

PKM Pelatihan Merancang Pembelajaran Daring yang Menyenangkan di Masa Pandemi Bagi Guru SD di Kab. Takalar

Syamsiah Djaga¹, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien², Syamsuryani Eka Putri Atjo³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

[1syamsiahdjaga@gmail.com](mailto:syamsiahdjaga@gmail.com)

[2bhakti@unm.ac.id](mailto:bhakti@unm.ac.id)

ABSTRAK

Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan guru sekolah dasar dalam menyusun pembelajaran daring yang menyenangkan di masa Pandemi. Tujuan pengabdian ini adalah untuk melatih guru mengembangkan kompetensi guru dalam mengajar secara daring di masa pandemi. Metode pengabdian ini menggunakan metode seminar dan pelatihan. Hasil pengabdian ini adalah guru mampu mengajar secara daring berbantu E-LKPD. Implikasi pengabdian ini adalah sebagai acuan oleh praktisi pendidikan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar secara daring.

Kata kunci: *Pembelajaran daring, guru sekolah dasar*

ABSTRACT

This dedication is motivated by the low skill of elementary school teachers in arranging fun online learning during the Pandemic. The purpose of this service is to train teachers to develop teacher competence in teaching online during the pandemic. This service method uses the seminar and training method. The result of this service is that teachers are able to teach online with the help of E-LKPD. The implication of this service is as a reference by education practitioners to improve teacher skills in teaching online.

Keywords: *Instruksional daring, elementary school teacher.*

PENDAHULUAN

Kebijakan pemerintah berkenaan dengan pandemi COVID-19 di bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat kebijakan pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka tetapi dilakukan secara tidak tatap muka. Penyelenggara pendidikan dan pembelajaran dimasa pandemi COVID-19, menerapkan sistem pembelajaran online sebagai pengganti pembelajaran tatap muka. Dengan tujuan untuk tetap menyelenggarakan pendidikan. Penyelenggara pendidikan tetap memiliki tanggungjawab yang besar kepada peserta didiknya agar memperoleh pendidikan meskipun dilakukan secara online. Salah satu penyelenggara jasa pendidikan yakni sekolah dasar dan menengah mesti beradaptasi pada proses pembelajaran di masa pandemic Covid-19 secara online dengan menggunakan beragam metode yang dinilai berkesesuaian dengan kultur akademik sekolah yang bersangkutan. (Santoso & Santosa, 2020)

Penggunaan sistem pembelajaran

online didalam pembelajaran merupakan bagian implementasi dari pendidikan di era revolusi industri 4.0 (Pendidikan 4.0). Pendidikan 4.0 di tengah merebaknya wabah COVID-19, dapat diterapkan dengan penyesuaian tertentu tanpa menyampingkan hal-hal yang perlu diperhatikan lebih teknis, misalnya dampak dan kelemahannya. Pemahaman yang di transfer oleh guru di tuntuk agar dapat memberikan perubahan yang positif ditengah kondisi ini. Guru diharapkan dapat berkolaborasi dalam mewujudkan "kesempatan" mengabdikan di tengah adanya pandemi ini. (Asih Theffidy, 2020)

Untuk memenuhi tuntutan tersebut, seorang guru hendaknya dapat mempersiapkan diri, sehingga mampu beradaptasi di era pendidikan 4.0 dan masa pandemi.. oleh sebab itu tidak sedikit persiapan yang mesti di lakukan oleh guru. beberapa di antaranya adalah : (1) mengetahui dan memahami kondisi lingkungan belajar. (2) Prinsip kebijakan pemerintah. Antara lain yakni kebebasan berinovasi dan prinsip merdeka belajar. Setelah ke dua point tersebut dipahami oleh guru, maka persiapan

pembelajaran yang mesti dilakukan adalah cara mengemas pembelajaran dan *platform* pembelajaran online yang mesti dipilih. Pemilihan cara mengemas dan platform harus jelas salah satunya bisa mengacu pada 4 ruang belajar: 1) Tatap Muka, 2)Tatap Maya, 3) Mandiri, 4)Kolaboratif. Kesesuaian ruang belajar dengan cara mengemas ditunjang dengan platform yang tepat akan menjadikan pembelajaran daring lebih menyenangkan dan menantang (Chaeruman, 2020).

Pembelajaran daring yang menyenangkan dan menantang menjadi sebuah jawaban untuk mendukung kebijakan pemerintah dalam surat edaran Mendikbud tentang pembelajaran jarak jauh dari rumah. Poin pokok dalam pembelajaran yakni (1) melaksanakan kegiatan belajar yang bermakna. (2) fokus pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi COVID-19. (3) memberikan bentuk variasi aktivitas dan tugas pembelajaran. (4) memberikan umpan balik yang variatif terhadap aktivitas belajar (Kemdikbud, 2020).

4 poin pokok diatas bisa dilaksanakan dengan baik jika prinsip pembelajaran daring dilaksanakan dengan baik. Prinsip-prinsip pembelajaran daring menurut Yudhanto et al (2015) yaitu :

1. Mengidentifikasi capaian pembelajaran bagi siswa, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap.
2. Menjamin strategi penilaian sejalan dengan capaian pembelajaran yang ditentukan.
3. Menyusun aktivitas dan tugas pembelajaran secara progresif agar siswa dapat mematok target pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibangun dalam proses belajarnya.
4. Menjamin keseimbangan antara kehadiran guru memberi materi, interaksi sosial, tantangan atau beban kognitif.

Permasalahan mitra (Guru SDN KKG Gugus 1 Kabupaten Takalar), terkait dengan bagaimana mengemas pembelajaran daring yang baik sesuai dengan kaidah keilmuan. Serta dapat menghasilkan pembelajaran daring yang menyenangkan, bermutu dan menantang. Karena selama ini belum ada pelatihan tentang bagaimana mengembangkan pembelajaran online selama masa pandemi Covid 19 atau *workshop* penggunaan *Platform* media pendukung belajar yang dapat memmanage sebuah kelas utuh layaknya kelas belajar di sekolah, terdapat interaksi bolak balik. Serta memiliki umpan balik atas aktivitas siswa. Sehingga diharapkan dapam menghasilkan

pembalajaran daring yang baik dan bermutu.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi saat ini telah mengubah paradigma belajar dan pembelajaran. Perubahan ini memberikan banyak sekali pilihan *platform* media pendukung belajar. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat guru tidak lagi harus berperan sebagai pengajar dan sumber informasi pengetahuan semata, tetapi juga menjadi pengelola dan pengembang program pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai kemampuan dan kompetensi yang dibutuhkan (Pribadi, 2017). Hal mendasar dalam pembelajaran daring adalah menciptakan pengalaman belajar seoptimal mungkin dengan memanfaatkan teknologi daring secara tepat dan seoptimal mungkin (Chaeruman, 2019).

Berdasarkan dari permasalahan mitra diatas dan kajian teori, maka solusi yang spesifik pada mitra yakni belum adanya pelatihan tentang bagaimana menyusun pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna selama masa pandemi Covid 19. Melalui kegiatan ini diharapkan mampu membuat pembelajaran daring dan luring yang menyenangkan dan membuat siswa tertarik belajar pada masa pandemic Covid 19. Untuk itu, kami menawarkan solusi kepada mitra memberikan PKM pelatihan merancang pembelajaran (daring dan luring) yang menyenangkan dimasa pandemi bagi guru-guru SD di Kab. Takalar.

METODE KEGIATAN

Peserta pengabdian ini adalah guru (1) SDN Inpres No. 191 Paku (2) SDN No 73 Bontorita 1 (3) UPT SD Negeri 74 Bontorita II. Metode pelaksanaanya kegiatan ini dilakukan secara daring dan luring. Adapun penjelasanya sebagai berikut:

1. Pelatihan secara luring dalam merancang pembelajaran daring.

Pada PKM ini diberikan pelatihan secara luring kepada guru SD. pelatihan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada guru SD mengenai konsep ruang belajar secara daring, penyusunan konten pembelajaran daring mengacu pada Prinsip PEDATI, pemilihan software yang sesuai disetiap kegiatan daring dan pengenalan aplikasi dalam pembelajaran daring.

Luaran kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan guru dalam konsep penyusunan pembelajaran daring yang menyenangkan dan menantang dengan

mengikuti alur PEDATI dan konsep mengemas konten materi dalam bentuk LKPD digital yang interaktif

2. *Penugasan Terstruktur.*

Bentuk penugasan terstruktur dalam kegiatan ini dilakukan selama 2 minggu dengan media konsultasi google meet. jadi peserta diberi bentuk proyek untuk mengembangkan LKPD digital yang menarik dan komunikatif. Konsultasi dilakukan secara simultan berdasarkan kebutuhan para guru. Sebelum kegiatan penugasan terstruktur ini dimulai para peserta pelatihan telah diberikan file materi dan tutorial cara membuat LKPD digital dilengkapi contoh. Sehingga ketika peserta mengalami kesulitan dalam mengembangkan mereka bisa belajar secara mandiri terkait pengembangannya. Luaran kegiatan ini adalah guru mampu membuat LKPD digital guna menunjang proses pembelajaran selama pandemi

Tolukukur keberhasilan PKM ini terlihat dengan meningkatnya kemampuan guru dalam mengembangkan LKPD digital yang menarik dan komunikatif berbantu aplikasi live worksheet.

HASIL & PEMBAHASAN

Pembahasan akan dibagi menjadi dua bagian utama yaitu pembahasan seminar dan pelatihan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Pelatihan secara luring dalam merancang pembelajaran daring.

Proses pelatihan dilakukan secara luring pada tanggal 24 Juni 2021. Pelatihan dilakukan bertempat di SDN No 73 Bontorita 1 Kab. Takalar. Pelatihan diikuti oleh 32 orang peserta yang terdiri dari 27 Orang Guru, 3 Kepala Sekolah dan 2 pengawas. Penyampaian materi mengenai konsep menyusun pembelajaran daring yang menyenangkan bertujuan untuk melatih guru-guru dalam mengajar secara daring dengan menyenangkan dan menantang.

Pemateri pada seminar ini adalah (1) Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien, S.Pd., M.Pd. (2) Dra. Syamsiah D., S.Pd., M.Pd. (3) Syamsuryani Eka Putri Atjo, S.Pd., M.Pd. Pemateri secara bergantian menyampaikan konsep dasar ruang belajar

zaman now dan langkah-langkah dasar dalam mengembangkan pembelajaran daring serta baimana melakukan assembling. Beliau juga berbagi tips dan trik serta pengalamannya selama ini dalam mengemas pembelajaran daring yang menarik dan menantang baik pada tingkat Pendidikan tinggi dan Pendidikan dasar. Proses interaksi dengan peserta berlangsung secara interaktif, karena peserta juga melakukan sharing pengalamannya selama ini dalam melaksanakan pembelajaran daring serta kendala-kendala yang dihadapi selama ini dalam melakukan pembelajaran daring. Secara keseluruhan materi yang disampaikan kepada peserta diantaranya :

- 1) Ruang Belajar Zaman Now.
- 2) Software yang cocok digunakan pada setiap ruang belajar
- 3) Komponen pembelajaran daring
- 4) Alur Belajar daring
- 5) Penggunaan Liveworkshee sebagai LKPD digital
- 6) Penggunaan Kahoot



Gambar 1. pemateri memberikan materi

Ruang belajar Zaman Now menurut Chaeruman (2020) diataranya adalah :

Ruang belajar tatap muka, seorang guru merancang dan melaksanakan pembelajaran pada ruang dan waktu yang sama. Di dalam konteks *e-learning*, pembelajaran tatap muka dapat juga memanfaatkan teknologi, sehingga penggunaan teknologi dapat terjadi pula dalam pembelajaran tatap muka atau disebut *technology enhanced classroom*. Misalnya dalam kelas memanfaatkan LCD proyektor, memanfaatkan jaringan internet (wifi), *smart phone*, dan sebagainya. Serta, kontinum metode pembelajaran dapat menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru meliputi, ceramah/presentasi, demonstrasi, praktek dan tutorial. Selain itu, kontinum metode pembelajaran yang berpusat pada

siswa/mahasiswa meliputi, diskusi, games/simulasi, *problem solving* dan pembelajaran kooperatif. Pada masa pandemi Covid-19 ruang belajar tatap muka tidak boleh digunakan, untuk memangkas penyebaran Covid-19. Tatap muka bukan satu-satunya bentuk *synchronous learning*, ada juga tatap maya, maka pengajar dapat mengkombinasikan ruang belajar yang lain.

Ruang belajar tatap maya, guru dan siswa belajar dalam waktu yang sama tapi dalam ruang yang berbeda. Untuk menunjang pembelajaran jarak jauh ini, media yang dapat digunakan yaitu *teleconference* bisa berbentuk *audio conference*, *video conference* dan *web conference* atau biasa disebut webinar. Berkat perkembangan teknologi, guru/dosen dapat menggunakan *teleconference* dalam pembelajaran misalnya dengan Cisco Webex, Zoom, dan aplikasi sebagainya. Selama masa pandemi ini yang mengharuskan adanya *physical distancing*, maka tatap maya merupakan sebuah alternatif yang banyak dipilih oleh guru dalam pembelajarannya dan yang sering dipakai adalah *web conference* seperti Zoom, dan Google Meet.

Ruang belajar ketiga adalah mandiri/personal, peran guru pada ruang belajar ini adalah menyiapkan materi secara digital agar materi dapat diakses oleh siswa/mahasiswa kapanpun, dimanapun dan sesuai dengan karakteristik dan minat belajar masing-masing. Materi digital dapat dirancang sendiri oleh pengajar (*by design*). Misalnya slide presentasi, modul, dan sebagainya, atau memanfaatkan materi yang telah ada (*by utilization*). Misalnya memanfaatkan bahan yang tersedia di dunia maya (internet) yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Hal yang perlu diperhatikan, materi digital ini dapat diakses diberbagai saluran seperti komputer, laptop, handphone, dan sebagainya.

Ruang belajar keempat yaitu kolaboratif interpersonal, pembelajaran yang memungkinkan terjadinya belajar kapan saja dan di mana saja yang melibatkan orang lain. Di dalam merancang pembelajaran, guru/dosen dapat memanfaatkan *media chat room*, *discussion room* (ruang berdiskusi untuk siswa), *collaborative project*, *community of practice*, dan sebagainya. Contoh dalam *collaborative project* biasanya guru memberikan *assignment* pada mahasiswa, dan disarankan lebih difokuskan pada *authentic and challenging task*. Hal ini merupakan tantangan bagi para guru untuk merancang assignment tersebut. Meskipun demikian, guru harus tetap

mempertimbangkan karakteristik dan beban kognitif mahasiswanya. Sehingga beban tugas yang melampaui batas kemampuan siswa/mahasiswa tidak akan terjadi lagi.

Selain **beberapa** materi diatas terdapat satu pokok bahasan materi yang secara spesifik membahas pelaksanaan *flipped classroom* untuk materi yang dirasa perlu melaksanakan tatap muka terbatas. *flipped classroom* bentuk pembelajaran blended (melalui interaksi tatap muka dan virtual/online) yang menggabungkan pembelajaran sinkron (*synchronous*) dengan pembelajaran mandiri yang asinkron (*asynchronous*)



Gambar 2. Pemateri memberikan materi

Pemateri juga memberikan kesempatan kepada para guru untuk melakukan diskusi dan sharing pendapat terkait kendala-kendala yang dihadapi dalam melakukan pembelajaran daring. Pada saat diskusi kendala-kendala yang dihadapi guru dalam melakukan pembelajaran daring diantaranya :

- 1) Minimnya pengetahuan guru terhadap pembelajaran daring
- 2) Minimnya waktu untuk mengemas materi yang ada menjadi daring, dikarenakan banyaknya hal-hal administratif yang harus diselesaikan
- 3) Minimnya bimbingan yang simultan dalam melakukan pembelajaran daring yang menyenangkan dan menantang.

Diharapkan melalui kegiatan pengabdian ini para guru dapat terbantu dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang selama ini dihadapi. Karena secara keseluruhan keinginan para guru untuk berkembang dan memberikan pelayanan optimal cukup tinggi, hal ini dibuktikan dengan tingginya minat mereka dalam mengikuti kegiatan.

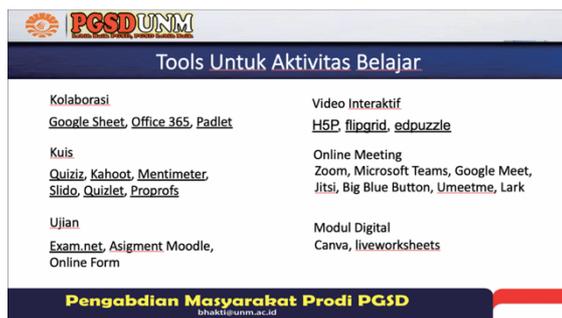


Gambar 3. Sesi Diskusi

Diakhir seminar pemateri menyampaikan pesan kepada para peserta, bahwa keefektifan dalam pembelajaran secara daring tidak terletak pada canggihnya software yang digunakan namun lebih pada bagaimana memberikan pengalaman belajar pada anak berbantu teknologi

2. Penugasan *Terstruktur*..

Bentuk penugasan terstruktur dalam kegiatan ini dilakukan selama 2 minggu dengan media konsultasi google meet. jadi peserta diberi bentuk projek untuk mengembangkan LKPD digital yang menarik dan komunikatif. Konsultasi dilakukan secara simultan berdasarkan kebutuhan para guru. Sebelum kegiatan penugasan terstruktur ini dimulai para peserta pelatihan telah diberikan file meteri dan tutorial cara membuat LKPD digital dilengkapi contoh. Sehingga ketika peserta mengalami kesulitan dalam mengembangkan mereka bisa belajar secara mandiri terkait pengembangannya.



Gambar 4. Bentuk tampilan file yang dibagikan

Selanjutnya pemateri melakukan pendampingan mengenai bagaimana mengembangkan LKPD digital. Pendampingan dilakukan secara daring menggunakan google meet dan WA group. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa guru2 yang telah diberikan pelatihan benar2 dapat mengembangkan LKPD digital secara baik sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan.



Gambar 5. Pemateri memberikan penugasan

Bentuk LKPD digital yang dihasilkan oleh Peserta pengabdian di 3 sekolah di takalar salah satunya terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 6. Produk LKPD Digital yang dihasilkan

LKPD digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi *live worksheet* yang didalamnya memuat beberapa komponen pengantar, isi dan evaluasi. LKPD ini dibagikan melalui whatsapp guru ke siswa. Berdasarkan penilaian dari hasil LKPD yang telah dikembangkan guru secara keseluruhan guru-guru yang mengikuti pengabdian telah dapat membuat LKPD digital sesuai dengan kaidah-kaidah yang telah ditentukan. Keberhasilan ini dikarenakan selama proses pelatihan dan penugasan secara terstruktur para guru mengikuti secara aktif. Keaktifan guru selama mengikuti pelatihan inilah yang mempengaruhi terhadap ketercapaian pelatihan (Rahmawati, 2015). Keaktifan guru membuktikan bahwa para guru memiliki motivasi yang tinggi untuk melaksanakan pelatihan demi memberikan pelayanan optimal pada siswa. Motivasi tersebut berdampak terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran (Hasanah, 2010). Hal ini lah yang mempegaruhi keberhasilan dalam pengabdian ini.

KESIMPULAN & SARAN

Pengabdian merancang pembelajaran daring yang menyenangkan dimasa pandemi bagi guru-guru SD di Kab Takalar berlangsung dengan lancar. Pengabdian ini juga memberikan

kompetensi baru bagi guru-guru SD di Kab. Takalar tentang tatacara pengembangan LKPD digital.

Saran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu:

1. Guru-guru harus berani berinovasi dalam proses pembelajaran ditengah kondisi pandemi dengan tetap mempertahankan protokol Kesehatan.
2. Proses pembelajaran dalam kondisi pandemi harus dibuat lebih fleksibel tidak harus tatap muka kalau memang tidak memungkinkan

DAFTAR PUSTAKA

- Asih Theffidy, S. G. (2020). *Guru Di Era Revolusi Industri 4*.
- Chaeruman, Uwes Anis. (2017). PEDATI, Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. Direktorat Pembelajaran Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- Chaeruman, Uwes Anis. (2020). Ruang Belajar Baru dan Implikasi Terhadap Pembelajaran Di Era Tatanan Baru. *Kwangsan*, 8(1), 142-153. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p142--153>
- Chaeruman, U. A. (2019). Merancang Model Blended Learning Designing Blended Learning Model. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 053–063. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.577>
- Hasanah, D. S. (2010). Pengaruh Pendidikan Latihan (diklat) Kepemimpinan Guru dan Iklim Kerja Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar se Kecamatan Babakancikao Kabupaten Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Pelatihan*, 11(2), 90–105. [http://jurnal.upi.edu/3451/view/1347/pen-garuh-pendidikan--latihan-\(diklat\)-kepemimpinan-guru--dan-iklim-kerja-terhadap-kinerja-guru-sekolah-dasar-se-kecamatan-babakancikao-kabupaten](http://jurnal.upi.edu/3451/view/1347/pen-garuh-pendidikan--latihan-(diklat)-kepemimpinan-guru--dan-iklim-kerja-terhadap-kinerja-guru-sekolah-dasar-se-kecamatan-babakancikao-kabupaten)
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., & Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Sekretaris Jenderal No.15 Tahun 2020 Pedoman Pelaksanaan Belajar Dari Rumah Selama Darurat Bencana COVID-19 Di Indonesia. Sekretariat Nasional SPAB (Satuan Pendidikan Aman Bencana), 15, 1–16.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (1st ed.). KENCANA.
- Rahmawati, S. (2015). Pengaruh Pelatihan, Pengalaman Mengajar Dan Kompensasi Terhadap Profesionalisme Guru Di Smk Negeri 3 Palu. *Katalogis*, 3(12), 67–75. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Katalogis/article/view/6482>
- Santoso, D. H., & Santosa, A. (2020). *Covid-19 Dalam Ragam Tinjauan Perspektif* (D. H. Santoro (ed.)). MBridge Press.
- Yudhanto, Y., Yang, Y., Cornelius, L. F., Sulistyanto, M. P. T., Nugraha, D. A., Sari, N., Karima, N., Asrori, W., Pambudi, A., Njeru, A. M., Omar, M. S., Yi, S., Paracha, S., Wannous, M., Junaidi, A., Iot, D., Daya Negeri Wijaya, Davies, T., Cahyono, G. H., ... Qomarudin, M. N. (2015). Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring. *Proceedings of the 2017 IEEE International Conference on Applied System Innovation: Applied System Innovation for Modern Technology, ICASI 2017*, 1(3), 131. <https://doi.org/10.1109/ICASI.2017.7988469>