



Pelatihan Penerapan Pembelajaran Daring Interaktif Bagi Guru-Guru SD Al Islam Morowudi, Gresik

Faishol Hadi ^{1,a,*}, Ahmad Syafi'i ^{2,b}, dan Yiyin Isgandi ^{3,c}

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Al Hikmah Surabaya

^{a,b,c} Email: fayenglish.fh@gmail.com; ahmadsyafi20@gmail.com; yiyinisgandi@gmail.com

*Correspondent Email: fayenglish.fh@gmail.com

Article History:

Received: 22-7-2020; Received in Revised: 26-7-2020; Accepted: 2-8-2020

DOI: <http://dx.doi.org/10.35914/tomaega.v3i2.420>

Abstrak

Kebijakan kegiatan pembelajaran dari rumah di tengah Pandemi Covid-19 memaksa guru harus menciptakan pembelajaran daring yang interaktif dan efektif. Salah satu komponen pembelajaran daring yang wajib dimiliki guru adalah komponen penguasaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif bisa diaplikasikan dalam kelas daring. Oleh karena itu, tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu dan memfasilitasi guru SDI Al Islam Morowudi dalam menguasai media pembelajaran daring yang tepat yang bisa diterapkan ke siswa. Metode yang diterapkan dalam pengabdian adalah pelatihan, yaitu ada dua pemateri yang menyampaikan dan melatih peserta dalam menggunakan dua media pembelajaran daring yaitu Kahoot dan Socrative. Hasil dari pengabdian ini adalah saat ini peserta memiliki paling tidak dua variasi media pembelajaran daring yang interaktif yang bisa diimplementasikan di kelas daring, yaitu media pembelajaran Kahoot dan Socrative. Dua platform pembelajaran ini diharapkan mampu membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran daring yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa mampu mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring Interaktif, Kahoot, Socrative

Abstract

The policy of learning activities from home in the middle of the Covid-19 Pandemic forced teachers to create interactive and effective online learning. One component of online learning that teachers must have is the mastery of learning media that is interesting, interactive, and effective can be applied in online classes. Therefore, the purpose of carrying out these community service activities is to help and facilitate SDI Al Islam Morowudi's teacher in mastering the right online learning media that can be applied to students. The method applied in the service is training, namely there are two presenters who deliver and train participants in using two online learning media namely Kahoot and Socrative. The results of this dedication are that at present the participants have at least two variations of interactive online learning media that can be implemented in online classes, namely Kahoot and Socrative learning media. These two learning platforms are expected to be able to help teachers create interactive and fun online learning activities so that students are able to achieve the desired learning competencies

Key Word: Interactive Online Learning, Kahoot, Socrative

1. Pendahuluan

Saat ini seluruh masyarakat dunia sedang diselimuti rasa takut terhadap salah satu virus berbahaya di dunia, yaitu virus Covid-19. Virus yang pertama kali muncul di salah satu sebuah pasar makanan yang menjual berbagai jenis hewan hidup maupun sudah mati di Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok telah tersebar di seluruh dunia, termasuk Indonesia sejak awal bulan Maret 2020 (Kementerian Kesehatan, 2020). Virus yang memiliki daya tular yang sangat cepat ini telah merubah tatanan kehidupan manusia di dunia, terutama di Negara Indonesia. Di Indonesia, penularan virus ini sangat cepat sekali sehingga memberikan dampak yang begitu besar di berbagai macam sektor kehidupan.

Pendidikan merupakan salah satu sektor kehidupan di Indonesia yang merasakan dampak yang begitu besar akibat adanya pandemi Covid-19 ini. Salah satu sektor pendidikan yang terkena dampak yang sangat signifikan adalah proses pembelajaran di sekolah. Sekolah sebagai tempat interaksi warga sekolah khususnya guru dan siswa menjadi tempat yang beresiko tinggi terjadi penularan virus ini. Untuk mencegah penularan covid-19 di sekolah, pemerintah melalui (Kemdikud RI, 2020) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) Pada Satuan Pendidikan yang menyatakan bahwa meliburkan atau pelaksanaan pembelajaran tingkat sekolah dan perguruan tinggi dilaksanakan di rumah Kebijakan ini berlaku di seluruh sekolah di seluruh Indonesia. Kebijakan ini berlaku di seluruh jenjang pendidikan mulai sekolah dini sampai sekolah menengah atas, sekolah swasta maupun negeri. Dampak terbesar dari kebijakan ini adalah adanya perubahan proses pembelajaran. Menurut (Pane & Darwis, 2017) pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam hal interaksi guru dengan siswa, (Hadisi & Muna, 2015) mengatakan bahwa pembelajaran daring mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri. Sehingga, kondisi pandemi saat ini membuat guru harus memikirkan pola interaksi dengan siswa agar proses pembelajaran tetap bisa berjalan efektif.

Di satu sisi guru dituntut harus mau dan mampu menerapkan pembelajaran daring yang efektif, di sisi lain kita masih banyak menemukan masih banyak guru memiliki kemampuan terbatas dalam pembelajaran daring. Motivasi dan persepsi negatif tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu factor yang menyebabkan guru minin kemampuannya dalam pembelajaran daring (Buabeng, 2012). Padahal menurut (Putrawangsa & Hasanah, 2018) dalam pembelajaran, memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting bagi seorang pendidik. Faktor lain yang menyebabkan terhambatnya pembelajaran daring adalah miskinnya variasi dan media pembelajaran yang diterapkan guru

dalam pembelajaran yang diakibatkan oleh kurang mengenalnya guru dengan media atau platform yang efektif dalam pembelajaran. Selama ini, kebanyakan guru hanya memberikan tugas kepada siswa melalui grup Whatsapp. Setelah tugas selesai dikerjakan, siswa mengumpulkan tugas tersebut di grup Whatsapp. Proses pembelajaran ini berlangsung setiap hari selama pembelajaran daring ini. Padahal yang dibutuhkan siswa bukan hanya pemberian tugas tetapi adanya interaksi antara siswa dengan siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh (Al Ansori, 2020) bahwa anak-anak berharap agar sekolah tidak terlalu banyak memberikan tugas dan komunikasi dua arah antara guru dan murid dirasa lebih efektif. Ketidakterediaan sarana dan prasarana yang dimiliki guru menjadi juga menjadi penyebab terhambatnya kegiatan pembelajaran daring (Aji, 2020).

Pesatnya perkembangan ICT, membuat guru harus menguasai pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas (Wahyudin, 2010). Agar pembelajaran berjalan lebih menarik dan efektif, maka guru harus mengenal dan mampu mengoperasikan berbagai macam media atau platform pembelajaran daring yang efektif dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka sangat perlu diadakan pelatihan penerapan pembelajaran daring interaktif bagi guru-guru, khususnya guru sekolah dasar. Salah satu komponen pembelajaran yang perlu dikuasai oleh guru dalam pembelajaran daring adalah penggunaan platform pembelajaran yang tepat. Dalam kegiatan pelatihan ini, platform pembelajaran yang akan dilatihkan kepada guru adalah *Kahoot* dan *Socrative*. Dua platform ini diharapkan mampu memfasilitasi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran daring yang interaktif.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan secara daring menggunakan salah satu media video call, yaitu *Zoom*. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan kepada guru-guru SD Al Islam Morowudi dalam menguasai platform pembelajaran daring interaktif dalam pembelajaran. Dengan kata lain yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian ini adalah peserta pelatihan mampu menguasai dua platform pembelajaran interaktif, yaitu *Kahoot* dan *Socrative*. Peserta pelatihan dalam pengabdian ini adalah 15 guru SD Al Islam Morowudi, Gresik. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Juli 2020, pukul 08.00 – 10.30. Data yang digunakan dalam pengabdian ini adalah hasil pengamatan pelaksanaan kegiatan pelatihan, serta materi pembelajaran atau kuis berbasis *Kahoot* atau *Socrative* hasil kreasi peserta pelatihan.

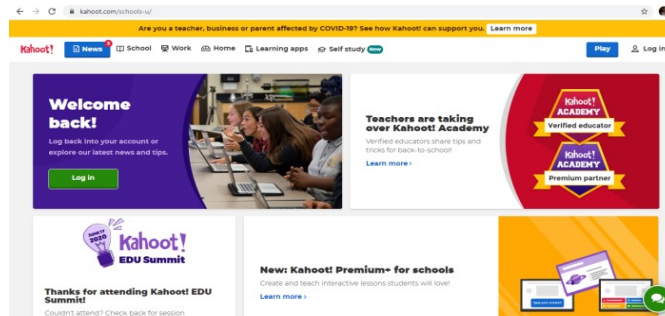
3. Hasil dan Pembahasan

a. Deskripsi Kegiatan Pelatihan Penerapan Pembelajaran Daring Interaktif Bagi Guru SD Al Islam Morowudi, Gresik

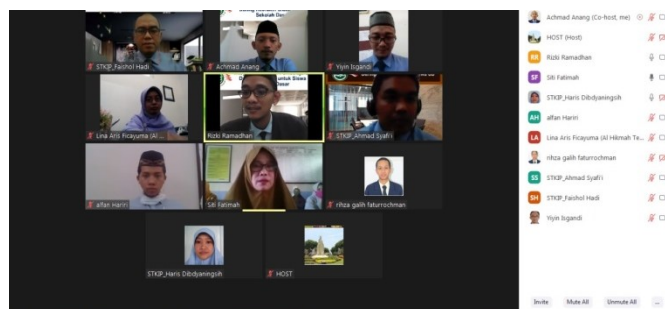
Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara daring dengan menggunakan platform video conference *Zoom*. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara daring untuk mematuhi protokol kesehatan di tengah pandemi Covid-19 yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Ada dua platform pembelajaran yang dikenalkan dalam pelatihan ini yaitu *Kahoot* dan *Socrative*. Di setiap pelatihan masing-masing platform pembelajaran, pelatihan dibagi menjadi dua sesi yaitu pengenalan platform dan praktik menggunakan platform dalam pembelajaran. Ketika sesi praktik membuat kuis, setiap 3 peserta pelatihan mendapatkan pendampingan dari 1 dosen STKIP Al Hikmah yang sudah memiliki pengalaman menggunakan platform pembelajaran. Kegiatan pendampingan ini sangat penting dilakukan dalam pelatihan sangat perlu melibatkan banyak pendamping yang memiliki pengalaman mengajar (Putri, dkk, 2020).



Gambar 1: Tampilan Menu Utama Socrative



Gambar 2: Tampilan Menu Utama Kahoot



Gambar 3: Tampilan Kegiatan Pengabdian pada Zoom

Platform pembelajaran yang dikenalkan dan dilatihkan kepada peserta pelatihan adalah *Kahoot*. *Kahoot* adalah salah satu platform pembelajaran daring berbasis kuis. Platform ini sangat pas digunakan untuk mengukur ketercapaian pemahaman siswa dalam suatu materi pembelajaran. Dalam kegiatan ini, pemateri memperkenalkan tentang platform pembelajaran *Kahoot* ini. Dalam menyampaikan materi, pemateri juga berbagi pengalaman tentang penerapan platform pembelajaran dalam pembelajaran yang telah dilakukan pemateri. Yang utama dalam sesi ini, pemateri juga menjelaskan kepada peserta pelatihan cara mengoperasikan platform *Kahoot* tahap demi tahap, mulai dari log in platform, pembuatan kuis, serta cara pengaplikasian kuis kepada siswa.

Setelah sesi penyampaian materi *Kahoot* selesai, peserta pelatihan mulai berlatih untuk mengoperasikan platform pembelajaran ini. Dengan bimbingan dan arahan dari pemateri, peserta pelatihan mulai mengikuti tahapan demi tahapan pengoperasian *Kahoot*. Instruksi yang diberikan oleh pemateri kepada peserta pelatihan adalah membuat 10 soal kuis menggunakan *Kahoot* dengan mata pelajaran atau materi sesuai dengan keinginan peserta pelatihan. Pada tahapan log in platform *kahoot*, seluruh peserta tidak mengalami kesulitan karena mereka sudah memiliki akun e-mail masing-masing. Setelah berhasil log in *Kahoot*, semua peserta sangat antusias mulai menyusun kuis yang kreatif di platform pembelajaran tersebut. Waktu penyusunan kuis telah selesai, pemateri meminta dua peserta tes untuk mengujikan karya kuis nya kepada peserta tes lain. Dalam kegiatan ini seluruh peserta sangat antusias mengikuti permainan kuis tersebut.



Gambar 4: Tampilan Kuis Kahoot Karya Salah Satu Peserta

Socrative menjadi platform pembelajaran daring kedua yang dikenalkan kepada peserta pelatihan. Fungsi umum dari platform pembelajaran ini tidak jauh berbeda dengan *Kahoot*, yaitu menyajikan kuis interaktif materi pembelajaran berbasis daring. Satu bagian yang membedakan *Socrative* dengan *Kahoot* adalah pada *Socrative* soal dan jawaban muncul pada satu layar, tetapi pada *Kahoot* soal hanya muncul pada layar guru, tampilan yang muncul pada gawai siswa hanya berupa jawaban. Jika guru menggunakan platform pembelajaran *Socrative*, maka

tidak perlu menayangkan soalnya, tetapi cukup siswa melihat pada layar gawai mereka masing-masing.



Gambar 5: Aktifitas Peserta saat Menyimak Pemaparan Materi

Hampir sama dengan sesi satu saat pelatihan *Kahoot*, pada sesi ini pemateri juga mengawali pelatihan dengan mengenalkan fungsi *Kahoot* dalam pembelajaran daring. Pemateri kemudian menjelaskan cara mengoperasikan platform mulai dari membuat akun, proses membuat kuis, sampai dengan cara memainkan kuis tersebut kepada siswa. Meskipun pelatihan sudah berjalan hampir satu setengah jam, para peserta masih terlihat sangat antusias memperhatikan pemaparan *Socrative* oleh pemateri.

Setelah sesi penjelasan materi tentang *Socrative* selesai, para peserta pelatihan mulai berlatih untuk membuat kuis interaktif materi SD menggunakan platform pembelajaran tersebut. Dengan bimbingan dan instruksi dari pemateri, peserta mulai berlatih menggunakan *Socrative*. Berbeda dari praktik pembuatan kuis *Kahoot*, dalam kegiatan kali ini setiap peserta bebas memilih jenis kuis yang dibuat; pilihan ganda, benar-salah, atau kuis jawaban pendek. Berdasarkan pengamatan, hampir semua guru lebih memilih kuis pilihan ganda. Dengan berbakal buku LKS, guru mulai memindahkan soal-soal di buku tersebut ke dalam platform *Socrative*. Setelah seluruh peserta selesai membuat kuis, pemateri meminta dua peserta untuk praktik memainkan kuis yang telah dibuat kepada peserta lain.

b. Keunggulan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian tentang pelatihan penenapan pembelajaran daring interaktif bagi guru SD Al Islam Morowudi memiliki beberapa keunggulan. *Pertama*, kegiatan dapat membantu meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran daring interaktif, khususnya dalam menguasai platform atau media pembelajaran daring yang efektif dalam pembelajaran. *Kedua*, pelatihan tentang pembelajaran daring sangat tepat dilaksanakan di tengah diterapkannya kebijakan belajar dari rumah. Penguasaan pembelajaran daring yang efektif dan membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ketika siswa belajar dari rumah. *Ketiga*, pemilihan

platform pembelajaran *Socrative* dan *Kahoot* sangat pas diberikan kepada siswa karena kedua platform tersebut dapat memfasilitasi guru untuk menciptakan pembelajaran interaktif dua arah, meskipun secara daring.

c. Kendala Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Secara umum, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar. Seluruh peserta terlibat sangat aktif dan antusias selama kegiatan pengabdian berlangsung. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh tim selama kegiatan pengabdian ini, yaitu:

- Pelaksanaan kegiatan tidak bisa berjalan tepat waktu karena ada kendala teknis persiapan perangkat (laptop dan speaker) di sekolah tempat pengabdian
- Jaringan internet lemah yang ada di sekolah terkadang membuat komunikasi di *zoom* terputus sehingga sedikit mengganggu jalannya pelatihan.
- Ada sejumlah peserta tidak bisa membuat kuis secara mandiri karena tidak membawa laptop saat pelatihan, sehingga harus bergabung dengan peserta lain

4. Kesimpulan

Pelaksanaan pengabdian tentang pelatihan penerapan pembelajaran daring interaktif bagi guru SD Al Islam Morowudi berjalan dengan lancar. Pengabdian masyarakat sangat bermanfaat bagi guru dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran daring yang tepat dan efektif dalam kegiatan pembelajaran secara daring di rumah. Platform pembelajaran yang dikenalkan, dapat membantu guru dalam mengaplikasikan berbagai macam variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Yang terakhir tentunya pengabdian masyarakat diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Adapun saran dalam pelaksanaan pengabdian yang sejenis kedepannya adalah, *pertama* ada salah satu tim pengabdian yang bertugas memastikan perangkat pelatihan di sekolah sudah sangat siap digunakan, *kedua* tim pengabdian memiliki anggaran kuota internet yang cukup digunakan oleh seluruh peserta saat pelatihan, *ketiga* memastikan seluruh peserta membawa laptop saat pelatihan.

5. Daftar Pustaka

- Aji, R.H.S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i.* (7)5, 395-402
- Buabeng, A. C. (2012). Factors Influencing Teachers Adoption and Integration of Information and Communication Technology into Teaching: A Review of

[149] Faishol Hadi, dkk / To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 3; Nol. 2.; Agustus, 2020

the Literature. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, (8)1, 136-155.

Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1), 117–140.

Kemdikbud RI. (2020). Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia.

Kementerian Kesehatan. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19)*, 3, 1–116.

Pane, A., & Darwis, D. M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.

Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42-54.

Putri, E. A., dkk. (2020). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Mengajar Bagi Petugas Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Tangerang, Banten. *To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat*, (3)1, 36-46

Wahyudin, D. (2010). Model Pembelajaran ICARE Pada Mata Pelajaran TIK di SMP. *Jurnal Penelitian Kependidikan*, (11)1, 30-43.