



PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE DI SDK MANLETEN KABUPATEN BELU

Adeodata Laniria Charla Barros Mbiri¹, Fridus Bria²

^{1,2}Program Studi Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Timor, TTU,
Indonesia

Article Information

Article history:

Received September 22,
2023

Approved Oktober 02,
2023

Keywords:

Pelatihan,
Media Pembelajaran,
Berbasis Online.

ABSTRAK

Pandemic kovid-19 menghambat proses pembelajaran disemua jenjang pendidikan termasuk jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). Proses pembelajaran yang awalnya berbasis manual atau face to face mengalami transformasi berbasis online atau belajar dari rumah (BDR), proses pembelajaran online menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi. Dalam menghadapi transformasi para murid SDK Manleten menghadapi sebuah tantangan besar dikarenakan tidak mampu dalam menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis online sehingga proses pembelajaran yang diterapkan pada masa pandemic adalah materi yang diberikan dalam bentuk Pekerjaan Rumah (PR). Berdasarkan survey awal tim pengabdian mendapatkan temuan bahwa proses pembelajaran online yang telah diterapkan tidak optimal dikarenakan minimnya penjelasan dari guru sehingga para murid SDK Manleten merasa kurang memahami materi yang diberikan. Dalam menghadapi tantangan ini maka diselenggarakannya PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE DI SDK MANLETEN, sasaran pengabdian ini murid Sekolah Dasar Kelas 6 dikarenakan pada masa pandemic murid kelas 6 diharuskan melaksanakan proses pembelajaran berbasis online. Kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran daring. Pelatihan yang diberikan berupa pelatihan penggunaan aplikasi google meet, aplikasi word dan aplikasi power point. Pelatihan penggunaan ketiga aplikasi ini berdasarkan hasil kuesioner awal sebagian besar murid-murid tidak tahu cara penggunaan aplikasi pembelajaran online dimasa pandemic. Metode yang digunakan dalam melaksanakan pengabdian ini adalah observasi, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan pengabdian ini memiliki target yaitu diharapkan murid-murid dapat mengetahui dan mengaplikasikan media pembelajaran online setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan ini.

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has hampered the learning process at all levels of education, including the elementary school (SD) level. The learning process which was originally manual-based or face-to-face underwent a transformation based on online or learning from home (BDR), the online learning process uses learning media in the form of applications. In facing the transformation, the Manleten SDK students face a big challenge because they are not able to use online-based learning applications so that the learning process applied during the pandemic is the material given in the form of Homework (PR). Based on the initial survey, the service team found that the online learning process that had been implemented was not optimal due to the lack of explanation from the teacher so that the Manleten SDK students felt they did not understand the material provided. In facing this challenge, the implementation of TRAINING IN USING ONLINE-BASED LEARNING MEDIA AT the MANLETEN SDK, the target of this service is 6th Grade Elementary School students because during the pandemic, 6th graders are required to carry out an online-based learning process. This service activity is to provide training and assistance in the use of online learning media. The training provided is in the form of training on the use of the google meet application, word application and power point application. The training on the use of these three applications is based on the results of the initial questionnaire, most of the students do not know how to use online learning applications during the pandemic. The method used in carrying out this service is observation, planning, implementation and evaluation. This service activity has a target, that is, it is hoped that students will be able to know and apply online learning media after participating in this training and mentoring.

© 2023 EJOIN

*Corresponding author email: lanijanuari00@gmail.com

PENDAHULUAN

Pandemic covid-19 mentransformasi proses pembelajaran offline menjadi online situasi ini melahirkan tantangan baru diranah pendidikan khususnya di jenjang pendidikan sekolah dasar di daerah-darah terpencil di Kabupaten Belu. Mengahdapi tantangan yang dialami tentunya proses pembelajaran berbasis online menggunakan aplikasi pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan sebagai saran dalam memperlancar proses pembelajaran.

Tantangan proses pembelajaran pada masa covid dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis online menurut Andi Al-ashaeri Eka Murti efektivitas penggunaan media pembelajaran online terhadap motivasi belajar siswa pada masa pendemi Covid-19 adalah kurang efektif apabila media pembelajaran yang digunakan mengurangi partisipasi murid dalam belajar, cenderung bersifat monoton sehingga tidak adanya interaksi antara guru dan murid. Seharusnya penggunaan media pembelajaran online tidak bersifat kaku dan menggunakan aplikasi tambahan yang menarik seperti aplikasi Zoom, Google Meet, dan Google Class Room (MURTI, 2021), penggunaan

media pembelajaran yang tepat dapat merangsang keaktifan peserta didik (Atsani Wulansari,dkk 2021).

Guna mendukung proses pembelajaran berbasis online Kemdikbud menjalin MOU dengan berbagai platform yang menyediakan aplikasi pembelajaran berbasis online. Aplikasi tersebut terdiri dari: Rumah belajar, Meja kita, Icando, IndonesiaX, Program pendidikan goggle, Smart class, Microsoft office, Ruang guru dan lain sebagainya (Mistar, 2021). Kemendikbud telah membantu proses pembelajaran online dengan menyediakan beberapa aplikasi yang dapat memperlancar proses pembelajaran, akan tetapi dalam pengaplikasian berbagai aplikasi tersebut merupakan hal yang baru di daerah terpencil sehingga membutuhkan pelatihan bagi guru dan siswa dalam mengaplikasikan aplikasi pembelajaran berbasis online.

Berdasarkan hasil survey awal pembelajaran berbasis online di SDK Manleten merupakan tantangan besar dikarenakan untuk menerapkan pembelajaran berbasis online memerlukan faktor pendukung yaitu dukungan orangtua dan tenaga pengajar. Dukungan orang tua berupa pemahaman orang tua tentang media pembelajaran yang akan digunakan, dukungan material berupa HandPhone/laptop yang dapat mendukung penggunaan aplikasi pembelajaran, pulsa seluler agar dapat terhubung dengan jaringan internet. Selain dukungan orangtua proses pembelajaran online harus didukung oleh tenaga pengajar yang dapat mengaplikasikan aplikasi online.

Metode pembelajaran yang digunakan untuk anak SDK Manleten dibangku kelas 1-5 dengan cara memberikan tugas dan setiap 2 minggu dikumpulkan dan pada murid di bangku kelas 6 beradaptasi dengan tatangan proses pembelajaran yang baru yakni berbasis online dengan menggunakan aplikasi wats app. Sebagian besar murid-murid SDK Manleten belum mengetahui teknik penggunaan aplikasi conference pendukung pembelajaran dimasa pandemic dan murid-murid memerlukan media pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan guru dan teman-teman,

Berdasarkan hasil observasi dan survei tim pengabdian memetakan persoalan proses pembelajaran berbasis online yang ada di SDK Manleten yaitu :“Tidak efektifnya proses pembelajaran berbasis online dimasa pandemic dikarenakan berbagai factor salah satunya kurangnya pemahaman guru dan murid tentang cara penggunaan aplikasi conference dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi murid-murid dengan demikian proses pembelajaran menjadi tidak efektif”.

Setelah memetakan permasalahan yang ada maka tim pengabdian melakukan pengabdian dengan memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi pembelajaran berupa Google meet, aplikasi pembantu berupa aplikasi word dan aplikasi power poin. Sasaran pelatihan ini adalah para murid Sekolah Dasar SDK Manleten kelas 6 yang terdiri dari 2 kelas (rombongan belajar) pelatihan dan pendampingan dilaksanakan selama 1 (satu minggu). Dengan demikian para para murid dan guru dapat memahami dan mengaplikasikan materi pelatihan dalam proses pembelajaran berbasis online.

Pelatihan dengan memilih 3 aplikasi ini dengan alasan aplikasi google meet digunakan untuk live confrence antara guru dan murid sehingga proses pembelajaran online terkesan adanya interaksi langsung dan para guru dapat menjelaskan materi-materi secara live dan apabila para murid ingin bertanya langsung ditanggapi oleh guru. Aplikasi word digunakan untuk para murid dalam mengerjakan tugas dapat menggunakan aplikasi ini. Aplikasi power point digunakan untuk para guru mendesain semenarik mungkin materi yang akan ditayangkan pada saat live conference dengan para murid.

METODE PELAKSANAAN

Bahan yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah laptop dan handphone serta materi untuk pelatihan dan pendampingan. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah ceramah, pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Google Meet, aplikasi word dan aplikasi power point. Metode ceramah berupa peragaan tentang cara-cara menggunakan menu-menu yang ada di setiap aplikasi. Selanjutnya, agar peserta dapat memahami penggunaan aplikasi tersebut dengan lebih baik, peserta melakukan pelatihan penggunaan aplikasi dan didampingi oleh tim dalam mempraktikkan penggunaan aplikasi Google meet, word dan power point.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam melaksanakan pengabdian ini adapun tahapan-tahapan yang ditempuh yaitu:

a) MOU dengan SDK Manleten

Langkah awal dalam dalam penelitian ini adalah membangun komunikasi kesediaan SDK Manleten sebagai mitra pengabdian dengan pengantaran surat ke SDK manleten, sesuai yang diharapkan SDK Manleten bersedia menjadi mitra pengabdian tim pengabdi.



Gambar 1. Pengantaran surat sebagai mitra pengabdi di SDK Manleten

b) Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung menggunakan panca indera sesuai instrumen (Andrew Fernando Pakpahan & DKK, 2021). Dalam pengabdian ini tim pengabdi melaksanakan observasi awal guna untuk mengetahui permasalahan yang ada sehingga tim pengabdi dapat memberikan solusi yang tepat. Observasi dilaksanakan dengan instrument pedoman pengamatan yaitu mengamati kendala dalam proses pembelajaran pada masa pandemic. Hasil dari observasi tim pengabdi melaksanakan

pemetaan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran pada masa pandemic yang dihadapi siswa SDK Manleten, permasalahan-permasalahannya sebagai berikut:

Tabel 1
Pemetaan permasalahan mitra

Permasalahan	Saran	Solusi
Tidak adanya interaksi secara langsung sehingga proses pembelajaran bersifat kaku	membutuhkan media pembelajaran yang menarik yang tidak mengurangi keaktifan di kelas	Penggunaan aplikasi pembelajaran yang live secara online
Proses pembelajaran yang kaku, para murid sulit untuk memahami materi yang diberikan	membutuhkan media pembelajaran yang menarik yang tidak mengurangi keaktifan di kelas	Penggunaan aplikasi pembelajaran yang live secara online
Tidak mampu menggunakan aplikasi dalam pembelajaran online	Pelatihan aplikasi pendukung.	Pelatihan dan pendampingan aplikasi pendukung yaitu Google meet, Word dan Power Point

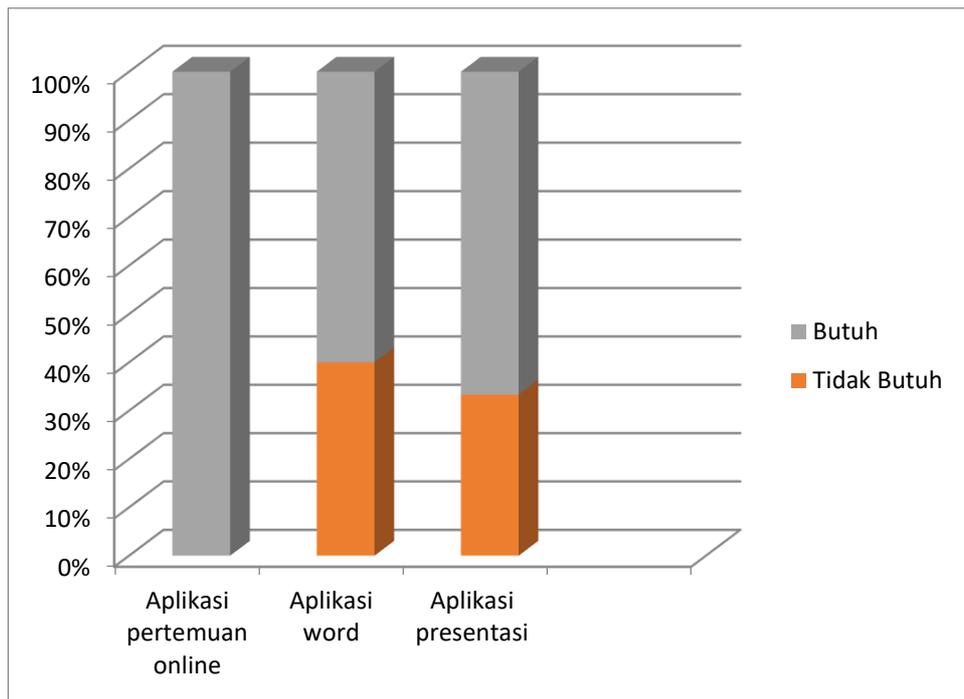
Berdasarkan pemetaan permasalahan maka tim pengabdian memutuskan untuk melaksanakan pengabdian berupa melaksanakan pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis online di SDK Manleten dengan sasaran murid SDK kelas 6 yang terdiri dari 2 kelas.

c) Perencanaan

Perencanaan adalah proses menyiapkan berbagai hal yang akan dilaksanakan untuk mencapai target yang ditetapkan (Ananda, 2019). Dalam pengabdian ini tahapan ke-tiga adalah tahap perencanaan, pada tahap ini tim pengabdian menetapkan target dalam pengabdian ini yaitu diharapkan murid-murid SDK Manleten dapat mengetahui dan mengaplikasikan media pembelajaran online setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan ini,

Tim pengabdian menyeleksi serta menghubungkan pengetahuan, data dengan target yang akan dicapai. Data Jumlah murid kelas 6 SDK Manleten adalah 30 orang maka siswa dibagi menjadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 6 orang, guna menyiapkan bahan (materi) untuk mengetahui tingkat kebutuhan siswa maka sebelum menyusun materi

pelatihan di buatlah kuisener sehingga dapat mengetahui media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan murid SDK Manleten pada masa pandemic..



Hasil kuisener menunjukkan bahwa semua siswa (30 orang) membutuhkan pembelajaran menggunakan aplikasi pertemuan online, 18 orang siswa membutuhkan pelatihan aplikasi pendukung berupa word dan 20 orang siswa membutuhkan aplikasi pendukung presentasi (power point) dengan demikian berdasarkan data maka pelatihan mengerucut pada aplikasi *google meet* sebagai aplikasi pertemuan online, *microsoft word* dan *power point* sebagai aplikasi pendukung. Setelah itu tim pengabdian bersama mitra (guru) mendiskusikan pembuatan modul pelatihan yang akan digunakan sebagai materi untuk pelatihan. Tim pengabdian melakukan persiapan penyediaan fasilitas berupa laptop untuk pelatihan aplikasi word dan power point, tersedia 6 buah laptop dengan pendistribusian 5 buah dibagikan setiap kelompok 1 laptop dan 1 laptop untuk tutor.



Gambar 2
Diskusi bersama mitra pada tahap persiapan

Jadwal pelaksanaan pelatihan selama 3 hari pada tanggal 22 agustus 2022-24 agustus 2022 dengan total waktu (6 jam) rincian 1 kali pertemuan 2 jam.

Tabel 2
Jadwal pelaksanaan pelatihan

Waktu &Pelatihan	22-08-2022	23-08-2022	24-08-2022
Aplikasi Google meet			
Aplikasi Microsoft Word (materi dasar)			
Aplikasi Power Point (Materi dasar)			

d) Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan puncak dari sebuah kegiatan yang ditunjukkan dengan aksi untuk mencapai target. Pelaksanaan pengabdian pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis online di sdk manleten dilaksanakan sesuai rencana yaitu dilaksanakan selama 3 hari di ruang kelas SDK Manleten dan ditangani positif oleh para murid yang dibuktikan dengan kehadiran 100% dari hari pertama sampai hari ke-3.



Gambar 3 Tim Pengabdian



Gambar 4 Pelaksanaan hari 1



Gambar 5 Pelaksanaan hari ke 2



Gambar 6 Pelaksanaan hari ke 3

e) Evaluasi

Evaluasi merupakan aktivitas penilaian dengan tujuan mengetahui kemampuan yang diukur dan hasilnya sebagai input alternatif guna perbaikan (Febriana, 2019). Dalam pelaksanaan pelatihan ini adapun tahap terakhir ialah tahap evaluasi yang dilakukan guna untuk mengukur target dan sebagai bahan masukan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya.

Tahap ini dilakukan dengan membagikan kuisisioner kepada peserta untuk melihat seberapa jauh pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan, kekurangan dan harapan untuk kegiatan di masa datang. Hasil evaluasi melalui kuisisioner ini akan dijadikan acuan penyempurnaan kegiatan serupa di masa datang. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan metode *short period*, yaitu evaluasi yang dilakukan sesaat setelah penyampaian materi dilakukan. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa jauh pemahaman peserta tentang penggunaan aplikasi online dalam media pembelajaran.

Hasil evaluasi kegiatan ini mencapai target setiap murid sudah memahami cara penggunaan aplikasi google meet, word dan power point, kedepannya diharapkan tim pengabdian lebih tangkap terhadap berbagai persoalan yang memerlukan bantuan akademisi dalam menghadapi tantangan masa kini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis online bagi anak SDK Manleten mampu mengaplikasikan media pembelajaran berbasis online. Kegiatan ini melatih murid SDK manleten menggunakan perangkat media pembelajaran online berupa aplikasi google meet, word dan power point. Kegiatan selanjutnya peneliti merekomendasikan training creative & innovative thingking yaitu mengajarkan anak untuk berpikir kreatif menggunakan otak kiri dan kanan dengan membangun mental dan kebiasaan yang positif yang ditanamkan sejak anak usia dini atau di bangku sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Kepala Desa Manleten Kecamatan Tasifeto Timur yang telah memfalsifikasi dan sebagai mediator dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terimakasih kepada SDK Manleten yang telah menjalin mitra dalam kegiatan ini. Terimakasih kepada murid-murid SDK Manleten yang telah mengikuti pelatihan ini. Termakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ananda, R. (2019). Rencana Pembelajaran (Amirudin (ed.); 1st ed.).
- [2] Andrew Fernando Pakpahan & DKK. (2021). Metodologi Penelitian Ilmiah (1st ed.). Yayasan Kita Menulis. https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Ilmiah/okoyEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=observasi+dalam+penelitian&pg=PA102&printsec=frontcover
- [3] Atsani Wulansari¹, Arum Nisma Wulanjani², Gilang Fadhilia Arvianti³, Candradewi Wahyu Anggraini⁴, E. R. (2021). Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di Masa Pandemi COVID-19. JURNAL ABDIMAS BSI, 4(2), 328–334. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31294/jabdimas.v4i2.10551.g4961>
- [4] Febriana, R. (2019). Evaluasi Pembelajaran (Bunga sari fatmawati (ed.); 1st ed.). Bumi Aksara.
- [5] Mistar, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Online. Warganet. <https://www.mistar.id/warganet/pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-aplikasi-online/>
- [6] MURTI, A. A.-A. E. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PADA MASA PANDEMI COVID-19 SISWA SD INPRES 12/79 POLEWALI KECAMATAN LIBURENG KABUPATEN BONE [Universitas Muhammadiyah Makassar.]. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/15653-Full_Text.pdf#:~:text=Hasil Penelitian adalah sebagai berikut %3A 1%29 Penggunaan,pembelajaran yang berbasis online dengan menggunakan media WhatsApp.