

PELATIHAN MODEL PEMBELAJARAN DARING UNTUK GURU SD IT AL-FATIH BANDAR SETIA DALAM MENGHADAPI PANDEMI COVID-19

Rini Selly^{1*}, Jasmidi², Hafni Indriati Nasution³, Moondra Zubir⁴, Sri Adelila Sari⁵, Siti
Rahmah⁶

Universitas Negeri Medan
e-mail : rini.selly@unimed.ac.id

Abstrak

Sejak diterbitkannya Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, maka proses pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah, namun berdasarkan hasil survei dan observasi menunjukkan bahwa pemahaman pembelajaran online ini sebatas menggunakan handphone dan juga sinyal internet. Hal ini juga dirasakan oleh guru-guru di SD IT Al-Fatih yang selama ini melakukan pembelajaran daring sebatas pemberian materi maupun penugasan melalui aplikasi WA. Keterbatasan inilah yang akhirnya mengakibatkan pembelajaran jadi membosankan dan kurang inovatif. Oleh karenanya PKM ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai pembelajaran daring, meningkatkan pemahaman mengenai aplikasi model pembelajaran daring, meningkatkan keterampilan penggunaan aplikasi pembelajaran daring disertai dengan pemilihan video animasi yang disesuaikan. PKM ini dilaksanakan dengan 5 metode yakni sosialisasi pembelajaran daring, pendampingan aplikasi model pembelajaran daring, pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran daring, evaluasi penggunaan serta pemberian motivasi untuk menerapkan pembelajaran daring pada pembelajaran sehari-hari. Hasil dari pelatihan ini diperoleh adanya peningkatan pengetahuan pembelajaran daring, peningkatan pemahaman aplikasi pembelajaran daring serta peningkatan keterampilan penggunaan aplikasi pembelajaran daring. Dari keempat indikator capaian yang diharapkan pada PKM ini nilai yang diperoleh yakni di atas 75%. Selain itu pembelajaran daring ini juga diaplikasikan ke pembelajaran sehari-hari oleh guru sebanyak 84% dari peserta pelatihan.

Kata kunci: Pembelajaran Daring, Learning Management System (LMS), video pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran daring menjadi model pembelajaran yang tidak asing lagi dibicarakan saat wabah corona merebak ke seluruh dunia seperti sekarang ini. Guru dan orang tua murid dipaksa untuk segera melek teknologi. Berbagai model pembelajaran daring baik yang menggunakan aplikasi terbatas maupun berbentuk *Learning Management System (LMS)* diuji coba dan diaplikasikan ke setiap jenjang pendidikan.

Sekolah dasar adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Oleh karenanya model pembelajarannya menjadi penting untuk diperhatikan agar tercapai. Sugiyanto (2011) menyatakan bahwa daya konsentrasi anak tumbuh pada kelas besar SD. Mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk tugas-tugas pilihan mereka, dan seringkali mereka dengan senang hati menyelesaikannya.

Kebhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemic Covid-19 ini adalah kemampuannya dalam berkreasi merancang dan meramu materi, metode

pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya untuk tetap semangat dalam belajar secara online dan tidak menjadi beban psikis. (Purandina, 2020)

Seperti yang disampaikan oleh Hendrastomo bahwa dalam pembelajaran daring faktor yang paling penting adalah sisi manusianya. Sumber daya manusia (SDM) memegang peranan penting karena SDM lah yang akan menjadi subjek sekaligus objek dari pembelajaran berbasis elearning. Siapa yang akan menjalankan model pembelajaran ini dan mau dibawa kemana model pembelajaran ini memerlukan peran aktif dari SDM.

Kebanyakan guru hanya melakukan pembelajaran online dengan monoton sebatas pemberian tugas ataupun materi melalui aplikasi berbasis chat (*whatsapp*), meskipun menurut ahli bahwa siswa SD senang untuk melakukan tugas, namun kiranya perlu pemilihan model pembelajaran

daring yang tepat guna mendukung tumbuh kembang anak-anak usia tersebut.

Menurut Riyana (2019) pembelajaran daring merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi, lebih lanjut disampaikan bahwa melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu dan materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti visual, audio, dan gerak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membuat variasi dalam pembelajaran daring adalah dengan menggunakan penambahan media video animasi, baik berupa animasi yang dibuat sendiri oleh guru, maupun animasi yang diperoleh dari sumber-sumber yang mudah di akses.

Hasil penelitian Sobron (2019) menyimpulkan bahwa pembelajaran daring sesungguhnya memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Ditambahkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sudiarta (2016) yang menambahkan media animasi ke dalam blended learning menunjukkan bahwa kemampuan memecahkan masalah murid memiliki nilai yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Video animasi saat ini mudah diperoleh dengan mudah, baik berupa animasi berbasis flash ataupun animasi sederhana menggunakan power point. Penambahan video animasi ini diharapkan mampu memberikan variasi dalam model pembelajaran daring. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Panggabean (2019) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model PBL menggunakan animasi memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan PBL dengan peta konsep.

Dikarenakan berbagai keterbatasan pengetahuan maupun pelatihan yang diperoleh, Guru-guru di SD IT Al-Fatih ini selama ini melakukan pembelajaran daring masih sebatas pemberian materi maupun penugasan melalui aplikasi WA. Keterbatasan inilah yang akhirnya mengakibatkan pembelajaran jadi membosankan dan kurang inovatif. Hal ini dirasakan oleh guru-guru saat berinteraksi dengan siswa maupun orang tua siswa di rumah.

Selain itu, meskipun pandemi covid-19 ini berakhir nantinya, ke depan dunia pendidikan akan bergeser ke arah kombinasi dengan pembelajaran daring seperti disampaikan oleh Istiningsih dan Hasbullah (2015) yang menyatakan ketepatan penggunaan strategi blended learning untuk pembelajaran masa depan dikarenakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia sangat memadai. Berdasarkan hal ini

perlu pengetahuan yang baik dari tenaga pengajar dalam penerapan pembelajaran daring.

1. BAHAN DAN METODE

A. Bahan

Pada PKM ini pelatihan menggunakan modul pelatihan sebagai berikut:



Gambar 1. Modul pelatihan yang digunakan

B. Metode

Metode pada pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dibagi menjadi 5 Tahap;

- 1) Tim pelaksana menyampaikan sosialisasi dengan metode ceramah dengan materi konsep pembelajaran daring yang variatif .
- 2) Setelah diberikan materi pembelajaran daring, peserta diberikan pendampingan mengenai pengaplikasian model pembelajaran daring agar sesuai dengan tumbuh kembang siswa.
- 3) Tim pelaksana memberikan modul panduan penggunaan aplikasi pembelajaran daring disertai dengan pelatihan yang dipandu oleh instruktur serta diberikan contoh pemilihan dan penempatan video animasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring.
- 4) Peserta mengisi instrumen mengenai pemahaman jenis pembelajaran daring yang cocok untuk diaplikasikan pada mata pelajarannya.
- 5) Tim pelaksana memotivasi para guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini diikuti oleh guru SD IT Al-Fatih dari semua kelas sejumlah 16 orang. Adapun tahapan yang akan dilakukan pada kegiatan pengabdian ini adalah :

- 1) Sosialisasi dan penyampaian materi variasi pembelajaran daring



Gambar 2. Sosialisasi pembelajaran daring

Kegiatan dilaksanakan dengan memberikan materi mengenai definisi dan variasi dari pembelajaran daring. Selama pemberian materi, diketahui bahwa selama ini peserta belum sepenuhnya memahami apa itu pembelajaran daring serta variasinya. Peserta memiliki pengetahuan bahwa pembelajaran daring itu sulit dan menghabiskan waktu untuk mempelajarinya. Selain itu peserta juga berfikir bahwa pembelajaran daring kurang dirasakan manfaatnya. Setelah pemberian materi, peserta lebih terbuka pengetahuannya dan bertambah keinginannya untuk lebih mendalami pembelajaran daring. Peserta mengetahui bahwa ternyata pembelajaran daring tidak sesulit yang dibayangkan, serta ada manfaat yang dapat diperoleh dengan mempelajari pembelajaran daring.

2) Pendampingan pemanfaatan model pembelajaran daring



Gambar 3. Modul pelatihan yang digunakan

Pada tahapan ini peserta diinformasikan bagaimana pemanfaatan serta penerapan model pembelajaran daring dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu peserta juga diarahkan bagaimana penerapan pembelajaran ini dikombinasikan dengan peran orang tua di rumah serta bagaimana porsi keseimbangan pembelajaran daring agar sesuai dengan tumbuh kembang siswa. Tim memberikan pendampingan kepada peserta agar lebih faham

dalam pengaplikasiannya. Peserta juga mendiskusikan bagaimana cara terbaik untuk mengkomunikasikan pembelajaran daring ini untuk orangtua siswa.

3) Pelatihan aplikasi pembelajaran daring



Gambar 4. Penyerahan Modul Pelatihan kepada peserta

Sebelum pelatihan Google Classroom sebagai salah satu aplikasi pembelajaran daring, semua peserta pelatihan diberikan modul pelatihan yang akan membantu mengarahkan mereka selama pelatihan. Modul ini berisi arahan praktis disertai gambar agar peserta dapat lebih mudah dalam mencoba mengaplikasikannya.



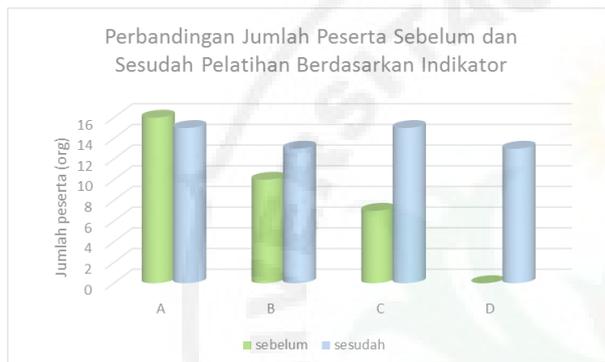
Gambar 5. Pemberian Pelatihan Google Classroom

Peserta lebih tertarik lagi dengan pembelajaran daring setelah dilaksanakan tutorial pada tahap ketiga ini. Tutorial penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai salah satu alternatif pembelajaran daring yang relatif mudah diperoleh dan digunakan. Peserta antusias mengikuti pelatihan karena penggunaan aplikasi ini semudah penggunaan aplikasi sosial media *whatsapp* yang selama ini digunakan oleh peserta. Peserta juga cukup terbantu karena penggunaan aplikasi ini yang memudahkan dalam mengatur dan menata pembelajaran serta tugas-tugas yang diberikan.

Selain itu peserta juga diarahkan untuk menggunakan video pembelajaran dalam LMS yang telah dibuat. Pemilihan materi video diarahkan berdasarkan kesesuaian tumbuh kembang siswa sekolah dasar.

4) Hasil kuisioner peserta

Berikut adalah data hasil perbandingan jumlah peserta sebelum dan sesudah kegiatan PKM. Hal ini berdasarkan beberapa indikator seperti yang tercantum pada tabel 1. Gambar 6 menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan yang dimiliki oleh para peserta. Seperti terlihat pada grafik, perbandingan antara sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan memberikan nilai peningkatan terutama mengenai penggunaan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran daring. Peserta yang sebelumnya tidak kenal dengan aplikasi ini berlatih dan mempraktikkan penggunaan aplikasi ini.



Gambar 6. Grafik perbandingan sebelum dan sesudah pelatihan

5) Pemberian motivasi pada peserta

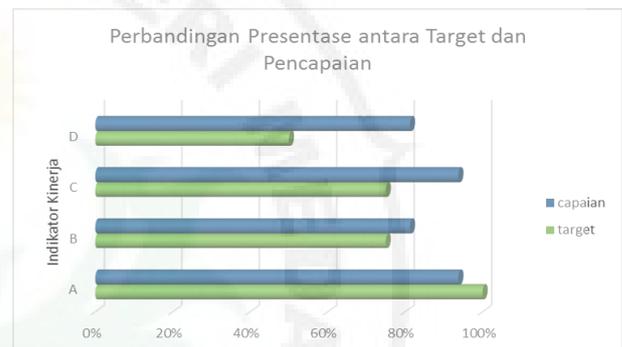
Tim PKM memberikan motivasi kepada para peserta untuk mengaplikasikan aplikasi pembelajaran daring ini dalam pembelajaran sehari-hari. Hasil motivasi dapat terlihat pada gambar 6 poin D. Guru-guru yang sebelumnya tidak menggunakan aplikasi pembelajaran daring, lebih dari separuhnya telah mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar-mengajar selama pandemi.

Hasil kegiatan PKM ini berdasarkan target dan pencapaian dirangkum pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Tabel target pencapaian berdasarkan indikator kinerja

NO	Indikator Kinerja	Baseline	Target
A	Jumlah peserta/mitra yang mengikuti kegiatan sampai selesai	75%	100%
B	Jumlah peserta/mitra faham jenis aplikasi pembelajaran daring	60%	75%
C	Jumlah peserta/mitra yang mengetahui aplikasi daring yang digunakan untuk pelatihan (classroom)	50%	75%
D	Jumlah peserta/mitra yang telah mempraktekkan penggunaan LMS google classroom pada kegiatan	25%	50%

Dari keempat indikator pelaksanaan PKM ada 1 indikator yang tidak terpenuhi yakni jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sampai selesai. Berdasarkan target, 100% jumlah peserta akan mengikuti pelatihan dari awal hingga selesai, namun ternyata dari 16 orang yang mengikuti kegiatan dari awal ada 1 orang yang tidak mengikuti hingga selesai. Hal ini dikarenakan faktor pribadi. Meskipun demikian, ketiga faktor lainnya memperlihatkan hasil yang baik setelah dilaksanakannya pelatihan.



Gambar 7. Grafik perbandingan antara target dan capaian pelatihan

Ketiga faktor lainnya yakni pemahaman peserta terhadap pembelajaran daring, pengetahuan peserta terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran daring serta penerapannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari memiliki capaian yang baik di atas 75%.

3. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari PKM ini yakni:

- 1) Adanya peningkatan pengetahuan pembelajaran daring pada peserta
- 2) Adanya peningkatan pemahaman aplikasi model pembelajaran daring
- 3) Adanya peningkatan keterampilan penggunaan aplikasi pembelajaran daring
- 4) Rata-rata peningkatan dari indikator kinerja yakni di atas 75%.
- 5) Pembelajaran daring yang diaplikasikan ke pembelajaran sehari-hari oleh guru sebanyak 84% dari peserta pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Medan yang telah mendampingi pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Istiningsih, S., Hasbullah. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*. 1(1): 49-56

- Panggabean, FTM. (2019). Analisis PBL menggunakan Animasi dan Peta Konsep melalui KBK dalam meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 1(1): 16-22
- Purandina. (2020). Kreativitas kunci sukses pembelajaran daring saat pandemic covid-19, <https://radarbali.jawapos.com/read/2020/04/13/188590/kreativitas-kunci-sukses-pembelajaran-daring-saat-pandemic-covid-19>. Diakses 17 Mei 2020
- Riyana, C. (2019). Konsep Pembelajaran Online. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/TPEN4401-M1.pdf>. Diakses 12 Mei 2020
- Sobron. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, *Seminar Nasional Sains dan Entrepreneurship VI tahun 2019*. Semarang
- Sudiarta. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 49(02): 48-58
- Sugiyanto. (2011). Karakteristik Anak Usia SD. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Karakteristik%20Siswa%20SD.pdf>. Diakses 18 Mei 2020

