untuk menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, sebuah pemberdayaan perempuan melalui program *e-commerce* pada organisasi perempuan gereja.

Partisipasi mitra dalam kegiatan ini ialah dukungan para anggota perempuan gerejawi di GPDI Sejahtera Junrejo Batu Malang dengan memunculkan permasalahan mitra juga dapat berpartisipasi dengan menyediakan tempat untuk ruang pelatihan serta menyosialisasikan kegiatan kepada para anggota. Target luaran kegiatan ini ialah masing-masing anggota dapat menumbuhkan semangat kewirausahaan di bidang *e-commerce*.

D. Sasaran Kegiatan

Sebagai kelompok sasaran yang dituju adalah kaum perempuan gereja GPDI Junrejo Batu Malang.

E. Pembahasan Profil Mitra dan Persoalannya

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat; dengan pendidikan dan pelatihan kepada perempuan gerejawi anggota persekutuan GPDI Sejahtera Junrejo batu Malang. Pendidikan dan pelatihan ini dilakukan untuk menjebatani proses peningkatan pengetahuan mengenai konsep *e-commerce*. Hal ini secara otomatis memberikan nilai tambah pendidikan dan keterampilan ibu-ibu mengenai informasi dan manfaat ekonomi dari internet. Pendidikan dan pelatihan ini terbagi menjadi beberapa tahapan, di antaranya:

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan kepada kaum perempuan gereja terkait penggunaan internet pada umumnya. Salah satu penggunaan internet yang sering kali kita jumpai adalah *mobile phone* atau *handphone* (HP), di mana HP ini sangat memudahkan kita untuk menggunakan jaringan internet melalui sosial media. Pemanfaatan sosial media memberikan nilai positif dan negatif.

Namun yang perlu diketahui oleh kaum perempuan gereja adalah informasi berada dalam pesan media. Bisa media apa saja, baik buku, majalah, internet, video, dan games. Pengetahuan yang bisa kita dapatkan adalah sebagai refleksi kita terhadap informasi yang kita bisa interpretasikan dan memiliki keterampilan atau *skill* yang perlu dikembangkan untuk berlatih membaca media.

Sedangkan pelatihan berikutnya adalah terkait dengan media sosial. kegiatan pelatihan media sosial ini bertujuan memberikan pengetahuan kepada kaum perempuan terkait etika berkomunikasi menggunakan media internet atau media sosial serta apa saja pemanfaatan dari penggunaan media sosial ini. Pada tahap ini peserta diajak untuk membuka pikirannya terkait dengan penggunaan media sosial yang saat ini disalahgunakan oleh masyarakat umumnya. Banyaknya fenomena-fenomena penyalahgunaan atau dampak *negatif* bagi pelaku media sosial, bisa menimbulkan hukuman bagi sang pelaku media sosial. Disini bapak Gatut Priyowidodo, Ph.D. menyampaikan bagaimana sejarah media ditemukan, yang tadinya kita harus menuruti perintah media, saat ini keterbukaan informasi sudah berbeda. Media dapat dipengaruhi oleh perilaku manusia dan manusia tidak harus melakukan perintah sesuai yang media katakan. Fenomena yang sangat besar dihadapi oleh masyarakat pada umumnya adalah media sosial. Penggunaan media sosial sangatlah besar. Dulu penggunaan internet hanya sebatas cek dan ricek atau konvensional, saat ini sudah menjadi dua arah, bahkan mengabaikan cek dan ricek dan masyarakat berhak membuat sebuah pemberitaan atau yang sering kali disebut dengan 2.0. media.

Indonesia memiliki urutan nomor satu sebagai pelaku media sosial. dalam hal ini semua orang bisa menggunakan sosial media dan bisa memanfaatkan sosial media.

Gatut Priyowidodo, Ph.D, mengharapkan dengan adanya pelatihan ini, jemaat GPDI khususnya kaum perempuan bisa memanfaatkan media

sosial dengan baik dan menggunakan kata-kata yang bisa dimaknai baik tanpa harus mencelakai orang lain.

Karena etika pada dasarnya dapat diartikan sebagai suatu kesediaan jiwa seseorang untuk senantiasa patuh kepada seperangkat aturan-aturan kesusilaan, fungsinya adalah bisa mengatur tindakan-tindakan seseorang untuk berbuat baik dan menghindari perbuatan buruk. Atau mengetahui mana yang tidak sesuai dan mana yang sesuai. Akibatnya, bisa terjadi *spill over information* atau informasi yang meluber, tidak bisa dibedakan lagi mana yang sesuai dan tidak. Dikarenakan saat ini banyaknya informasi-informasi yang bersifat *hoax* atau tidak sesuai keberadaannya.

Pelatihan yang kedua ini bersifat seminar/ ceramah. Kaum perempuan diajak untuk bisa memahami bagaimana cara berkomunikasi yang baik dan sekaligus memanfaatkan media dengan sesuai. Tujuannya untuk melatih komunikasi personal atau kelompok di media dan bisa saling memberikan *feedback* yang positif. Dengan adanya pelatihan etika berkomunikasi, peserta dapat saling memahami dan mengetahui bagaimana cara yang lebih efektif dalam pemanfaatan media sosial.



Gambar 3.2 Narasumber Gatut Priyowidodo, Ph.D. Sedang Memberikan Pelatihan Etika Berkomunikasi dalam Media Sosial

(Sumber: Dokumentasi, 2017)

2. Pelatihan Keterampilan Pemanfaatan Internet (Media Sosial) sebagai Media *E-Commerce*

Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi di Indonesia tidak hanya monopoli oleh masyarakat perkotaan tetapi juga sudah merambah di beberapa daerah-daerah khususnya. Sejak tahun 2012, pemerintah mencanangkan gerakan digital teknologi masuk ke daerah-daerah khususnya kecamatan hingga seluruh wilayah Indonesia yang sudah semakin terintergrasi. Keuntungan lain, akses informasi semakin mudah dan masyarakat dapat memanfaatkan usaha produktif kreatif. Usaha produktif kreatif ini memunculkan istilah baru yakni *technopreneurship* yakni pengembangan jenis kewirausahaan konvensional yang secara modern mampu mengadopsi kemajuan teknologi informasi sebagai basis kekuatan usahanya.



Gambar 3.3 Narasumber Yustisia Ditya Sari, S. Sos., M. I. Kom. Sedang Memberikan Pelatihan Pemanfaatan Internet (Media Sosial) sebagai Media *E-Commerce*

(Sumber : Dokumentasi, 2017)

Dalam kegiatan inilah, peserta harus memahami pentingnya dasar sebuah informasi. Dasarnya adalah komunikasi. Menurut Carl I. Hovland, komunikasi merupakan sebuah proses di mana seseorang individu atau komunikator mengoperkan stimulan biasanya dengan

lambang-lambang bahasa (verbal maupun nonverbal) untuk mengubah tingkah laku orang lain.

Dengan adanya komunikasi maka pesan dapat diterima dan dimaknai dengan baik oleh si penerima pesan.

Dalam pelatihan ini, narasumber juga menyampaikan bagaimana cara memanfaatkan media sosial dengan melalui kegiatan *e-commerce*. *E-commerce (eletronik commerce)* merupakan sebuah kegiatan menjual produk-produk dari jasa secara *online*, sedangkan media yang digunakan adalah *website/media sosial*. Dari kegiatan *e-commerce* ini dampaknya mengubah perekonomian, struktur pasar, industri produk dan jasa serta aliran distribusi dan pasar tenaga kerja. Adapun contoh-contoh model *e-commerce* di Indonesia yakni *Classfields/listing* atau iklan baris, *marketplace customer to customer, shopping mall, toko online business to customer*, serta toko *online* di media sosial. Berikut salah satu contoh model bisnis *e-commerce* di Indonesia.

3. Kegiatan Pembuatan Media *E-Commerce (Shopping Online)*



Gambar 3.4 Narasumber Monica Yapilando Sedang Memberikan Pelatihan Pembuatan Media *E-Commerce (Shopping Online)*

Dalam kegiatan pelatihan keempat ini, dilakukan implementasi atau simulasi pembuatan *e-commerce*. Salah satu kegiatan yang dilakukan

adalah pembuatan *shopping online*. Dikarenakan bisnis ini yang paling mudah dilakukan dan dibuat oleh peserta atau calon pebisnis *e-commerce*. Kegiatan ini dilakukan oleh Monica Yapilando, yang merupakan mahasiswa UK Petra dari program studi Ilmu Komunikasi telah melakukan bisnis *shopping online* sejak 5 tahun yang lalu.

Kegiatan ini merupakan pelatihan untuk memberikan kemampuan peserta untuk lebih semakin aktif dan bisa mengembangkan diri. Tujuannya untuk memberikan pengetahuan dan sikap peserta untuk bisa melakukan kegiatan *ecommerce*. Adapun tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam membuat toko *online* melalui media sosial yakni;

Tahapan *pertama*, menentukan nama atau merek yakni sebelum memulai bisnis *online* ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan misalnya ingin menjual makanan, maka nama/merek yang akan dipilih/ditentukan harus berhubungan dengan makanan yang dijual. Atau bisa dari nama pencetus/keterkaitan dengan penemu, bisa jadi memakai nama/merek yang unik. Berikut ini contoh nama *brand* yang dibuat oleh narasumber.

Sedangkan tahapan *kedua*, adalah menampilkan foto produk. Dalam tahapan ini, foto produk harus semenarik mungkin. Foto produk bisa dari diri kita sendiri/dari orang lain. Foto produk fungsinya adalah supaya orang dapat dimengerti produk apa saja yang dijual dan sedemikian rupa, foto produk adalah sesuai dengan barang aslinya (*real picture*). Berikut ini contoh gambar foto produk yang bisa digunakan atau dipakai di *shopping online*.



Gambar 3.5 Contoh Nama *Brand* yang Digunakan sebagai Nama di *Shopping Online*

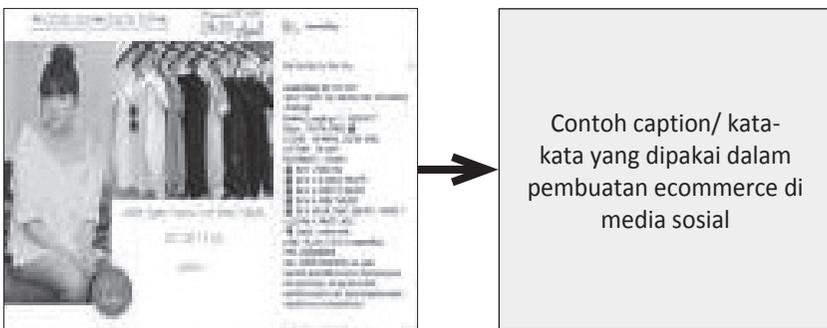
(Sumber; Dokumentasi, 2017)



Gambar 3.6 Contoh Foto Produk yang Digunakan sebagai Nama di *Shopping Online*

(Sumber: Dokumentasi, 2017)

Tahapan berikutnya, tahap *ketiga* yakni membuat kata-kata/ *caption*. Tahapan ini merupakan deskripsi/*caption* yang diinginkan untuk mendukung suatu produk. Hal ini menjelaskan seperti ; nama produk, jenis produk, harga, lokasi penjualan, transfer via *app*, bisa dikontak lewat apa saja dan menjelaskan detail produk agar orang dapat mengerti produk itu dengan jelas sebelum membeli. Berikut ini contoh gambar *caption*/kata-kata yang bisa digunakan atau dipakai di *shopping online*;



Gambar 3.7 Contoh *Caption*/Kata-kata yang Digunakan sebagai Nama di *Shopping Online*

(Sumber: Dokumentasi, 2017)

Dan tahapan terakhir, yakni tahap *keempat* mulai bagikan atau *share*. Sebuah bisnis dikatakan *online* ketika dibagikan ke dunia maya/*online*. Setelah melakukan 3 tahap di atas, dapat mulai membagikan ke sosialisasi media, antara lain: Facebook, Instagram, Twitter, Shopee, Carousel, Line Group, WhatsApp, Blackberry Messenger. Setelah dibagikan maka anda telah memulai bisnis *online*.

Dalam pelatihan ini tidak hanya berisikan materi dalam pembuatan *e-commerce* di media sosial. namun dalam pelatihan ini, juga melakukan simulasi dalam pembuatan *e-commerce* salah satunya di media sosial. salah satu aktivitas yang dilakukan adalah dengan membagi kelompok menjadi 4 kelompok.



Gambar 3.7 Pembagian Kelompok, Kelompok Mendiskusikan Rancangan *E-Commerce* yang akan Dibuat

(Sumber: Dokumentasi, 2017)



Gambar 3.8 Kelompok Mempresentasikan Rancangan *E-Commerce* yang Dibuat

(Sumber: Dokumentasi, 2017)

Kelompok/peserta diberi masing-masing tugas untuk membuat empat tahapan yang telah diinformasikan tadi. Setelah mereka melakukan pembuatan nama produk, foto produk, dan pembuatan kata-kata. Peserta diminta untuk mempresentasikan kepada peserta lainnya.

F. Kegiatan *Monitoring* dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan setelah selesai pelatihan. Saat itu tanggal, 10–11 Juli 2017 kami (selaku tim pengabdian) berkunjung ke gereja GPDI dan bertemu dengan Ibu Yelly selaku ketua kaum perempuan gereja, banyak hal yang sempat kami tanyakan kepada beliau salah satunya adalah implementasi perempuan gereja terhadap kegiatan *e-commerce*. Dengan bertambahnya, pengetahuan dan pengalaman terkait pemanfaatan media sosial, maka ibu-ibu dan pemuda gereja semakin sadar, bahwa media sosial juga memiliki dampak ekonomi produktif. Misalnya bisa digunakan untuk jualan kue atau barang-barang lainnya, melalui media *what app* dikarenakan media tersebut lebih memudahkan ibu-ibu untuk menggunakannya.

G. Kesimpulan dan Saran

Dengan diselesaikannya kegiatan pengabdian masyarakat oleh pengabdian dengan mitra gereja yakni GPDI Sejahtera Junrejo Batu-Malang, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kaum Perempuan Gereja telah memiliki pengetahuan mengenai literasi media atau keterampilan melek informasi. Ibu-ibu bisa semakin sadar pentingnya informasi sesuai perkembangan yang saat ini terjadi. Dengan adanya pengetahuan terkait dengan media informasi kaum perempuan kaya informasi sehingga dapat digunakan sebagai peran serta warga jemaat yang bisa menunjang pelayanan di gereja secara maksimal, serta menghargai dan memanfaatkan secara maksimal media informasi.
2. Melalui kegiatan pelatihan etika berkomunikasi salam media sosial, kaum perempuan gereja GPDI Sejahtera dapat bijak menggunakan media sosial untuk kehidupan sehari-hari baik dalam menulis ataupun memanfaatkannya.
3. Perempuan yang menjadi anggota persekutuan GPDI Sejahtera Junrejo batu Malang mampu mengelola informasi dan mengubahnya

menjadi keterampilan ekonomi berbasis internet. Di sini, ibu-ibu mampu menopang perekonomian keluarga melalui kegiatan yang produktif dengan memanfaatkan media sosial sebagai bisnis *onlinenya*.

4. Perempuan yang menjadi anggota persekutuan GPDI Sejahtera Junrejo batu Malang memanfaatkan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Di sini diharapkan para ibu-ibu tersebut tidak hanya menggunakan gadget sebagai media informasi bualan, tetapi dapat digunakan sebagai media iklan atau menawarkan produk yang bisa dijual ke pihak lain.

Saran yang dapat diberikan untuk kegiatan selanjutnya adalah;

1. Adanya *follow up* kepada GPDI Sejahtera khususnya kaum perempuan gereja mengenai aktivitas yang dilakukan dimedia sosial, lebih tepatnya penggunaan media sosial sebagai media *e-commerce*.
2. Perlunya pelatihan lanjutanya untuk meningkatkan komunikasi promosi bagi produk yang dijualkan di media sosial (*e-commerce*) sebagai peningkatan penjualan.
3. Kerja sama antara perguruan tinggi dan gereja GPDI dapat dilanjutkan untuk pelatihan yang frekuensinya lebih sering dengan materi yang lebih bervariasi.

Tim abdimas mengucapkan terima kasih kepada:

1. LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) UK Petra yang telah membantu memfasilitasi kegiatan ini
2. Fakultas Ilmu Komunikasi UK Petra
3. Program Studi Ilmu Komunikasi UK Petra
4. Pdt. Yohanes B. Malauw, S. Th., Gembala Sidang Gereja GPDI Junrejo Batu Malang
5. Yonathan Malauw, sekretaris gereja GPDI Junrejo Batu Malang
6. Kaum Perempuan GPDI Junrejo Batu Malang

(Penulis : Gatut Priyowidodo, Yustisia D. Sari, Inri Inggrit I (Tulisan ini pernah dimuat di SHARE (*Journal of Service Learning*), Vol. 5, No. 1, February 2019), 1-8).

MENGGAGAS MADING SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PARTISIPATIF DI SDN TANJUNG ANOM 3 NGANJUK

A. Pendahuluan

Analisis Situasi

Sebagai sebuah organisasi, sekolah membutuhkan media komunikasi yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah atau *two way communication* antara anak didik dengan guru pengajar. Selain pertemuan tatap muka atau *face to face* di kelas, interaksi juga dapat dilakukan melalui media. Media komunikasi yang diadopsi oleh sekolah seharusnya merupakan manifestasi dari model pendidikan yang mengedepankan sinergi antara pendidik dengan siswa-siswi. Badan Standar Nasional Pendidikan pada tahun 2010, merumuskan pendidikan strategis Mading juga dapat difungsikan sebagai manifestasi dari *structuring cooperative learning* sebagai gaya pembelajaran yang menekankan pentingnya bekerja secara kelompok. *Structuring cooperative learning* menitikberatkan pada *grouping* yaitu kolaboratif, *interdependence* yakni adanya saling ketergantungan dalam tim untuk berbagi informasi, *accountability* yaitu membangun kemampuan siswa untuk mendengarkan informasi dari siswa yang lain serta *social skills* yaitu berbagi ide-ide dengan teman lainnya. (Whisler & Williams, 1992:60).

SDN Tanjung Anom 3 merupakan sekolah yang berada di kota Nganjuk, tepatnya di Jalan Gubernur Suryo No. 03 Kelurahan Tanjung

pesan kepada civitas sekolah dan publik sekitar sekolah. Siswa-siswi juga diberikan akses untuk menumbuhkan kreativitas, bakat maupun minat dalam mengelola mading. Dalam hal inilah mading kemudian bukan sekedar media komunikasi lembaga namun telah menjadi media komunikasi partisipatif.

Komunikasi kemudian menjadi kata kunci dalam menentukan paradigma pendidikan mana yang akan dipilih dalam proses pendidikan. Paradigma pendidikan telah mengalami transformasi dari komunikasi monolog, penyampaian pesan searah dari pendidik kepada anak didik menjadi dialog yaitu menitikberatkan komunikasi dua arah. Mading berguna untuk memfasilitasi lembaga agar anak didik membangun pengetahuan secara aktif. Anita Lie (2002) mengidentifikasi kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan pendidikan yang menekankan komunikasi partisipatif: *pertama*, pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa; *kedua*, siswa membangun pengetahuan secara aktif; *ketiga*, pengajar pendidik harus berupaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dan keempat, pendidikan menyangkut proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antarpribadi.

Paulo Freire (2005:72) mengkritik sekaligus menawarkan metode pedagogi yang menolak pola pendidikan sistem bank yang banyak dilakukan oleh institusi pendidikan pada jamannya. Dalam kacamata Freire, pola pendidikan sistem bank menempatkan hubungan antara guru dan murid mirip seperti kegiatan transfer ilmu yang searah. Secara eksplisit, dia mengungkapkan:

“Education thus becomes an act of depositing, in which the students are the depositories and the teacher is the depositor. Instead of communicating, the teacher issues communiqués and, make deposits” which the students patiently receive, memorize, and repeat. This is the, “banking” concept of education, in which the scope of action allowed to the students extends only as far as receiving, filing, and storing the deposits. They do, it is true, have the opportunity to become collectors or cataloguers of the things they store. But in the last analysis, it is men themselves who are filed away through the lack of creativity, transformation, and knowledge in this (at best) misguided system. For apart of inquiry, apart from the praxis, men cannot be truly human. Knowledge emerges only through invention and re-invention, through the restless, impatient, continuing, hopeful inquiry men pursue in the worldwith the world, and with each other.”

Freire menganggap bahwa pola dialogis adalah pola ideal yang perlu dilakukan di dalam pendidikan yakni menempatkan guru dan murid sebagai pihak yang sejajar dan sama-sama berada di dalam proses belajar. Pola pendidikan dialogis yang dicetuskan oleh Paulo Freire ini, kemudian memiliki kaitan erat dengan kegiatan komunikasi partisipatif. Komunikasi partisipatif yang bersifat dialogis kemudian merupakan antitesis dari pola pendidikan sistem bank yang dikritik Freire.

Dalam proses komunikasi partisipatif, anak didik menjadi muara dalam pendefinisian ilmu pengetahuan. Komunikasi partisipatif nantinya juga akan memengaruhi nilai-nilai serta perilaku anak didik di kemudian hari. Pendidikan yang menekankan proses komunikasi partisipatif tidak selalu berorientasi pada hasil saja, sebaliknya lebih menekankan pada pembentukan pola pikir, partisipasi, dan penyerapan nilai-nilai yang nantinya menjadi memberikan kontribusi dalam pembangunan bangsa.

Sebagai media komunikasi organisasi, mading menjembatani lembaga pendidikan untuk membangun komunikasi dua arah dengan anak didik. Mading yang hanya mengambil sumber dari guru dan manajemen sekolah saja akan mengkondisikan anak didik sebagai objek informasi. Menanamkan dan menempatkan komunikasi partisipatif sebagai pola komunikasi dalam lembaga pendidikan akan mendidik siswa-siswi menjadi pribadi yang berani dalam berekspresi, kreatif serta inovatif.

2. Mading sebagai Manifestasi Pembangunan Semangat *Teamwork* di Sekolah

Teamwork tidak akan dapat terbentuk tanpa komunikasi yang dilakukan oleh para individu. Lumsden dan Lumsden (2004) mengidentifikasi komunikasi kelompok sebagai proses menggunakan tanda-tanda verbal maupun nonverbal untuk menegosiasikan makna yang dapat diterima bersama antara dua orang atau lebih dalam sebuah lingkungan serta konteks tertentu. Dalam rangka membangun makna bersama ini, dibutuhkan dialog antaranggota agar makna yang terbentuk disepakati oleh anggota tim.

Pengelolaan mading membutuhkan sikap kooperatif yang baik dari anggota tim guna membangun persepsi yang sama. Mading yang

memberdayakan, mengakomodir, dan memberikan akses kepada anak didik untuk mengelola baik dari sisi konten maupun visualisasi mading.

a. Merumuskan Tema dan Konten Mading

Tahap awal kegiatan ialah mengajak siswa-siswi untuk menggagas konten mading. Dalam merumuskan tema dan konten mading, peserta membagi diri dalam kelompok dan mendapatkan pembagian gambar seperti berikut ini:

Kelompok I :



Kelompok II :



Kelompok III :



Kelompok IV :



Kelompok V :



Gambar 4.1 Gambar untuk Menstimulasi Kreativitas Siswa dalam Menentukan Tema Mading

(Sumber gambar: google.com)

Kelompok kemudian mengangkat tema berdasarkan gambar yang sudah didapatkan. Tema-tema tersebut ialah Olahraga, Makanan Sehat, Kebun Binatang, Rajin Menabung, dan Berkebun. Tugas berikutnya yang harus diselesaikan oleh kelompok ialah mengisi *table of content*. *Table of content* berguna untuk menjadi panduan bagi tim mading konsisten, konten mading tidak keluar dari tema yang telah ditentukan. Peserta pelatihan juga kreatif membuat konten mading, beberapa ada yang mengisi dengan *tips*, artikel, reportase, maupun gambar.

Berikut adalah beberapa *draft* artikel yang dibuat oleh peserta pelatihan:

“Marvel rajin menabung, dia menyetor uang jajan sekolah untuk ditabung. Uang tabungan biasanya buat beli buku/peralatan sekolah. Sejak kecil dia suka menabung, dia adalah anak yang pintar dan sholeh. Marvel menaruh uang tabungan itu di celengan” (Sumber: *table of contents* Tim Rajin Menabung, 7 Februari 2015).

Dengan konsep Rajin Menabung, tim ini mengeksplorasi tentang pentingnya menyetor uang jajan untuk di tabung. Tim ini kemudian mengeksplorasi konten dengan pertanyaan-pertanyaan seperti, apakah manfaat menabung itu?; siapakah yang suka menabung?; kapan seharusnya menabung?; kenapa harus menabung?; menabung di mana?.

“Hai teman-teman, pernahkah kalian melihat hewan yang lehernya panjang. Ya hewan itu namanya jerapah. Waktu itu aku sedang jalan-jalan ke kebun binatang bersama ibuku, ayahku, dan kakakku. Kapan-kalian melihat jerapah dan kenapa jerapah lehernya panjang. Jerapah adalah hewan yang suka makan rumput yang masih hijau. Apa yang kalian lakukan saat bertemu dengan jerapah? Memberi makanan atau sekedar melihat-lihat?” (Sumber: *table of content* Tim Kebun Binatang, 7 Februari 2015).

Pada hari sabtu, anak-anak SDN Tanjung Anom 3 sedang berkebun bersama guru-guru dan teman-teman. Kami sedang menanam bunga matahari yang sangat indah. Kami tidak lupa untuk merawatnya, biar tidak layu. Disirami, diberi pupuk supaya tumbuh besar dan indah. (Sumber: *table of content* Tim Berkebun, 7 Februari 2015)

Pada tim Kebun Binatang, konten berkembang dengan menjelaskan binatang yang unik seperti jerapah. Siswa tidak memberikan gambaran kebun binatang sebagai tempat wisata secara umum, namun lebih spesifik mengenai binatang yang bisa dijumpai di kebun binatang. Tim Berkebun senada dengan Tim Rajin Menabung melakukan eksplorasi

konten dan berhasil mengidentifikasi poin-poin yang terkait dengan tema mereka. Mereka membahas dengan pertanyaan-pertanyaan berikut, apakah yang ditanam di kebun?; siapa yang bisa menanam di kebun sekolah?; kapan saat yang tepat berkebun di sekolah?; bagaimana cara merawat bunga matahari yang sudah ditanam di kebun?.

Berikut adalah artikel yang dituliskan oleh Tim Makanan Sehat dan Tim Olahraga:

Makanan sehat mengandung banyak vitamin, misalnya wortel, ikan, jeruk, pisang, terong, telur, sayur-sayuran dan apel. Wortel mengandung vitamin A untuk mata, sayuran bermanfaat untuk melindungi tubuh dari penyakit. Jeruk mengandung vitamin C, agar tubuh kita sehat kuat dan terhindar dari penyakit (Sumber: table of content Tim Makanan Sehat, 7 Februari 2015).

Pada hari Minggu, saya dan teman-teman pergi ke lapangan, untuk bermain bola sebelum bermain. Kami membuat beberapa tim. Tim merah, berjumlah enam orang sedangkan tim baru berjumlah enam orang. Setelah menentukan tim, kita bermain (Sumber: table of content Tim Olahraga, 7 Februari 2015).

Dalam menuangkan konten mading, para siswa belajar untuk menggali sebuah tema sehingga berhasil merumuskan dan mengidentifikasi topik-topik apa saja yang relevan dengan tema tersebut. Memberdayakan siswa dalam pengelolaan mading akan mendidik sekaligus menanamkan sikap mental yang positif kepada para siswa. Siswa-siswi akan terlibat secara aktif menggali dan menghubungkan sebuah pengetahuan dengan pengetahuan yang lain.

Tahap pelaksanaan abdimas berikutnya mengajak peserta untuk mulai menghias mading. Sama halnya dengan desain media cetak, menghias mading juga merupakan aktivitas yang penting agar mading menarik untuk dibaca. Menghias mading tidak harus menggunakan bahan-bahan yang baru namun juga bisa dilakukan dengan memanfaatkan bahan-bahan habis pakai atau bekas. Beberapa bahan yang dipakai antara lain biji-bijian, kertas hias, daun kering, lem serta alat tulis seperti gunting, bolpoin, spidol, serta pensil warna. Menghias mading juga dibutuhkan *skill* atau kemampuan untuk melakukan *lay out* hiasan mading menarik dari sisi desain.

Berdasarkan kegiatan abdimas, tim menyimpulkan bahwa wawasan anggota tim memengaruhi variasi konten mading. Semakin luas wawasan anggota tim, maka konten mading akan semakin beragam dan berbobot. Dalam hal ini, mading kemudian bukan saja berfungsi sebagai media komunikasi yang sifatnya informatif saja namun juga sebagai media pembelajaran komunikasi partisipatif yang menekankan komunikasi dua arah atau *two way communication*.

b. Membangun Sinergi melalui Komunikasi Kelompok

Dalam membangun media komunikasi, organisasi membutuhkan individu yang mampu melakukan kerja sama dengan baik. Media komunikasi yang baik merupakan produk dari beragamnya orang-orang yang *high-skilled team*. Kemampuan dasar yang dimiliki oleh anggota tim antara lain menulis baik artikel maupun berita, membuat puisi, melakukan wawancara, menggambar serta memiliki *sense of art* yang berguna saat menghias mading. Dalam pembuatan mading, siswa-siswi tidak akan mungkin bekerja sendiri. Seluruh keterampilan dasar tersebut harus saling dipadukan (sinergi) untuk menghasilkan mading yang komunikatif, edukatif, sekaligus informatif.

Siswa-siswi SDN Tanjung Anom 3 Nganjuk diminta untuk membentuk kelompok. Kelompok tersebut harus terdiri dari laki-laki dan perempuan. Pada awal kegiatan, para siswi enggan membentuk tim dengan para siswa namun setelah disemangati oleh tim, mereka bersedia untuk menjadi satu tim. Menurut Lilik Suciati, Kepala SDN Tanjung Anom 3, hal ini merupakan pendekatan yang baru bagi siswa-siswi karena dalam aktivitas sehari-hari di kelas, para siswi masih senang berkumpul dan berkelompok dengan siswi lainnya.

Tim mading juga merupakan kumpulan dari kelas tiga, empat, dan lima. Beragamnya latar belakang anggota tim ini bermanfaat untuk pengelolaan tingkat atau level pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing anggota. Melalui interaksi dan komunikasi kelompok akan terbangun budaya *sharing* atau berbagi pengetahuan di antara mereka.

Sinergi dan kohesi tim terlihat pada saat siswa-siswi mulai memasuki tahap kedua pelatihan yaitu pada saat finalisasi pembuatan mading. Foto-foto di bawah ini menunjukkan bagaimana kerja sama tim mampu menggerakkan *the story of board* di masing-masing tim.





Gambar 4.2 Kreasi Mading Peserta Pelatihan

Setiap mading memberikan narasi sesuai dengan tema yang diberikan pada masing-masing tim. Gambar 4.2 di atas merupakan narasi yang oleh para siswa dituangkan dalam mading. Narasi yang berbentuk cerita, gambar serta artikel lain merupakan manifestasi kerja sama tim. Narasi ini dibuat untuk mendukung tema. Siswa-siswi setelah hampir tiga jam berhasil membangun komunikasi kelompok yang secara visualisasi dapat dilihat hasilnya.

F. Kesimpulan

Mading di SDN Tanjung Anom 3 selama ini hanya bersifat *informative communication* atau komunikasi satu arah dari guru kepada anak didik. Pemanfaatan mading lebih ditekankan sebagai papan pengumuman saja. Kegiatan pengabdian masyarakat memberikan aspek lain dari mading sebagai media komunikasi di SDN Tanjung Anom 3. Pengelolaan mading yang melibatkan partisipasi dan kerja sama tim antarsiswa menunjukkan manfaat yang positif bagi lembaga sekolah karena siswa-siswi mampu mengembangkan sikap kolaboratif dalam tim dan eksploratif dalam mengelola mading. Dalam hal ini, mading berguna sebagai instrumen pembelajaran agar siswa mengedepankan dialog atau diskusi serta kerja tim. Tim pengabdian menemukan bahwa mading bukan sekedar kegiatan menempel, menghias dan menulis namun memberikan manfaat dalam mendidik siswa untuk berekspresi, mampu berpikir kreatif, bekerja sama serta mengimplementasikan komunikasi dua arah (*two way communication*) antara siswa dengan lembaga sekolah.

To acquire knowledge, one must study but to acquire wisdom, one must observe. Demikian sebuah kalimat bijak menjadi penutup dalam kegiatan abdimas ini. Pengetahuan harus dikejar dengan belajar namun untuk menjawab sebuah hikmat, maka seseorang harus banyak mengamati. Kegiatan abdimas ini merupakan sebuah bagian dari mempertanyakan pengetahuan dan hikmat. Pelatihan mading di SDN Tanjung Anom 3-Nganjuk tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya dukungan, bantuan serta kontribusi beberapa pihak.

Pertama, ijinakan kami menyampaikan terima kasih kepada Ibu Lilik Suciati, S.Pd., Kepala SDN Tanjung Anom 3, Nganjuk yang telah memberikan sebuah pengalaman kepada tim untuk membagikan pengetahuan serta memberikan pelatihan kepada siswa-siswi SDN Tanjung Anom 3. Penerimaan beliau yang hangat dan bersahabat menjadikan perjalanan ke Nganjuk menjadi penuh arti. *Kedua*, kepada siswa-siswi SDN Tanjung Anom 3 yang dengan sukaria dan antusias mengikuti kegiatan pelatihan. Para anak didik yang 'haus' pengetahuan dan rasa hormat pada bapak-ibu guru merupakan cermin bagi kami sebagai pendidik untuk membagikan nilai-nilai positif bagi putra didik. Tak ketinggalan juga, rasa terima kasih juga kami sampaikan kepada LPPM UK Petra yang untuk kedua kalinya mempercayakan tim terlibat dalam pelaksanaan abdimas dengan dana internal.

(Penulis: Inri Inggrit Indrayani, Gatut Priyowidodo, Marsefio S. Luhukay. Tulisan ini pernah dimuat di SHARE (*Journal of Service Learning*), Vol. 3, No. 1, December 2015, 1-8).

ENDANGERED MEDIA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMBERDAYAAN GURU-GURU SEKOLAH MINGGU (*SUNDAY SCHOOL*)

A. Pendahuluan

Komunikasi publik terjadi dalam berbagai konteks, salah satunya adalah komunikasi dalam ruang kelas. Pendidikan formal di Indonesia berangkat dari komunikasi satu arah di mana dasar pendidikan adalah *teacher-centered*. Namun dengan perkembangan masyarakat saat ini dan munculnya sistem pendidikan KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi), dalam perkembangannya kemudian muncul Kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) atau Kurikulum 2006, Kurikulum 13 (K13) dan terakhir diperkenalkan Kurikulum Merdeka Belajar (2022) orientasi belajar tetap diarahkan agar siswa menjadi mandiri atau kreatif. Sistem pembelajaran yang terakhir menekankan adanya interaktivitas antara guru dan murid, dengan mengutamakan keaktifan murid. Johnson (1999) mengungkapkan bahwa pengajar atau guru akan menyadari bahwa berkomunikasi dimulai dari lingkungan, guru yang baik tidak hanya berbicara namun juga menjadi pendengar yang baik.

Komunikasi dalam ruang kelas yang kondusif adalah ketika murid memahami materi dari guru dan dapat memberikan umpan balik, dalam bentuk pertanyaan atau sanggahan, yang dapat memulai diskusi dan interaktivitas dalam kelas. Pendidikan formal di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas memiliki kurikulum dan metode pengajaran yang disarankan. Hendriyani, Armando dan Atmonobudi (2009) menemukan

B. Metode Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan observasi dan wawancara dengan pihak Sekolah Minggu. Pengabdian masyarakat menemui KPAR (Komisi Pembinaan Anak dan Remaja) di kedua gereja.



Gambar 5.1 Pembinaan dan Pelatihan Aplikasi Multimedia Kepada Pamong KPAR GKJW Rungkut



Gambar 5.2 Pendataan, Pembinaan dan Pelatihan Aplikasi Multimedia Kepada Pamong KPAR GKJW Rungkut

- 1) Kecerdasan Linguistik: kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif. Berkaitan dengan kemampuan berbicara.
- 2) Kecerdasan Logis-Matematis: keterampilan mengolah angka dan/atau kemahiran menggunakan logika/akal sehat.
- 3) Kecerdasan Spasial: kecerdasan gambar dan visualisasi. Kemampuan menciptakan gambar dua-tiga dimensi dalam benak seseorang.
- 4) Kecerdasan Jasmani: kecerdasan seluruh tubuh dan tangan. Individu yang memiliki koordinasi motorik baik.
- 5) Kecerdasan Musikal: kemampuan menyanyikan lagu, mengingat melodi musik, punya kepekaan irama atau menikmati musik.
- 6) Kecerdasan Antar-Pribadi: kemampuan memahami dan bekerja dengan orang lain. Kemampuan berempati, berteman, dan keterampilan menjalin kontak atau relasi.
- 7) Kecerdasan Intrapribadi: kecerdasan memahami diri sendiri. Kecerdasan mengetahui kelebihan dan kelemahan diri.
- 8) Kecerdasan Naturalis: kemampuan mengenali bentuk-bentuk alam di sekitarnya.



Gambar 5.4 Pembinaan dan Pelatihan Aplikasi Multimedia Kepada Pamong KPAR GKJW Madiun Lor

2. Komunikasi dan Multimedia dalam Pembelajaran

Johnson (1999, p. 7) dalam penelitiannya menekankan peran dari komunikasi verbal dan nonverbal dalam mendukung efektivitas komunikasi dalam kelas, “*Effective communication in the classroom requires the teacher and students to be able to send and receive messages accurately. Nonverbal communication is by no means the most effective way to achieve this goal, however it is one of the many ways that is acceptable in the classroom*” (komunikasi yang efektif dalam kelas membutuhkan guru dan murid dapat mengirim dan menerima pesan yang akurat, komunikasi nonverbal memang bukan cara yang paling efektif untuk mencapai sasaran ini, tapi ini adalah salah satu metode yang bisa diterima dalam kelas).



Gambar 5.5 Narasumber Titi Nur Vidyarani, *sharing* dalam Pembinaan dan Pelatihan Aplikasi Multimedia Kepada Pamong KPAR GKJW Madiun Lor

dari wajah seperti mata yang pergerakannya dapat memberikan makna tertentu; *space communication*, jarak antarpribadi yang dimiliki seseorang ketika berhadapan dengan orang lain; *touch communication*, sentuhan tangan seseorang pada orang lain yang merupakan bentuk paling primitif dalam komunikasi; dan *paralanguage*, dimensi nonverbal dari bahasa tutur, seperti penekanan yang diucapkan pada kata tertentu (pp. 136-152).

d. Utilisasi teknologi, media dan materi

Tahap ini memerlukan pengajar untuk dapat meninjau materi dan media, mengaplikasikan media, menyiapkan lingkungan yang sesuai, menyiapkan si anak, dan menyediakan pengalaman belajar.

e. Peran serta anak

Agar komunikasi dalam pengajaran berjalan efektif maka diperlukan keterlibatan mental si anak. Pengajar harus menyediakan aktivitas yang melatih anak untuk mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan baru dan menerima umpan balik sebagai penilaian mereka (Smaldino, Lowther, dan Russell, 2012, p. 39).

f. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dapat meliputi tercapainya sasaran awal pembelajaran, proses instruksional (dan komunikasi) dan dampak teknologi atau media yang digunakan.

Selain itu para pengabdian juga memberikan materi dalam hal penyesuaian multimedia dengan usia anak yang diajar. Beberapa bentuk media yang disarankan adalah:

- a. Gambar
- b. Peraga 4 dimensi
- c. Video
- d. *Audio/podcast*
- e. komputer atau laptop
- f. papan permainan
- g. *role play*

Pada tahap ini pula, para pengabdian dibantu oleh Ibu Esti Kurnianingsih, S.Psi. yang memberikan materi terkait psikologi anak dan media pembelajaran yang tepat:

a. Balita

- 1) Mengajarkan Alkitab dalam konteks aktivitas dan pengalaman.
- 2) Informasi Esti Kurnianingsih, S.Psi. disampaikan sesuai dengan level pemahaman mereka, misal “Tuhan itu Maha hadir” diganti dengan kalimat “Tuhan selalu melihat kita”.
- 3) Guru harus memperlengkapi diri dengan berbagai metode yang menarik dan menyenangkan anak dalam setiap pertemuan.
- 4) Aktivitas harus dirangkai menjadi suatu kesatuan utuh untuk menyampaikan pesan yang sama, mulai dari pujian, permainan, alat peraga, aktivitas, dsb.
- 5) Usia 4–5 tahun, anak-anak mengembangkan konsep tentang dunia ini, karena itu kita harus mengisinya dengan dasar-dasar kebenaran agar mereka mendapat pengertian yang alkitabiah.
- 6) Materi pengajaran berpusat pada pengalaman, seperti kehidupan dalam keluarga, penciptaan dan pemeliharaan Allah, dst.



Gambar 5.7 Narasumber Gatut Priyowidodo, Ph.D, *sharing* dalam Pembinaan dan Pelatihan Aplikasi Multimedia Kepada Pamong KPAR GKJW Madiun Lor



Gambar 5.8 Narasumber Esti Kurnianingsih, S.Psi., *sharing* dalam Pembinaan dan Pelatihan Aplikasi Multimedia Kepada Pamong KPAR GKJW Madiun Lor

- 7) Usia 6 tahun, dapat disampaikan kisah-kisah Alkitab, perikop yang disampaikan dapat lebih panjang dan lengkap, misal tema “setia pada Tuhan” dapat menggunakan kisah Daniel, dan kisah Yusuf, pada usia ini anak dapat mengerti hubungan satu peristiwa ke peristiwa lainnya.
 - 8) Metode drama, boneka tangan, boneka kertas, *role play* dapat membuat penyampaian materi jadi lebih menarik.
 - 9) Menirukan gerakan tertentu, atau memasukkan materi dalam permainan juga membuat anak tidak mudah bosan.
 - 10) Metode dongeng tidak boleh dengan nada suara monoton, perhatikan intonasi, jika perlu berbagai tipe suara untuk menggambarkan masing-masing tokoh, perhatikan ekspresi. Jangan terlalu panjang, berikan penekanan pada poin yang akan ditanamkan, jika perlu diulang.
 - 11) Aktivitas sederhana seperti gunting-lipat-tempel yang sederhana dan mewarnai.
- b. Pratama
- 1) Dasar pertimbangannya adalah bahwa Alkitab dilihat secara keseluruhan dari segi sejarah, diperkenalkan mulai PL hingga PB.

- 2) Perkenalkan tokoh-tokoh Alkitab yang menjadi teladan, karena anak usia ini mulai punya idola.
- 3) Penyampaian materi juga harus kreatif, karena anak masih mudah bosan sekalipun mereka sudah dapat duduk tenang dalam waktu yang lebih lama.
- 5) Memberi tayangan video/film.
- 6) Mengajak anak-anak *field trip*, ibadah padang, dst.
- 7) Membuat *craft* yang lebih rumit, yang membutuhkan kehati-hatian saat menggunting, kerapian, dan presisi saat menempel.
- 8) Sudah dapat memahami alur cerita, memvisualisasikan dalam imajinasinya keadaan kota, jalan, cuaca, dst. Dapat memahami silsilah, budaya, *setting* cerita, dst.
- 9) Alat peraga harus yang dapat membuat kesan sehingga tidak mudah terlupakan.
- 10) Gambar, lipat-gunting-tempel yang lebih rumit, *puzzle*.

c. Madya

- 1) Metode cerita jangan melulu dongeng, mereka menyukai penyelidikan Alkitab sendiri.
- 2) Bisa dengan teka-teki, pertanyaan, yang melibatkan perkembangan kemampuan analisisnya.
- 3) Dapat dengan tanya-jawab, diskusi, mencari fakta dalam Alkitab, mencari sebab Alkitab, arti, perasaan, dst.
- 6) Aplikasi dalam kehidupan sehari-hari, kebenaran yang mereka terima dikaitkan dengan bagaimana seharusnya mereka menyikapi permasalahan.
- 7) Alat peraga berupa foto Mesir, untuk memberi gambaran kebudayaan mereka, bagaimana perbudakan, dst. Gambar sungai Yordan, Taman Getsemani, dst.
- 8) Dapat juga dengan film.

d. Remaja

- 1) Metode diskusi, studi kasus, debat, *problem solving*, lebih menantang.
- 2) Anggap mereka sebagai sahabat, bukan anak kecil yang harus diberi tahu ini-itu, tetapi ajak mereka berfikir.

- 3) Jadilah sahabat bagi mereka, buat mereka nyaman untuk menceritakan masalah mereka.
- 4) Untuk belajar Alkitab, gunakan kamus Alkitab, peta, buku sejarah, dst yang memberikan informasi yang lebih komprehensif
- 5) Topik aktual, seperti pasangan hidup, sekolah, maupun idola. Topik yang diangkat dalam materi sekolah minggu harus *up-to-date*.

E. Kesimpulan

Setelah pelaksanaan abdimas ini para pengabdian menemukan bahwa kedua Gereja tersebut memiliki kondisi pengajar, kondisi anak dan pengenalan multimedia yang berbeda. Materi yang diberikan kepada Sekolah Minggu GKJW Madiun Lor agak berbeda dengan materi untuk GKJW Rungkut. Hal ini dikarenakan, kebutuhan pengajar GKJW Madiun Lor berpusat pada keberadaan alat peraga dan mengenal karakteristik anak. Sementara itu kebutuhan GKJW Rungkut berpusat pada bagaimana berkomunikasi dengan anak dan penggunaan multimedia yang tepat. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia untuk pengajaran sudah diperlukan, meskipun demikian media tersebut bukanlah media utama untuk proses Sekolah Minggu. Komunikasi dalam kelas masih mengutamakan tatap muka, verbal, dan nonverbal dari pengajar yang disesuaikan dengan usia anak dan kelas mereka.

Para pengabdian masyarakat ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. DIKTI (Dirjen Pendidikan Tinggi) yang memberikan hibah pengabdian masyarakat, sehingga kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik.
2. LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) UK Petra yang telah membantu memfasilitasi kegiatan ini.
3. Fakultas Ilmu Komunikasi UK Petra
4. Program Studi Ilmu Komunikasi UK Petra
5. Ibu Pdt. Retno Wahyuni dari GKJW Madiun Lor
6. Ibu Nova, KPAR GKJW Madiun Lor dan para Pamong
7. Bpk. Pdt. Wolter Kalangi, S.Th. dari GKJW Rungkut
8. Bpk. Petrus Julianto, KPAR GKJW Rungkut dan para Pamong
9. Ibu Esti Kurnianingsih, S.Psi. dan PKPP (Pusat Konseling dan Pengembangan Pribadi) UK Petra.
10. Ibu Myrna Basuki

(Penulis : Titi Nur Vidyarini & Gatut Priyowidodo (Tulisan ini pernah dimuat di SHARE (*Journal of Service Learning*), Vol. 2, No. 1, June 2014, 10-15).



DAFTAR PUSTAKA

- Alavi, M., & Leidner, D. (2001). "Knowledge management and knowledge management systems: Conception foundations and research issues". *MIS Quarterly*, 25(1), 107–136 dalam Babnik et al. (2014). *Individuals Learning In Work Team: Support to Knowledge Management Initiatives and an Important Source of Organizational Learning*. *Social and Behavioral Sciences*. 124 (2014), 178–185
- Anwar Makarim, N. (2020). Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid -19. Surat Edaran Permendikbud No 4 Tahun 2020, p. 300.
- Armstrong, T. (2003). *Setiap anak cerdas: panduan membantu anak belajar dengan memanfaatkan multiple intelligencinya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Bakhri, S. (2019). "Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE". *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>.
- Buber, M. (1985). *Between Man and Man*. New York: Collier Book dalam Kent, M & Taylor, M (2002). Toward a dialogic theory of public relations. *Public Relations Review*, 28, (2002) 21–37.

- Creeber, G. & R. Martin. (2009). *Digital Cultures: Understanding New Media*. Berkshire, Eng- land: McGraw-Hill.
- DeVito, J. A. (2006). *Human communication: the basic course (10 ed.)*. Boston: Pearson Educa- tion.
- Fadel, C. (2010). “21st Century Skills: How can you students for the new prepare Global Economy? Nsf Ate”. (May), 72. Retrieved from <http://www.aacc.nche.edu/Resources/aaccprograms/ate/conf2010/Documents/NSF ATE - 21stCS - STEM - Charles Fadel.pdf>
- Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2016). “Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini”. *None*, 13(2), 14–22. <https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202>
- Fraire, P. (2005). *Pedagogy of the Oppressed*. London: Continuum.
- Fuctis, Christian. (2011). *Foundations of Critical Media and Informations Studies*. USA & Canada: Routledge.
- Griffin, A., (2011). “Social Media vs. Traditional Media: Competing or Complementary Channels?”. http://www.griffinstrategies.com/_blog/Griffin_Strategies_Blog/
- Hassan, F. A., & Hashim, H. (2021). “The Use of an Interactive Online Tool (Plickers) in Learning Vocabulary among Young Learners in ESL Setting”. *Creative Education*, 12(04), 780–796. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.124055>
- Hendriyani, Armando, N. M., & Atmonobudi, B. K. S. (2009). “School based media education: *sharing* for experiences and lessons learned from Indonesia”. retrived from http://www.unicef.org/indonesia/School_based_media_education_in_Indonesia.pdf
- Jamie, (2013). “Digital and Traditional Media: More Similar Than You Think”. <http://www.raidious.com/owned-media/digital-and-traditional-media-more-similar-than-you-think/>
- Janz, B. D., & Prasarnphanich, P. (2003). “Understanding the antecedents of effective know- ledge management: The importance of knowl- edge centered culture”. *Decision Science*, 34(2), 351–384 dalam Babnik et al. (2014). Indi- viduals Learning in Work Team: Support to Knowledge Management Initiatives and an Important Source of Organizational Learning. *Social and Behavioral Sciences*. 124, (2014), 178–185.

- Johnson, M. B. (1999). "Communication in the classroom". ERIC, Georgia.
- Kemendikbud, R. (2020). Pedoman Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Pengantar. 1–18.
- Khan, M. M., Rahman, S. M. T., & Islam, S. T. A. (2021). "Online Education System in Bangladesh during COVID-19 Pandemic". *Creative Education*, 12(02), 441–452. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.122031>
- Kuntjara, E., Palit, H., Arifin, L. S., Natadjaja, L., & Cahyono, Y. B. (2013). *Panduan Pelaksanaan Service Learning di Universitas Kristen Petra*. Surabaya: LPPM UK Petra.
- Laufer, Ruth & Dyck, Anni. "Pedoman pelayanan anak". retrived from www.sabda.org
- Leaning, Marcus. (2009). *Issues In Informatons And Media Literacy: Criticism, History And Policy*. USA : Informing Science Press.
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning: Mempraktik-kan Cooperative Learning di Ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Lumsden, G. & Lumsden, D. (2004). *Communicating in Groups and Team: Sharing Leadership*. California: Wadsworth/Thomson Learning.
- Lunevich, L. (2021). "Creativity in Teaching and Teaching for Creativity in Engineering and Science in Higher Education" — Revisiting Vygotsky 's Psychology of Art. 1445–1457. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.127110>
- Majelis Agung, (2010). "Tentang GKJW". <http://www.gkjw.web.id/sekilas-mengenal-gkjw>
- Munadi. Y. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press.
- Nagasvare D/O M. Krishnasamy (2012). "New Media vs Traditional Media". http://www.aibd.org.my/node/1226post/Social_Media_vs_Traditional_Media_Competing_or_Complementary_Channels
- Priowidodo, G. & et. al. (2019b). "Digital media technology as an instrument for promotion and political marketing in the era of industrial revolution 4.0". *ACM International Conference Proceeding Series*, 327–331. <https://doi.org/10.1145/3345120.3345171>

- Priowidodo, G. & et. al. (2021). "The Communication Strategy of Digital-Based Media Organization". *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 25(1), 1–16. <https://doi.org/10.31445/jskm.2021.3272>
- Priowidodo, G. (2019a). "Millennial Generation Conception about Islamophobic, De-radicalization and Communication Process Based on Multicultural Education: A Phenomenography Study". *Journal of Gouvernment & Politics Atau Jurnal Studi Pemerintahan*, 10(3), 208–222. Retrieved from <http://repository.petra.ac.id/18499/> <https://doi.org/10.18196/jgp.103106>
- Priowidodo, G., & I. Indrayani, I. (2014). "Taking Sides: The Frames of Online Media on the Bilateral Relationship Between Indonesia and Malaysia". *Journal of Government and Politics*, 5(2), 198–208. <https://doi.org/10.18196/jgp.2014.0019>
- Rafeek, R., Sa, B., Harnarayan, P., Farnon, N., Singh, S., Giddings, S., & Reid, S. D. (2021). "Effectiveness of Rapid Transition to Online Teaching during COVID 19: An Online Cross-Sectional Survey of Students' and Teachers' Perceptions in a West Indian Dental School". *Creative Education*, 12(06), 1222–1234. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.126092>
- Richards, Lawrence O. "Mengajar alkitab secara kreatif". retrived from www.sabda.org
- Salman, A., Faridah I., Abdullah, M., Mustaffa, N., & Mahbob, M.H., (2011). "The Impact of New Media on Traditional Mainstream Mass Media". *The Innovation Journal: The Public Sector Innovation Journal*, 16(3), 1-11
- Schmuck, R. & Schmuck, P. (1971). *Group Processes in the Classroom*. Iowa: WM. C. Brown Company Publishers.
- Setiawani, M. G. (2000). *Menerobos dunia anak*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup.
- Slamet, T. I., Alfiansyah, A., Al Maki, W. F., Musyafa, F. A., Satyaputra, A., Fathoni, P., ... Yusuf, N. P. (2020). "Peningkatan Keterampilan ICT untuk Guru melalui Pelatihan Konten Digital Pembelajaran Berbasis Sumber Terbuka (Open Sources)". *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 118. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2316>

- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Instructional technology and media for learning (10 ed.)*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas, A. (2019). "Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z". *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 108. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.3470>
- Surabaya, P. K. (2020). Surat Edaran Dinas Pendidikan Kota Surabaya. Surat Edaran No 420/6497/436.7.1/2020, (3).
- Walikota, S. (2020). Surat Edaran No 800/10317/436.7.1/2020. (November), 5345689.
- Whisler, N & Williams, J. (1990). *Literature and Cooperative Learning: Pathway to Literacy*. Sacramento: Literature Corp.
- Wright, D.K., & Burson, H. (2012). Examining How Social and Emerging Media Have Been Used in Public Relations Between 2006 and 2012: A Longitudinal Analysis Paper was presented at the 12th Annual BledCom Conference in Bled, Slovenia, July 6.

BIODATA PENULIS



Gatut Priyowidodo, Ph.D. menyelesaikan pendidikan S-1 pada Universitas Hasanuddin Makassar (1992) dan Magister dari PPS Universitas Airlangga (1999). Sementara jenjang pendidikan Doktor/Ph.D-nya di bidang Komunikasi Organisasi diselesaikan pada tahun 2013 pada *Northern University of Malaysia* (UUM) di Kedah-Malaysia. Judul disertasinya adalah “Communication Pattern

and Decision Making in Malaysia’s and Indonesia’s Political Organization”.

Dosen pada Prodi Ilmu Komunikasi UK Petra Surabaya sejak 2006. Tercatat sebagai Assesor BAN PT (Sejak 2016–sekarang), Evaluator Pendirian PS Baru, *Reviewer* Hibah Penelitian dan Asesor BKD. Pernah memperoleh Toyota Research Grant (1999) dan Lintrad Grant (Kemristek, 2003). Selain itu sejak 2005, menerima Hibah Penelitian (Research Grant) dari Kemristek-Dikti RI, yakni Hibah Kajian Wanita; Hibah Penelitian Bersaing; Hibah Penelitian Fundamental; Hibah Buku Ajar; hibah Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan Tahun 2019; menerima hibah Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi (PDUPT) *multi years* dengan judul: Pola Komunikasi Berbasis Media Sosial Sebagai

Penentu Strategi Pemasaran Politik Pada Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan.

Organisasi yang diikuti Penulis:

1. **IRMLA** Indonesia Research Methodology Lecturer Association/ ASOSIASI DOSEN METODOLOGI PENELITIAN INDONESIA (Pengurus Pusat/Ketua III)
2. **ASPIKOM** (Anggota Pengurus PUSAT Bidang Akreditasi & LAM, 2022-2025)

Beberapa artikel milik Penulis dalam International Journal terindeks SCOPUS/WoS:

1. The Faces of Conflict in a Political Organization: The case of the Indonesia Democracy Party of Struggle (Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan /PDI-P) *Mediterranean Journal of Social Sciences* Vol.No.19 , August 2014 (<https://www.mcser.org/journal/index.php/mjss/article/view/4296>)
2. Politics and Organization in Opposition: Patterns of Communication and Decision Making in *Parti Keadilan Rakyat* (the People's Justice Party) of Malaysia *The Social Sciences*, Vol.11 No. 2 February 2016 . (<http://medwelljournals.com/abstract/?doi=science.2016.113.119>)
3. Social Media and Political Campaign Political Communication Strategies in the 2018 East Java Governor Election *Journal of Psychosocial* Vol. 23 (1) 2019 p. 124-136 (<https://www.psychosocial.com/article/PR190220/8775/>)
4. Locality Values within Determination of Regional Head Selection in Indonesian Democratic Party of Struggle *Journal of Critical Review* Vol 6 (6) 2019 p. 262-269 (<http://www.jcreview.com/fulltext/197-1578467425.pdf>)
5. Digital Media Technology as an Instrument for Promotion and Political Marketing in the Era of Industrial Revolution 4'0 Pada *the 3rd International Conference on Education and Multimedia Technology* (ICEMT 2019, Nagoya-Jepang). (<http://www.ICEMT2019.org>: Proceedings of the 2019 3rd International Conference on Education and Multimedia Technology July 2019 Pages 327–331 (<https://doi.org/10.1145/3345120.3345171>)

6. E-Government Organizational Governance, Policy Communication And Digitalization of Land Ownership Identity (Netnographic Study on The Issuance of Electronic Land Certificates) *Journal of Southwest Jiaotong University* Vol. 56 No.4 2021, pp 364-380 (DOI:<https://doi.org/10.35741/issn.0258-2724.56.4.48>)

Beberapa buku milik Penulis yang sudah terbit:

1. Kiat Sukses Menghadapi Pembimbing Skripsi & Tesis (Jakarta: *Citra Harta Prima*, 2005)
2. Komunikasi Politik dan Komunikasi Organisasi (Yogyakarta: *ANDI*, 2015)
3. Model Komunikasi dan Strategi Kebijakan Kesadaran Anti Korupsi (Yogyakarta: *ANDI*, 2017)
4. Komunikasi Politik: 1Memahami dari Sisi Kepribadian dan Pemikiran Politik Soekarno dan Soeharto (Jakarta: Rajawali Pers, 2018).
5. Pola Komunikasi dan Budaya Organisasi Virtual (Jakarta: Rajawali Pers, 2018).
6. Pengambilan Keputusan dan Strategi Pemasaran Politik (Jakarta: Rajawali Pers, 2019)
7. Etnografi Komunikasi (Jakarta: Rajawali Pers, 2020)
8. Monograf Metode Netnographi, Aplikasi Pada Tiga Riset Lapangan (Jakarta: Rajagrafindo Pers, 2020)
9. Komunikasi Kebijakan di Era Pandemi, Kolaborasi Pemerintah dan Masyarakat Sipil dalam Perspektif Phenomenography (Jakarta: Rajagrafindo Pers, Desember 2021)
10. Generasi Milenial dan Paradoks Demokrasi (Dari Perisakan Digital, Neo Nasionalisme Hingga Industri Hoaks) (Jakarta: Rajawali Pers, Mei 2022)

