

Optimalisasi Pemanfaatan *E-Learning* dalam Menghadapi Tantangan Era 4.0 Melalui *Online Training* bagi Guru SDK Girisonta

Nursiwi Nugraheni, Trimurtini, Elok Fariha Sari, Galih Mahardika CP, Feylosofia Putri Agry, Teguh Supriyanto

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 6 Desember 2019

Direvisi 11 Januari 2020

Disetujui 1 Februari 2020

Keywords:

online training, e-learning

Abstrak

Permasalahan mendesak yang dihadapi SDK Girisonta terkait dengan pelaksanaan pembelajaran elektronik yang belum optimal dapat diidentifikasi dari beberapa hal berikut: (1) Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh bagi siswa *study from home* yang belum mengintegrasikan sumber belajar dalam pembelajaran elektronik yang memadai dan bervariasi serta cara penilaian yang kurang efektif, (2) Orang tua atau wali murid dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh masih belum dapat mengakses secara cepat perkembangan belajar anak-anaknya. Tim pengabdian terdiri dari beberapa dosen yang multi bidang dan berpengalaman dalam penelitian maupun pengabdian di bidang *e-learning* dan pembelajaran di SD. Metode pelaksanaan metode PALS (*Participatory Action and Learning System*) dengan mengintegrasikan 4P, yaitu kesadaran, pengkapasitasan, pendampingan dan pelebagaan. Dengan sasaran kegiatan pengabdian adalah guru, orang tua siswa dan siswa di SDK Girisonta. Tahap kesadaran dilakukan sosialisasi tentang *e-learning* dan manfaatnya. Tahap pengkapasitasan dilakukan dengan pelatihan penyederhanaan RPP 1 lembar yang mendukung pembelajaran elektronik. Dilanjutkan dengan memilih dan memilah sumber belajar elektronik yang sesuai dengan RPP yang sudah dibuat, serta membuat permainan atau kuis online sebagai bentuk penilaiannya. Tahap pendampingan implementasi pembelajaran elektronik oleh para guru dan evaluasi kegiatan. Tahap pelebagaan merupakan tahapan lanjutan dari hasil evaluasi dan kerjasama pihak sekolah dengan UNNES. Adapun simpulan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: (1) Adanya dukungan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran elektronik, (2) Terjadinya peningkatan kemampuan pemahaman guru-guru SDK Girisonta tentang RPP pembelajaran jarak jauh sederhana, (3) Guru-guru SDK Girisonta mampu membuat soal online menggunakan Quiziz

✉ Alamat Korespondensi:

E-mail: nursiwi@mail.unnes.ac.id

p-ISSN 2656-2405

PENDAHULUAN

Kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang lebih mementingkan kualitas guru untuk menjamin nilai dan proses pembelajaran bagi anak didik. Sebab penerjemahan dan penyampaian kurikulum yang disusun sangat bergantung pada kapasitas guru. Melalui kebijakan yang disebutnya dengan "Merdeka Belajar" dan sesuai dengan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 14 tahun 2019 dilakukan menyederhanakan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru akan memiliki kebebasan dalam memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format RPP. Tiga komponen inti RPP terdiri dari tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan asesmen.

Di lain pihak pembelajaran elektronik (*elearning*) menjadi penting di era 4.0 dan dalam kondisi pandemi covid-19. Dengan adanya himbauan untuk *study from home* membuat siswa dan guru tidak dapat bertatap muka secara langsung untuk melaksanakan pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *e-learning* dapat meningkatkan motivasi siswa dan guru serta menyenangkan bagi siswa (Falahah & Irrahali, 2019; Yousefkhani, 2008).

Tetapi kenyataan yang terjadi siswa di SDK Girisonta lebih sering bermain dengan *smartphone* atau menonton televisi daripada mengerjakan tugas belajar di rumah. Hal ini disampaikan oleh Ibu Ima guru kelas 3 dan Bapak Nugroho ketua komite sekolah. Hasil penelitian lain juga mengatakan bahwa anak-anak lebih tertarik pada permainan digital, mereka dapat mempelajarinya dengan cepat serta mempunyai ketertarikan lebih (Al-Azawi et al., 2016; Zulkifli et al., 2019).

Beberapa sekolah mengalami beberapa kesulitan untuk melaksanakan pembelajaran elektronik, selain ketersediaan bahan pembelajaran elektronik juga pengalaman pelaksanaan pembelajaran elektronik di SD relatif sedikit. Hal ini juga terjadi di SD K Girisonta, yang merupakan sekolah swasta tertua di Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang.

Sekolah ini memiliki 225 siswa dan 7 orang guru yang terdiri dari 6 guru kelas dan 1 guru bidang studi. Letak SDK Girisonta ada di pinggir jalan raya provinsi Solo-Semarang dengan alamat lengkap Jln. Sukarno Hatta No.97 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang.

Siswa SDK Girisonta tersebar dari beberapa kelurahan di wilayah perkotaan maupun dari desa pelosok, bahkan berbeda kecamatan. Sedangkan latar belakang pekerjaan dan pendidikan orang tua siswa bermacam-macam mulai dari lulusan magister sampai SMP, dengan pekerjaan PNS, swasta, buruh pabrik dan serabutan.

Sekolah ini melaksanakan pembelajaran jarak jauh selama *study from home* bagi siswa melalui penugasan yang dibagikan ke WA grup orang tua, berupa tugas menulis, membaca, menonton video, membuat video dan laporan. Komunikasi melalui WA dirasa hanya satu arah. Karena guru baru bisa memberikan penilaian terhadap tugas siswa paling cepat sehari kemudian setelah semua siswa mengumpulkan.

Selain sarana pembelajaran dengan WA, ternyata para guru mengalami kesulitan. Hal ini terlihat pada beberapa tugas yang bersifat monoton dan membuat siswa semakin jenuh belajar di rumah. Meskipun ada banyak sumber belajar online bagi siswa, tetapi tidak semua orang tua dapat membantu siswa mengaksesnya, karena mereka harus bekerja atau mereka tidak mempunyai akses ke sumber belajar tersebut. Pilihan orang tua tentang penggunaan digital juga berpengaruh terhadap belajar siswa di rumah. Penelitian oleh Erdogan dkk di empat negara menunjukkan tingkat pendidikan orang tua berpengaruh terhadap hal ini (Isikoglu Erdogan et al., 2019).

Ibu Kepala Sekolah menyatakan keinginan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran jarak jauh dengan pembelajaran elektronik yang memadai, sehingga pengembangan potensi siswa tetap menjadi hal yang utama. Meskipun siswa belajar di rumah, para guru melaksanakan piket di sekolah dan tetap berbagi pengalaman pembelajaran jarak jauh yang baru pertama kali dilaksanakan.

Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SDK Girisonta (bukti surat pernyataan ada di lampiran). Permasalahan mendesak yang dihadapi SDK Girisonta terkait dengan pelaksanaan pembelajaran elektronik yang belum optimal dapat diidentifikasi dari beberapa hal berikut: (1) Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh bagi siswa *study at home* yang belum mengintegrasikan sumber belajar dalam pembelajaran elektronik yang memadai dan bervariasi serta cara penilaian yang kurang efektif, (2) Orang tua atau wali murid dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh masih belum dapat mengakses secara cepat perkembangan belajar anak-anaknya.

METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu dengan metode PALS (*Participatory Action and Learning System*) yang merupakan salah satu metode pemberdayaan dalam lingkup PLA (*Participatory Learning and Action*). Metode ini menjadikan masyarakat sasaran sebagai subjek sekaligus objek dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui berbagai bentuk Pendidikan, pelatihan, penyuluhan serta pembinaan dan pendampingan (Sitepu, 2018). Tahapan dalam metode PALS yang digunakan meliputi tahap penyadaran, tahap pengkapasitasan, serta tahap pelembagaan. Pengabdian ini menggunakan metode PALS dengan mengintegrasikan 4P, yaitu penyadaran, pengkapasitasan, pendampingan dan pelembagaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama adalah persiapan yaitu pembuatan modul pembelajaran elektronik di SD. Pada tahap ini, tim pengabdian tidak mengalami kesulitan yang berarti. Tim pengabdian saling berdiskusi dan melengkapi modul ini. Tahap share link ditambahkan di akhir halaman. Tahap kedua adalah tahap penyadaran yaitu sosialisasi tentang pembelajaran elektronik. Hasil tanggapan orang tua murid sebanyak 97,57%

orang tua murid mengetahui dan mendukung pelaksanaan pembelajaran elektronik ini. Ini artinya kesadaran orang tua dalam mendukung guru dan sekolah sangat tinggi. Dengan kondisi pandemic Covid-19 ini, guru dan siswa sangat dituntut untuk saling bekerja sama demi anak didik. Tahap ketiga adalah tahap pengkapasitasan yaitu pelatihan penyederhanaan RPP, memilih sumber belajar dan permainan elektronik. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan online training. Materi online training ini adalah materi penyederhanaan RPP yang sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 14 tahun 2019, pemilihan sumber belajar dan permainan elektronik yang ada di internet dan pembuatan kuis online dengan Quiziz.

Untuk menguji keefektifan program pengabdian kepada masyarakat tim pengabdian mengadakan pre test dan post test dalam kegiatan online training ini. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut: (1) dalam uji normalitas baik untuk uji pre test maupun post test kedua data berdistribusi normal, (2) dalam uji t berpasangan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai pre test dan post test. Rata-rata nilai pre test adalah 48,5 sedangkan rata-rata nilai post test adalah 73,125. Sehingga ada peningkatan nilai rata-rata sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tahap keempat adalah tahap pendampingan yaitu implementasi pembelajaran elektronik. Pada tahap ini 6 guru kelas sudah membuat kuis online dengan Quiziz, dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Ada 7 kuis online yang dibuat oleh guru-guru SDK Girisonta. Pada pendampingan, materi share link diulang kembali, karena ternyata banyak yang belum bisa. Tapi secara keseluruhan kegiatan pendampingan berjalan baik. Tahap kelima adalah tahap pelembagaan: pembentukan kader guru dan Kerjasama. Pada tahap ini, telah terbentuk kader guru yang mengimplementasikan pembelajaran elektronik menggunakan quiziz. Kami mengadakan angket respon yang diisi oleh guru. Dari respon yang diberikan Bapak dan Ibu guru, kegiatan pengabdian kami direspon positif, dan mereka

menginginkan kegiatan serupa dilakukan secara rutin.

SIMPULAN

Adapun simpulan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: (1) adanya dukungan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran elektronik, (2)terjadinya peningkatan kemampuan pemahaman guru-guru SDK Girisonta tentang RPP pembelajaran jarak jauh sederhana, (3)Guru-guru SDK Girisonta mampu membuat soal online menggunakan Quiziz.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 131–136. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>
- Falahah, & Irrahali, F. A. (2019). Educational game “mengenal Indonesia” as a medium to introduce Indonesia to the kids. *International Journal of Higher Education*, 8(3), 47–56. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n3p47>
- Isikoglu Erdogan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I., & Qiu, Z. (2019). Do Parents Prefer Digital Play? Examination of Parental Preferences and Beliefs in Four Nations. *Early Childhood Education Journal*, 47(2), 131–142. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0901-2>
- Sitepu, S. B. (2018). *ANALISIS PROGRAM ENTREPRENEUR ENABLER DENGAN METODE PARTICIPATORY ACTION LEARNING SYSTEM*. 1(2), 11–20.
- Yousefkhani, M. (2008). Impact of Instructional Objectives on e/learning Materials. *Proceeding of the World Congress on Engineering*, 1, 501–505.
- Zulkifli, N. R., Azan, N., Zin, M., & Majid, R. A. (2019). Gamification Design for Teaching Numeracy to Slow Learners. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)*, 8(8S), 215–220.