

PKM IMLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI PADA KKG GUGUS WIJAYA KUSUMA KOTA SEMARANG

Sri Kadarwati¹, Nurmawati², Binti Muflikah³, Eko Andy Purnomo*⁴, Venissa Dian

Mawarsari⁵

^{1,2,3} Universitas Terbuka, Semarang

^{4,5} Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang

Corresponding Author: *ekoandy@unimus.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran di era pandemi guru dituntut untuk pembelajaran daring. Melalui pembelajaran tersebut maka guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi. Beberapa teknologi yang sering dipakai dalam pembelajaran daring diantaranya conference (zoom meeting, Microsoft teams, google meet), LMS (schoology, e-learning), media sosial (WA, facebook, twitter). Walaupun pembelajaran daring sudah dilaksanakan hampir satu tahun tetapi pelaksanaannya masih banyak kendala. Berdasarkan observasi di sekolah pelaksanaan pembelajaran hanya memanfaatkan WAG. Hal ini dikarenakan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi masih rendah. Berdasarkan observasi pada guru di Gugus Wijaya Kusuma yang terdiri dari 8 sekolah dapat disimpulkan bahwa 1). Guru belum pernah membuat perencanaan dan implementasi pembelajaran secara daring, 2). Kemampuan pembuatan media pembelajaran berbasis IT rendah, 3). Belum optimalnya kegiatan kelompok kerja guru (KKG). Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya PKM untuk membantu dalam mengoptimalkan pembelajaran daring. PKM dilaksanakan di Gugus Wijaya Kusuma kota Semarang. Pelaksanaan kegiatan PKM ini dimulai dari 1). Workshop pembuatan metode dan model pembelajaran blended learning, 2). Workshop pembuatan media pembelajaran dengan Software Camtasia dan 3). Workshop implementasi e-learning, WAG, dan Zoom meeting dalam pembelajaran 4). Workshop dan pendampingan implementasi pembelajaran daring. Hasil evaluasi banyak peserta kegiatan PKM sangat baik. Skor minimum pada pertanyaan nomor 5 dengan skor 3,19. Sedangkan skor tertinggi pada pertanyaan nomor 4 dengan skor 3,75. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan workshop berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari minimal skor 3,19. Rata-rata skor evaluasi pelaksanaan workshop 3,46 termasuk dalam kategori sangat baik

Kata_kunci : e-learning, media, pembelajaran

PENDAHULUAN

Tuntutan abad 21 merupakan keharusan bagi dunia pendidikan, terutama guru. harus mampu menciptakan pembelajaran yang mengkondisikan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan abad 21. Sekolah merupakan ujung tombak pelaksanaan kurikulum dalam pembelajaran. Penyiapan guru berkualitas merupakan keharusan. Mengingat guru yang berhubungan langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru wajib memiliki kompetensi yang harus dikuasai dan dikembangkan baik secara ilmiah maupun non ilmiah. Di sisi lain mereka harus bergumul dengan berbagai administrasi pendidikan, mengajar di kelas, mengevaluasi, dan merefleksi apa yang sudah diajarkan kepada siswa sehingga lupa bahwa tuntutan profesionalisme guru selain mengajar juga harus ditingkatkan.

Pembelajaran di era pandemi guru dituntut untuk pembelajaran daring. Melalui pembelajaran tersebut maka guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi (Purnomo et al., 2014; Mawarsari & Purnomo, 2017). Beberapa teknologi yang sering dipakai dalam pembelajaran full daring diantaranya *conference (zoom meeting, Microsoft teams, google meet)*, LMS (*schoology, e-learning*), media social (*WA, facebook, twitter*). Walaupun pembelajaran daring sudah dilaksanakan hampir satu tahun tetapi pelaksanaannya masih banyak kendala. Berdasarkan observasi di sekolah pada gugus Gugus Wijaya Kusuma pelaksanaan pembelajaran hanya memanfaatkan WAG. Hal ini dikarenakan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi masih rendah. Berdasarkan observasi dapat disimpulkan bahwa 1). Guru belum pernah membuat perencanaan dan implementasi pembelajaran secara daring, 2). Kemampuan pembuatan media pembelajaran berbasis IT rendah, 3). Belum optimalnya kegiatan kelompok kerja guru (KKG).

Berdasarkan hal di atas guru harus mempunyai inovasi pembelajaran, seperti strategi, metode, media, atau sumber belajar yang baru, akan membuka kelasnya, mengundang beberapa guru lain (sejawat) untuk menyampaikan idenya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran Sudjana dan Rivai, 2011; Purnomo et al., 2018; Purnomo et al., 2019) termasuk di dalamnya media komputer. Hamalik (dalam Arsyad, 2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis pada siswa. Guru tidak hanya memiliki pengertian tentang kemedian saja akan tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media dengan baik (Hamalik, 2004; Purnomo & Rohman, 2015). Melalui kegiatan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik akan berdampak pada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang dipelajarinya (Sabrinah, 2006: 127). Melalui pelatihan, workshop, pendampingan dan pembimbingan akan membuat guru akan lebih profesional dalam pelaksanaan pembelajaran. Workshop, dan pembimbingan *model pembelajaran*, workshop pembuatan media pembelajaran, workshop dan pembimbingan

implementasi pembelajaran daring

METODE

Pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah pelatihan dan pendampingan *e-learning* di Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang. Untuk membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan dibuat materi penerapan *e-learning*. Pelaksanaan kegiatan PKM ini dimulai dari 1). Workshop pembuatan metode dan model pembelajaran *blended learning*, 2). Workshop pembuatan media pembelajaran dengan *Software Camtasia* dan 3). Workshop implementasi *e-learning*, *WAG*, dan *Zoom meeting* dalam pembelajaran 4). Workshop dan pendampingan implementasi pembelajaran daring. Untuk mengetahui kemampuan guru digunakan instrumen evaluasi. Kemudian untuk evaluasi kegiatan dibuat angket respon guru terhadap pelaksanaan kegiatan PKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PKM di Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang dari setiap tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan tim berkoordinasi persiapan PKM pada tanggal 23 Juli 2021. Pada koordinasi dihasilkan rancangan tujuan, penentuan jadwal dan penyiapan instrumen kegiatan PKM. Hasil yang diperoleh pada tahap persiapan berupa: (1) Rekrutmen peserta pelatihan perwakilan SD di Gugus Wijaya Kusuma, (2) Angket respon peserta pelatihan, (3) Materi kegiatan workshop berupa buku materi. Tahap selanjutnya, tim berkoordinasi dengan kepala di wilayah SD Gugus Wujaya Kusuma pada tanggal 28 Juli 2021 terkait jadwal, kelengkapan, teknis pelaksanaan dan metode pelaksanaan PKM.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan yang dilakukan pada setiap pertemuan dapat dilihat dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1 Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

Nama Kegiatan	Pertemuan dan Tanggal kegiatan			
	1	2	3	4
	28 Juli 2021	6 September 2021	13 September 2020	20 September 2020
	• Koordinasi dan observasi awal	• Workshop metode dan model pembelajaran	• Workshop pembuatan media pembelajaran dengan <i>Software Camtasia</i>	• Implementasi <i>e-learning</i> , <i>WAG</i> , dan <i>Zoom meeting</i> dalam pembelajaran

a. Workshop metode dan model pembelajaran

Pada tahap ini tujuan workshop untuk mengetahui metode dan model pembelajaran yang dilaksanakan guru pada masa pandemic. Berdasarkan hasil diskusi didapatkan bahwa guru menggunakan *WAG* sebagai sarana untuk

pembelajaran. Melalui analisis ini maka guru diperkenalkan dengan model pembelajaran *blended learning* sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh.

Melalui pengenalan model pembelajaran *blended learning* diharapkan akan dipakai guru dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya. Untuk menunjang *blended learning* maka dikenalkan media-media pembelajaran. Media pembelajaran diantaranya media pembelajaran berbasis android dan media pembelajaran *conference* diantaranya *zoom*, *google meet*, *Microsoft teams*, *edmoodo*, dan *google class room*. Hasil kegiatan ini guru dapat mengetahui lebih mendalam penerapan *blended learning* dengan menggunakan media pembelajaran yang ada.

b. Workshop Pembuatan Media Pembelajaran dengan Software Camtasia

Pada tahap ini guru diberikan materi pembuatan media pembelajaran dengan *software camtasia*. kelebihan *Software Camtasia* ini mudah digunakan untuk pemula dan mempunyai fitur yang lengkap diantaranya 1). tersedia *webcam*, *record vidio*, *audio*, 2). dapat mengedit video, 3). ringan dan 4). tersedia *fitur render*. Video pembelajaran ini dipakai untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan model *blended learning*. Pelaksanaan workshop guru sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan ini. Melalui kemudahan dari *software camtasia* guru dapat membuat video pembelajaran dengan baik.

Masing-masing guru membuat video pembelajaran sesuai dengan tingkatan kelas dan materi dimana guru tersebut mengajar. Melalui bimbingan dari tim PKM setiap guru menghasilkan satu produk video pembelajaran. Untuk pendampingan lebih intensif, kegiatan dilakukan dengan WAG dan secara langsung. Hasil kegiatan workshop ini semua guru menghasilkan video pembelajaran.

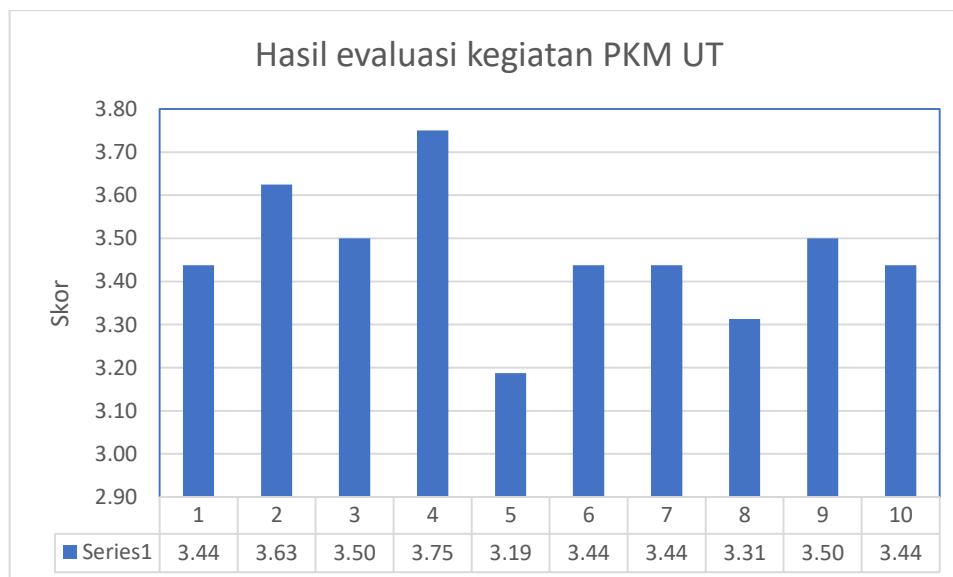
c. Workshop implementasi e-learning, WAG, dan Zoom meeting dalam pembelajaran.

Pada workshop ini guru diperkenalkan dengan media pembelajaran *e-learning*, *e-learning*, *WAG*, dan *Zoom meeting*. Pada workshop ini guru diperkenalkan dari hal yang paling mendasar dikarenakan guru belum mengenal sama sekali tentang *schoolology*. Materi yang diajarkan diantaranya : 1). masuk dan pembuatan kelas, 2). pengelolaan materi, tugas dan komunikasi, 3). pengelolaan tes online dan quiz, 4). pengelolaan penilaian.

Kegiatan selanjutnya dengan memperkenalkan *zoom meeting*. Guru sering menggunakan *zoom meeting* tetapi hanya sekedar menggunakan saja, tetapi tidak mengetahui fitur/ layanan yang ada dalam *zoom meeting* yang dapat dipakai untuk mengoptimalkan dalam pembelajaran. Contohnya fitur *breakout room* yang bisa dipakai dalam diskusi kecil peserta didik. Fitur pena menghilang atau "Vanishing Pen" ini memungkinkan dipakai guru untuk menggambar di layar, sehingga perhatian peserta didik pun tertuju pada teks atau objek.

3. Evaluasi pelaksanaan kegiatan

Pada kegiatan akhir, guru diberikan angket pelaksanaan workshop. Angket ini diberikan dengan tujuan untuk mengevaluasi kegiatan. Evaluasi ini dipakai untuk perbaikan kegiatan-kegiatan selanjutnya. Berdasarkan hasil angket dapat terlihat pada gambar 1. di bawah ini.



Berdasarkan gambar 1 terlihat skor minimum pada pertanyaan nomor 5 dengan skor 3,19. Sedangkan skor tertinggi pada pertanyaan nomor 4 dengan skor 3,75. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan workshop berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari minimal skor 3,19. Rata-rata skor evaluasi pelaksanaan workshop 3,46 termasuk dalam kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan “PKM Implementasi Pembelajaran Daring di Era Pandemi pada KKG Gugus Wijaya Kusuma Kota Semarang” dapat disimpulkan bahwa :

1. Pelaksanaan kegiatan PKM berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan.
2. Evaluasi pelaksanaan workshop baik dengan skor minimal 3,19 skor maksimal 3.75 dan rata-rata skor 3.46

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja.
- Hamalik, O. (2004.) *Proses belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mawarsari, V. D., & Purnomo, E. A. (2017). Pemanfaatan Software Geogebra Berbantuan E-Learning Dalam Pembelajaran Geometri. *Jkpm*, 4(2).

- Purnomo, E. A., Dalyono, B., Lestariningsih, E. D., & Agustina, D. A. (2019). PKM Pembuatan Media Pembelajaran CD Interaktif dengan Software Swishmax untuk Meningkatkan Profesional Guru. *Seminar Nasional Edusainstek*, 611–616.
- Purnomo, E. A., Fathurohman, A., & Budiharto. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran IDEAL Problem Solving Berbasis Maple Matakuliah Kalkulus II. *Jkpm*, 1(2), 7–11.
- Purnomo, E. A., Handayani, S., Kadarwati, S., & Pohan, S. (2018). IBM Pemanfaatan Software Camtasia untuk Meningkatkan Pendidikan Karakter Guru TK PGRI 10 Siliwangi. *E-DIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 141–148.
- Purnomo, E. A., & Rohman, A. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Project Based Learning (PBL) Berbasis Maple Matakuliah Kalkulus Lanjut II. *Prosiding Seminar Nasional & International*, 164–172. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/download/1534/1586>
- Sabrinah, S. 2006. Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana & Rivai. (2011). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.