



Sosialisasi Aplikasi Pengajaran dan Pembelajaran kepada Guru Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19

Alviaderi Novianti

Abstrak. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan untuk membantu para guru khususnya guru sekolah dasar dalam menerapkan pembelajaran yang efektif di masa pandemi Covid-19. Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara luring di daerah Pangalengan, Kabupaten Bandung. Partisipan dalam penelitian ini adalah guru sekolah dasar sebanyak 17 orang. Pada akhir kegiatan ini, guru diberikan questioner terkait aplikasi yang diperkenalkan. Dari angket respon partisipan, diperoleh hasil bahwa adanya respon positif dari para guru yang mengikuti kegiatan ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat membantu para guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran di masa pandemi covid-19.

Kata Kunci: aplikasi, pengajaran, pembelajaran

Pendahuluan

Di masa pandemi covid-19 ini, guru diharuskan untuk melakukan pengajaran secara daring. Dikutip dari surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Berdasarkan surat edaran tersebut satuan pendidikan memutuskan untuk bekerja dari rumah (*Work From Home*) sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh. Hal ini tentunya menghadirkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi guru, terlebih kurangnya kesiapan guru untuk melakukan pengajaran secara daring. Kurangnya pengetahuan guru terhadap aplikasi-aplikasi pembelajaran online menjadi faktor yang tentunya akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Dalam hal ini, guru diharuskan untuk menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengevaluasi hasil pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tentunya, dalam situasi ini, guru dituntut untuk melek teknologi. Guru dituntut untuk mampu secara kreatif menggunakan media atau aplikasi pengajaran berbasis online yang mampu mendukung guru dalam menyampaikan dan mengevaluasi materi yang diajarkan kepada siswa. [1] Keadaan ini menuntut para guru untuk lebih selektif dan kreatif dalam memilih metode apa yang akan digunakan dan diterapkan kepada siswa, sehingga siswa tidak merasa cepat bosan ketika menerima materi dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru. Dari sini dapat terlihat pentingnya peran guru dalam menjalankan profesinya. Bagaimana seorang guru harus mampu menyampaikan materi pelajaran dan mengontrol proses pembelajaran siswa, serta memastikan bahwa siswa benar-benar mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media atau aplikasi pembelajaran *online* memiliki peranan yang besar dalam menunjang pembelajaran siswa di masa pandemi covid-19 ini. [2] Pada situasi ini, media pembelajaran online memiliki tingkat efektivitas tinggi dalam membantu guru menyampaikan materi ajar, serta memfasilitasi terjadinya interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan komunikasi interpersonal dalam mempengaruhi hasil belajar.

Ada banyak media atau aplikasi pembelajaran online yang tentunya dapat memfasilitasi guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran secara daring. Namun demikian, guru tetap harus memilih media atau aplikasi yang mampu mendukung proses pembelajaran siswa. Tafqihan (2011) dalam [3]

menyatakan bahwa pemilihan media harus tetap dilakukan dengan tepat agar materi atau *content* tersampaikan dengan baik.

Akan tetapi, media atau aplikasi pembelajaran online ini belum sepenuhnya dilakukan oleh guru sekolah dasar di wilayah Pangalengan, Kabupaten Bandung ini. Dari hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwa penyampaian materi ajar yang dilakukan oleh guru hanya sebatas memberikan instruksi kepada siswa untuk mempelajari modul secara mandiri dan mendiskusikan melalui *WhatsApp group* kelas. Tak ayal, pelaksanaan pembelajaran seperti ini tidak efektif, ditunjukkan dengan sedikitnya respon siswa saat diskusi daring berlangsung. Keadaan seperti inilah yang akhirnya menggerakkan hati penulis untuk turun secara langsung memperkenalkan aplikasi yang dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi ajar dan mengevaluasi hasil pembelajaran siswa.

Dalam kegiatan ini, ada dua aplikasi online yang penulis perkenalkan kepada guru sekolah dasar di wilayah Pangalengan, Kabupaten Bandung, yaitu Edpuzzle and Kahoot. Edpuzzle merupakan website yang dapat membantu guru untuk memilih video pembelajaran, kemudian mengedit, memotong, merekam suara dan menambahkan pertanyaan. [4] Edpuzzle telah terbukti berhasil meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru sangat dianjurkan untuk menggunakan edpuzzle ini untuk menciptakan suasana pembelajaran daring yang lebih interaktif dengan melibatkan peran siswa secara aktif. Terlebih lagi, media ini mampu membantu guru dalam memantau dan juga mengontrol kegiatan pembelajaran siswa.

Aplikasi kedua yang diperkenalkan oleh penulis adalah Kahoot. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran daring berbasis permainan atau *game* yang dapat digunakan sebagai media pengajaran dan pembelajaran. Dalam aplikasi ini, guru difasilitasi untuk membuat pertanyaan berupa kuis yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang telah disampaikan. Sehingga hal ini dapat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. [5] menyingkap ketertarikan siswa terhadap *quiz games*. Disampaikan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang lebih saat guru memberikan *quiz games*. Dengan guru memberikan *quiz games* diakhir pembelajaran, siswa secara aktif memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, media pembelajaran ini pun tentunya dapat membantu guru untuk menciptakan suasana aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring.

Metode

Kegiatan pengabdian ini adalah “Sosialisasi Aplikasi Pengajaran dan Pembelajaran kepada Guru SD”. Kegiatan ini merupakan kegiatan tindak lanjut dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar secara daring. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan secara tatap muka (*offline*) di aula desa dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Dalam pelaksanaannya, penulis memberikan ceramah dan diskusi terkait aplikasi Edpuzzle dan Kahoot kepada guru sekolah dasar. 17 guru sekolah dasar di daerah Pangalengan, Kabupaten Bandung, secara antusias ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini.

Hasil Dan Pembahasan

Media atau aplikasi pembelajaran online merupakan salah satu faktor yang tentunya dapat mendukung proses kegiatan pengajaran dan pembelajaran di masa pandemi covid-19. Kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh penulis ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat dalam hal meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran daring secara efektif. Setelah kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan, para guru mulai menggunakan kedua aplikasi pendukung pengajaran dan pembelajaran ini. Kedua media atau aplikasi online tersebut memberikan dampak yang positif terhadap proses pengajaran dan pembelajaran secara daring.

Dengan antusias, guru menggunakan aplikasi Edpuzzle pada pembelajaran daring. Media atau aplikasi pembelajaran online ini sangat membantu guru dalam hal memfasilitasi guru untuk dapat mengontrol kegiatan belajar siswa melalui pertanyaan-pertanyaan sederhana yang dapat guru sisipkan di video pembelajaran yang digunakan. Guru dapat mengajak siswa untuk tetap belajar secara aktif walaupun pembelajaran dilakukan secara daring. [6] EdPuzzle sangat berpotensi untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri siswa dan mendukung pembelajaran. Media atau aplikasi pembelajaran online ini juga dapat memberikan kemudahan bagi para siswa dalam mempelajari

materi ajar yang diberikan. Pada awal penggunaan aplikasi edpuzzle, guru melakukan tahapan demi tahapan sesuai dengan arahan yang diberikan pada saat kegiatan sosialisasi dilakukan. Mulai dari memilih video yang akan digunakan, menambahkan penjelasan melalui fitur *voice over* pada edpuzzle dan menyisipkan pertanyaan-pertanyaan sederhana di setiap jeda video pembelajaran. Seiring berjalannya waktu, para guru pun mencoba untuk mempelajari lebih dalam lagi penggunaan aplikasi edpuzzle secara mandiri melalui video tutorial lainnya.

Setelah mengimplementasikan penggunaan edpuzzle. Guru pun mencoba menggunakan aplikasi kahoot. Media atau aplikasi pembelajaran online ini sangat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman sehingga mayoritas guru menggunakannya di awal ataupun di akhir kegiatan pembelajaran daring atau bahkan digunakan untuk kegiatan assessmen (ujian). Hal ini dikarenakan, media atau aplikasi pembelajaran online ini dapat menyesuaikan dengan materi-materi yang telah siswa pelajari [7]. Pada awal penggunaannya, guru menggunakan seri pertanyaan yang telah tersedia pada aplikasi tersebut. Seiring berjalannya waktu, guru pun mampu menguasai aplikasi tersebut yang ditunjukkan dengan kemampuan guru dalam membuat soal-soal menggunakan aplikasi tersebut.

Simpulan

Kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu membantu masyarakat di daerah Pangalengan, Kabupaten Bandung, dalam hal ini guru sekolah dasar, untuk mengembangkan kompetensinya pada kegiatan pembelajaran di masa pandemi covid-19 sehingga kegiatan pengajaran dan pembelajaran tetap dapat dilakukan secara efektif.

Daftar Pustaka

- [1] A. Wilson, "Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) melalui Aplikasi Berbasis Android saat Pandemi Global," *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 5, no. 1, 2020, doi: 10.30998/sap.v5i1.6386.
- [2] N. Arnesti and A. Hamid, "Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris," *J. Teknol. Inf. Komun. Dalam Pendidik.*, vol. 2, no. 1, 2015, doi: 10.24114/jtikp.v2i1.3284.
- [3] F. Nuriansyah, "Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19," *J. Pendidikan Ekon. Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 61–65, 2020.
- [4] L. Emiliya Hidayat and M. Dzulfiqar Praseno, "Improving Students' Writing Participation and Achievement in an Edpuzzle-Assisted Flipped Classroom," *Educ. English as Foreign Lang.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: 10.21776/ub.educafl.2021.004.01.01.
- [5] N. S. Sani, A. H. A. Rahman, and M. Aliff, "Attractiveness Analysis of Quiz Games," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 10, no. 8, pp. 205–210, 2019, doi: 10.14569/IJACSA.2019.0100827.
- [6] V. H. Sundi, T. Astari, H. Rosiyanti, and A. Ramadhani, "Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19," *Semin. Nas. Pengabd. Masy. LPPM UMJ*, pp. 1–10, 2020.
- [7] R. Fauzan, "Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. FKIP UNTIRTA*, vol. 2, no. 1, p. 257, 2019.