

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI SOFTWARE PEMBELAJARAN DARING PADA GURU SD NO. 2 ABIANSEMAL

I Gusti Ayu Agung Sinta Diarini¹, I Made Dwi Ardiada²

¹Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Ekonomika, Bisnis dan Humaniora, Universitas Dhyana Pura, Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia

²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Kesehatan, Sains dan Teknologi, Universitas Dhyana Pura, Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia
Email: gungsinta@undhirabali.ac.id.

ABSTRAK

Desa Abiansemal, Kecamatan Abiansemal Kabupaten Badung adalah salah satu desa yang berada di zona merah. Oleh karena itu pembelajaran di satuan pendidikan termasuk di SD No. 2 Abiansemal dilaksanakan secara daring. Namun faktanya masih banyak guru di sekolah tersebut yang awam dan minim tentang penguasaan teknologi pembelajaran daring. Berkaca pada hal tersebut diperlukan sebuah pelatihan tentang penggunaan aplikasi penunjang pembelajaran daring bagi guru, rendahnya kualitas pembelajaran guru yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Solusi yang dapat diberikan adalah melalui pendampingan penerapan teknologi pembelajaran dan mengevaluasi hasil belajar. Seluruh rangkaian kegiatan ini dievaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan dengan mengumpulkan data *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis dengan metode evaluative kuantitatif dengan uji-t. dari hasil rekapitulasi *pre-test* rerata pemahaman peserta sebesar 67% dan rerata hasil *posttest* setelah melaksanakan kegiatan menunjukkan sebesar 82% Hal ini menunjukkan secara deskriptif, pelatihan yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan pemahaman peserta sebesar 15% dan rata-rata *pre-test* hasil belajar peserta dalam pembelajaran daring sebesar 73% dan setelah pelatihan rerata hasil belajar peserta dalam pembelajaran daring sebesar 89%, hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam pelatihan pembelajaran daring sebesar 16%. Kegiatan ini menunjukkan meningkat secara keseluruhan dan berhasil.

Kata kunci: Pelatihan, Aplikasi *Software*, Pembelajaran Daring

1. Pendahuluan

Masyarakat dunia saat ini sedang dihadapkan pada wabah pandemic Covid-19. Virus yang menyerang saluran pernapasan itu mulai mewabah sekitar akhir Desember 2019. Kini, wabah tersebut telah melanda seluruh negara tak terkecuali Indonesia. Saat ini, wabah tersebut telah menjangkiti ratusan ribu penduduk di Indonesia dan bahkan ribuan diantaranya meninggal dunia dan mempengaruhi di segala sektor salah satunya adalah sektor pendidikan yaitu perubahan budaya belajar dari tatap muka secara langsung menjadi *online*, dan ini mempengaruhi kompetensi guru dalam menguasai teknologi. Budaya suatu organisasi dan kompetensi berdampak pada kinerja pegawai di suatu pendidikan (Sinta Diarini. IG.A.A., Armini.Ni.N.S.2016) Pengaruh Budaya Organisasi dan Kompetensi sangat berpengaruh terhadap kinerja pegawai. Dalam rangka menekan penyebaran virus Covid-19, maka pemerintah menetapkan sejumlah kebijakan, termasuk diantaranya bidang pendidikan. Salah satunya menetapkan sistem pembelajaran berdasarkan zona daerah. Dalam surat keputusan bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Nomor 01/KB/2020 dijelaskan bahwa daerah yang berada di zona hijau Covid-19 dapat menyelenggarakan pembelajaran tatap muka dengan ketentuan tertentu sedangkan daerah yang berada pada zona kuning dan merah melaksanakan pembelajaran dengan

konsep Belajar Dari Rumah (BDR) atau akrab disebut pembelajaran dalam jaringan (daring). Dalam melaksanakan pembelajaran daring, tentunya membutuhkan *skills* guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi (*Software*) penunjang pembelajaran daring. Hasil penelitian Sinta Diarini.IG.A.A., Ginting M.F.B., Suryanto I.W (2020) menegaskan penerapan *model project based learning* dalam pembelajaran daring juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan pentingnya pembelajaran daring untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Beberapa aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran daring misalnya *Zoom Cloud Meeting, Google Classroom, Quiziz, Google Form* dan aplikasi lainnya, sudah sering digunakan dan menjadi pilihan dalam melakukan proses pembelajaran. Untuk menggunakan aplikasi tersebut tentunya diperlukan suatu pemahaman dan keterampilan guru dan siswa sehingga proses pembelajaran daring bisa berjalan optimal.

2. Solusi dan Target Luaran

Hasil diskusi antara tim pengabdian dengan mitra telah merumuskan permasalahan prioritas yang akan diatasi dalam kegiatan program kemitraan masyarakat, beberapa solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah :

1. Untuk mengatasi masalah guru yang hanya menguasai teknik pembelajaran tatap muka dan belum menguasai teknik pembelajaran daring sebagai salah satu proses pembelajaran jarak jauh.

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memberikan pelatihan tentang jenis-jenis pembelajaran daring dengan menggunakan *computer/laptop* dan *smart phone*. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru tentang jenis-jenis pembelajaran online yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Luaran dari hasil kegiatan ini adalah guru memiliki pengetahuan tentang jenis-jenis pembelajaran online yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran online. Kemampuan guru dalam pengenalan dan pemahaman jenis pembelajaran online meningkat sebesar 80% atau berada pada katagori sangat baik.

Kebiasaan guru Sekolah Dasar Negeri 2 Abiansemal dalam proses pembelajaran selama ini dengan pembelajaran di ruang kelas dengan pembelajaran tatap muka, kondisi pandemik mengharuskan proses pembelajaran di rumah sesuai dengan kebijakan pemerintah untuk memutus rantai perkembangan virus *covid-19*. Pembelajaran *online* atau jarak jauh yang selama ini dilakukan oleh guru hanya sebatas menggunakan *whatsapp grup* yang sebatas pada pengiriman foto materi dan video aktivitas siswa. Proses ini sangat membosankan bagi siswa dan motivasi siswa untuk belajar sangat rendah. Penggunaan *smart phone* dalam proses pembelajaran belum maksimal, hasil penelitian yang mengusulkan dalam kegiatan ini, bagaimana mengaplikasikan *smart phone* sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan pendekatan pembelajaran yang berbasis produk yang bisa dirancang dengan perkembangan peserta didik dalam kondisi lingkungan peserta didik setempat (Sinta Diarini.IG.A.A., Ginting M.F.B., Suryanto I.W (2020). Proses pembelajaran *online* yang diwacanakan akan terus dilakukan harus segeradisipkan dengan baik oleh para guru dan pengelola pendidikan, proses pengaksesan informasi pembelajaran dan penyampaian program atau kegiatan sekolah harus bisa diketahui oleh warga sekolah dan masyarakat luas. Sekolah semestinya sudah memiliki *web* khusus sekolah sebagai sumber informasi yang bisa diakses oleh masyarakat luas mulai dari penyampaian visi dan misi sekolah, prestasi sekolah sampai dengan proses belajar mengajar. Penelitian

yang tim pengusul lakukan tentang system informasi akademik sekolah berbasis web sangat efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran (Agus Tommy. 2016)

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang tim pengusul lakukan, solusi untuk mengatasi permasalahan mitra ini, dengan memberikan pelatihan tentang jenis-jenis pembelajaran daring yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan *computer* atau *laptop* dan *smart phone* dinilai sangat tepat mampu mengatasi permasalahan mitra.

2. Guru belum mampu mengoperasionalkan sarana prasarana pembelajaran seperti *computer* atau *laptop* sekolah atau *smart phone* yang dimiliki sebagai sarana pembantu pembelajaran daring, pembelajaran daring selama ini hanya terbatas pada aplikasi *whatsapp grup* saja

Solusi dari permasalahan mitra ini adalah dengan memberikan pelatihan dan pendampingan pembelajaran daring dengan SAMR sebagai alat bantu pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memaksimalkan perangkat lunak yang dimiliki sekolah dan para guru baik itu *smart phone* ataupun *laptop* sebagai sarana atau media teknologi pembelajaran. Luaran dalam kegiatan ini adalah pengetahuan dan ketrampilan guru dalam

3. Rendahnya kualitas pembelajaran guru dengan menyampaikan pembelajaranyang kurang menarik bagi siswa sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

3. Metode

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah salah satunya dengan Penerapan Model Diskusi Kelompok (IGusti Ayu Agung Sinta Diarini, I Wayan Suryanto. International Conference on Fundamental and Aplied Research (I CFAR). 2019. *Application Of Small Group Discussion Learning Model To Improve Catch Fish Livestock Business Results Using Biofloc System In Abiansemal Village* <http://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/icfar/article/view/1066>). Model diskusi kelompok, ceramah dan demonstrasi yang dilakukan antara lain dengan cara :

1. Menyebarkan angket analisis kebutuhan tentang pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran daring.
SD Negeri 2 Abiansemal sebagai sekolah mitra tentu perannya tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan ini. Mereka berperan sebagai peserta kegiatan pengabdian serta penyedia tempat pengabdian.
2. Menyebarkan pretes kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring.
Dimulai dari perancangan sistem informasi yang dibutuhkan dan Evaluasi terhadap peserta dilakukan oleh tim pengabdian. Dengan cara menganalisis peningkatan penguasaan aplikasi (*Software*) penunjang pembelajaran daring dengan kemampuan peserta dalam memahami aplikasi penunjang pembelajaran daring dan mengikuti kegiatan pelatihan. (Agus Tommy Adi Prawira. Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, 2016. Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web. <http://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/JuTIK/article/view>).
3. Melaksanakan seminar tentang urgensi pembelajaran daring di era pembelajaran abad ke-21 dan era pandemi Covid-19 kepada guru dengan memperhatikan protokol kesehatan.
4. Melaksanakan pelatihan tentang penggunaan aplikasi pembelajaran daring dalam proses dan evaluasi pembelajaran dengan memperhatikan protokol kesehatan.

Setelah pelatihan akan diadakan *post-test* untuk mengecek tingkat pemahaman peserta dalam memahami aplikasi penunjang pembelajaran daring setelah diberikan pelatihan. Analisis dilakukan dengan teknik t-test sampel dependen untuk memperoleh perbedaan atau peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah pelatihan. Selanjutnya, efektivitas pelatihan dapat dicermati melalui Nilai *N Gain* yang diperoleh peserta. Pelatihan dapat dikatakan berjalan efektif nilai *N Gain* lebih besar dari 76 persen.

5. Menyebarkan *post-test* kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring.

Tim akan menyebar angket tentang kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan. Hal yang diukur yaitu kemudahan dalam mengikuti kegiatan, kesesuaian materi dengan kebutuhan, kejelasan materi yang disajikan, kelancaran mekanisme kegiatan, kesesuaian kompetensi narasumber dengan materi yang disajikan, fasilitas yang disediakan oleh panitia, kebermanfaatan materi dan kedalaman materi serta kesesuaian materi dengan contoh yang diberikan. Kegiatan pelatihan dapat dikatakan berjalan optimal jika tingkat kepuasan peserta mencapai 80%. Berkaitan dengan keberlanjutan kegiatan, kita ketahui bahwa aplikasi (*Software*) penunjang pembelajaran daring akan senantiasa berkembang jumlahnya dan selalu di-*update* oleh pengembangnya. Oleh karena itu tentu para guru harus beradaptasi dengan hal tersebut

6. Memberikan bantuan berupa buku pedoman penggunaan aplikasi pembelajaran daring kepada guru-guru.

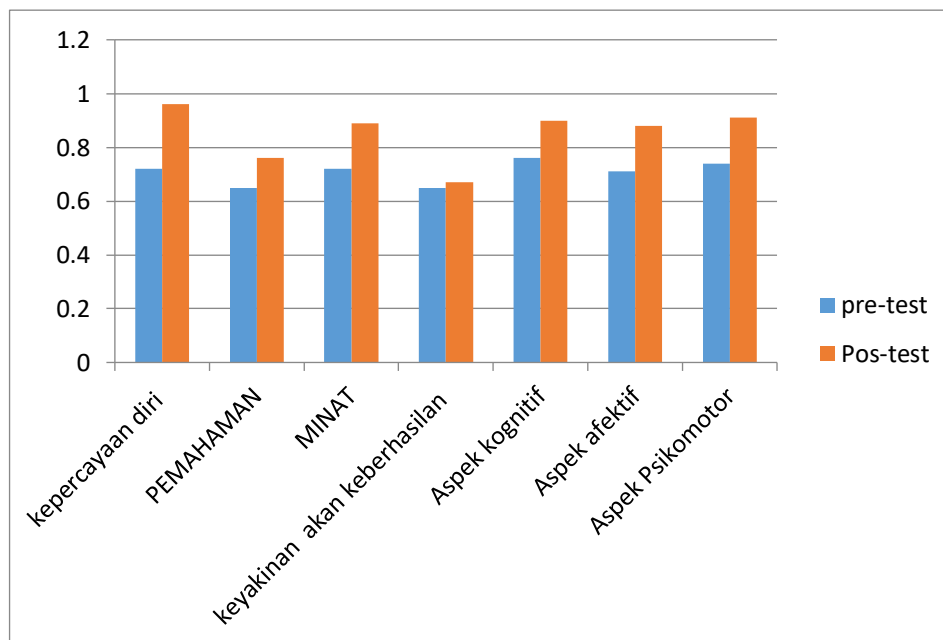
Tim memberikan buku pedoman penggunaan aplikasi pembelajaran daring kepada guru-guru dan kembali akan memberikan kegiatan pelatihan di sekolah mitra berkaitan dengan *Software* pembelajaran daring yang sedang berkembang di periode selanjutnya. Harapannya, setiap peserta bisa fasih dan terbiasa menggunakan *Software* pembelajaran daring.

4. Hasil dan Pembahasan

Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan rata-rata kategori sangat baik Hal ini menunjukkan, peserta telah memahami materi pelatihan dengan sangat baik. Hal ini mengkonfirmasi bentuk konkret yang ditunjukkan dengan interaktivitas peserta selama pelatihan berlangsung. Nilai *post-test* ini telah menunjukkan peningkatan pemahaman peserta sebelum dan setelah mengikuti pelatihan. Hal ini diperjelas dengan penyajian dalam tabel dan diagram peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta pelatihan sebagai berikut:

Tabel 1. Pelatihan Aplikasi *Software* Pembelajaran Daring pada Guru SDN.2. Desa Abiansemal.

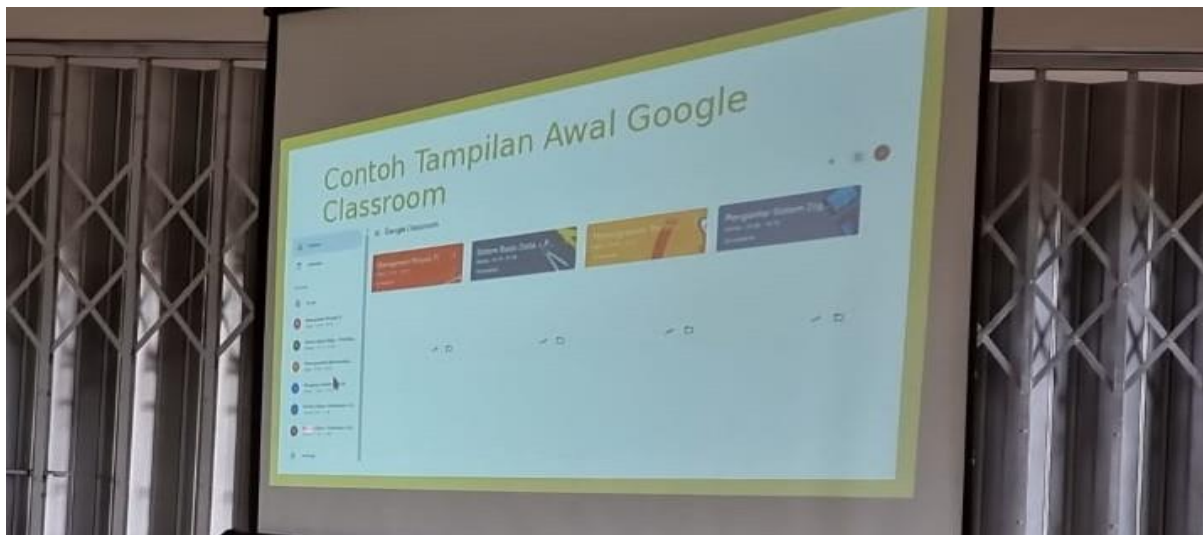
Kegiatan	Rerata Pengetahuan mitra	
	Pre-test	Post-test
Pengetahuan tentang aplikasi <i>Software</i> Pembelajaran Daring	0.67	0.96
Pemahaman peserta tentang penggunaan aplikasi penunjang pembelajaran daring	0.62	0.76
Minat dan ketertarikan peserta dalam penggunaan aplikasi <i>Software</i> pembelajaran daring	0.60	0.89
Ketrampilan dan keberhasilan peserta dalam menggunakan aplikasi penunjang pembelajaran daring	0.57	0.71
Kesiapan dalam Penggunaan Aplikasi <i>Software</i> Pembelajaran Daring	0.72	0.9
Rerata	0.63	0.84



Gambar 1. Diagram *Pre-test* dan *Post-test*



Gambar 2. Seminar Urgensi Pembelajaran Daring pada Guru SDN.2 Abiansemal



Gambar 3. Pelatihan penggunaan aplikasi *Software* pembelajaran daring



Gambar 4 . *Post-Test* Kemampuan Guru dalam menggunakan Aplikasi Penunjang Pembelajaran Daring

5. Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan penggunaan aplikasi *Software* pembelajaran daring pada guru SD Negeri 2 Abiansemal dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut;

1. Terdapat perbedaan pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan penggunaan aplikasi *Software* pembelajaran daring. Secara deskriptif pengetahuan peserta sebelum pelatihan (hasil *pretest*) memperoleh nilai 67% dan pengetahuan peserta setelah pelatihan (hasil *posttest*) memperoleh nilai pemahaman peserta setelah pelatihan (hasil *prosttest*) memperoleh nilai 96%. Pemahaman peserta sebelum pelatihan menunjukkan sebesar 62% meningkat menjadi 76% setelah pelatihan. Untuk minat dan ketertarikan peserta pada saat sebelum pelatihan memperoleh nilai 57% meningkat menjadi 71%, dan kesiapan peserta menunjukkan sebesar 72% meningkat menjadi 90%. Pelatihan penggunaan aplikasi *Software* pembelajaran daring berjalan dengan efektif. Hal ini dibuktikan dengan nilai Rata-rata peningkatan *pretest* dari 63 % menjadi *posttest* pelatihan menunjukkan nilai 84%. Secara keseluruhan pelatihan berjalan secara efektif dan berhasil.

Daftar Rujukan

- Darmadi, Hamid, (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Cet. 2; Bandung: Alfabeta.
- Emmer, E. T., dkk., (2010). Classroom Management for Secondary Teachers. Boston: Allyn & Bacon, 2003.
- Evertson, Carolyn. M., dkk., Classroom Management for Elementary Teachers. Boston: Allyn & Bacon.
- Makmun, Abin Syamsuddin, (2010) Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul. Cet. X; Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasih, Ahmad Munjin dan Lilik Nur Kholidah, (2011). Metode dan Teknik Pembelajaran Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Cet. I; Jakarta: BP Panca Usaha.
- Sanjaya, Wina, Kurikulum dan Pembelajaran, (2010) Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Cet. I; Jakarta: Kencana.
- Kencana, (2013) Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Cet. X; Jakarta.
- Hamdani. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Munir. (2009). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: CV Sinta Diarini.
- IG.A.A., Ginting M.F.B., Suryanto I.W (2020). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- IGusti Ayu Agung Sinta Diarini, I Wayan Suryanto. *International Conference on Fundamental and Applied Research (I CFAR)*. 2019. *Application Of Small Group Discussion Learning Model To Improve Catch Fish Livestock Business Results Using Biofloc System In Abiansema Village*. <http://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/icfar/article/view/1066>
- Agus Tommy Adi Prawira. (2016). Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web. <http://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/JuTIK/article/view>)