



PELATIHAN MEDIA DIGITAL UNTUK MENUNJANG PROSES BELAJAR ONLINE DI SDN SATU ATAP KABUPATEN SUMBER

Setiyani¹, Dina Pratiwi Dwi Santi², Jaufillaili³, Turini Erawati⁴, Laela Sagita⁵

¹Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

^{3,4}Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

¹Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: ²d_2901@yahoo.com

Naskah Masuk	Naskah Direvisi	Naskah Diterima
13 Januari 2022	7 Maret 2022	10 Mei 2022

Abstrak

Penggunaan media digital pada era revolusi industri 4.0 menjadi sebuah inovasi sekaligus penunjang dalam pembelajaran terutama matematika. Pada umumnya pembelajaran matematika identik dengan soal latihan yang harus diselesaikan siswa setelah guru menjelaskan materi. Pemberian soal yang konvensional seringkali membuat siswa jenuh, mudah menyerah dan kurang diminati. Namun sayangnya tidak semua guru mengetahui dan tanggap terhadap pemanfaatan IT dalam proses pembelajaran, termasuk di sekolah mitra yaitu SDN Satu Atap Kabupaten Sumber. Tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah memberikan pelatihan media digital sebagai alat bantu belajar pada mata pelajaran matematika di SDN Satu Atap Sumber. Metode dalam kegiatan pengabdian ini yaitu tanya jawab, demonstrasi dan simulasi. Adapun alur atau tahapan kegiatan pengabdian diawali dengan analisis situasi mitra, koordinasi, penyusunan materi pelatihan, kegiatan pelatihan, evaluasi kegiatan, penyusunan laporan. Hasil dari pelatihan media digital sebagai alat bantu belajar diantaranya menambah pengetahuan guru terkait pemanfaatan IT sebagai alat bantu belajar, jumlah peserta yang hadir sesuai dengan target, adanya respons positif peserta dalam kegiatan PKM, antusiasme dan ketertarikan peserta yang sangat tinggi.

Kata Kunci: Media Digital, Pelatihan Guru, Kegiatan Pengabdian

PENDAHULUAN

Infrastruktur jaringan dan internet yang berkembang dengan sangat cepat telah dapat dinikmati masyarakat di daerah perkotaan maupun pedesaan (Cahyati et al., 2019). Terlebih lagi era disrupsi revolusi industri 4.0, penggunaan internet dapat mengubah tenaga manusia ke arah digital (Soemantri, 2019). Banyak peranan dari internet yang dapat mempermudah pekerjaan manusia terlebih saat dunia sedang menghadapi COVID-19. Hampir semua sektor memanfaatkan internet misalnya saja untuk berkomunikasi satu sama lainnya. Menjadi sebuah kewajaran apabila penggunaan Internet semakin meningkat selama COVID-19 (Hayati, 2021). Begitu hal nya pada dunia pendidikan, internet merupakan salah satu penunjang yang sangat penting untuk pembelajaran daring.

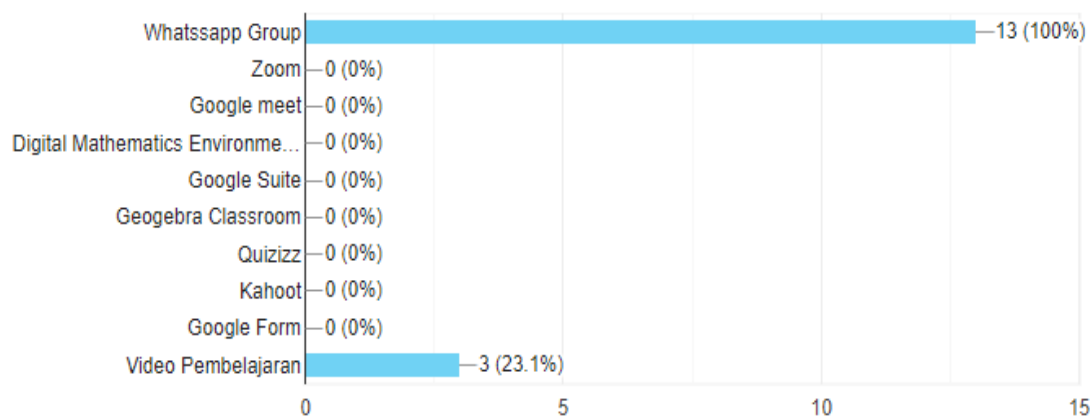
Sejak awal Maret 2020, pemerintah melalui kementerian Pendidikan mengeluarkan kebijakan belajar di rumah sebagai langkah antisipasi penyebaran covid-19 yang mulai melanda Indonesia (Wahyuningrum, A.S&Latifah, 2020). Masa pandemi yang terjadi ini jelas memiliki dampak luar biasa pada sekolah, guru, siswa, (Almanthari et al., 2020) dan stakeholder. Penutupan sekolah tidak berarti bahwa peran mereka selesai selama situasi pandemi (Saxena & Saxena,

2020). Para pengajar harus segera memikirkan bagaimana caranya siswa tetap belajar maksimal dan memberikan motivasi dalam melaksanakan pembelajaran dari jarak jauh secara masif (Bakker & Wagner, 2020). Para pelajar dianjurkan untuk membuat jadwal di rumah seperti mengatur jadwal belajar, menjaga Kesehatan dan melakukan aktivitas yang bermanfaat di rumah. Peran orang tua sebagai stakeholder diantaranya mengatasi stress dan kecemasan anak dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah, menjaga kesehatan fisik dan emosional, mendampingi belajar serta menumbuhkan keterampilan kehidupan (Rawat & Choudhary, 2020).

Berdasarkan survey awal di SDN Satu Atap Kabupaten Sumber, seluruh guru memberikan tugas sekolah melalui Whatssapp Group (WAG) yang langsung terhubung dengan orang tua. Adapun rekapitulasi hasil survey tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

Alat bantu pembelajaran dalam jaringan (Daring) yang saya gunakan (boleh pilih salah satu)

13 responses



Gambar 1. Analisis Situasi Pembelajaran Jarak Jauh

Beberapa siswa yang belum memiliki smartphone, mengambil dan mengumpulkan tugas minggu sebelumnya ke sekolah pada hari Sabtu. Pembelajaran jarak jauh seperti ini dirasakan belum maksimal oleh semua pihak. Usaha yang dilakukan guru di sekolah mitra untuk membuat proses KBM daring menjadi lebih menyenangkan adalah membuat video pembelajaran. Aplikasi yang digunakan adalah kinemaster kemudian mengunggah video tersebut ke kanal youtube. Namun, berdasarkan evaluasi masing-masing guru, banyak siswa yang tidak tuntas dalam melihat video, di skip, bahkan tidak melihat sama sekali. Dampaknya, kompetensi yang seharusnya dapat dikuasai oleh siswa menjadi terkendala.

Pembelajaran daring seharusnya dapat dikemas dengan menarik berbantuan media digital. Maraknya aplikasi pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk mengajar belum terserap baik oleh guru di sekolah mitra. Padahal selama masa pandemic covid-19, banyak media digital yang dapat diakses secara gratis misalnya : geogebra classroom, thoytheather, dll. Adapun fungsi dari media tersebut diantaranya membangun situasi belajar yang menyenangkan tanpa tekanan (Putria et al., 2020). Selain itu, Penggunaan media digital pada proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memperoleh hasil yang optimal (Pratama & Sakti, 2020).

Berdasarkan analisis situasi yang diperoleh dari sekolah mitra, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dari pembelajaran matematika di SDN Satu Atap Kabupaten Sumber. Permasalahan tersebut diantaranya : minimnya penggunaan media digital selama pembelajaran daring serta minimnya pengetahuan guru dalam menemukan ide/referensi media digital yang dapat diakses dan mudah digunakan. Oleh karena itu Tim PKM FKIP UGJ mengadakan pelatihan pemanfaatan media digital untuk menunjang proses belajar online di SDN Satu Atap Sumber. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan terkait media digital yang mudah diakses, sesuai dengan karakteristik siswa dan materi serta menumbuhkan sikap positif guru dalam penggunaan media digital.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan, tanya jawab, diskusi dan simulasi yang diikuti oleh guru dan komite sekolah di SDN Satu Atap Sumber. Adapun langkah-langkah kegiatan PKM melalui 4 tahap ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

- a. Analisis Situasi Mitra
Pada tahap ini tim PKM melakukan analisis situasi ke sekolah mitra yaitu SDN Satu Atap Sumber dengan melakukan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan pada beberapa guru terkait bagaimana proses pembelajaran jarak jauh selama covid-19. Selanjutnya observasi difokuskan pada ketersediaan jaringan internet, sarana dan prasana di sekolah.
- b. Koordinasi
Pada tahap ini Tim PKM melakukan koordinasi dengan kepala sekolah untuk menentukan peserta yang terlibat, tempat dan waktu pelatihan. Selain guru, kegiatan ini juga melibatkan komite sekolah dengan tujuan agar dapat mendampingi anak-anak mereka ketika belajar di rumah.
- c. Penyusunan materi pelatihan
Pada tahap ini tim PKM mulai menyusun materi dalam bentuk slide menggunakan aplikasi canva dan beberapa aplikasi pembelajaran yang akan diberikan kepada para peserta pelatihan serta mencari referensi yang sesuai.
- d. Kegiatan Pelatihan
Pada tahap ini adalah kegiatan yang paling penting, yaitu pelaksanaan pelatihan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran matematika bagi guru dan komite sekolah di SDN Satu Atap Kabupaten Sumber.
- e. Evaluasi Kegiatan
Setelah sesi kegiatan pelatihan, tim PKM memberikan angket respons siswa dalam bentuk google form. Hal ini dilakukan untuk mempermudah interpretasi data dan mengurangi penggunaan kertas

f. Penyusunan Laporan

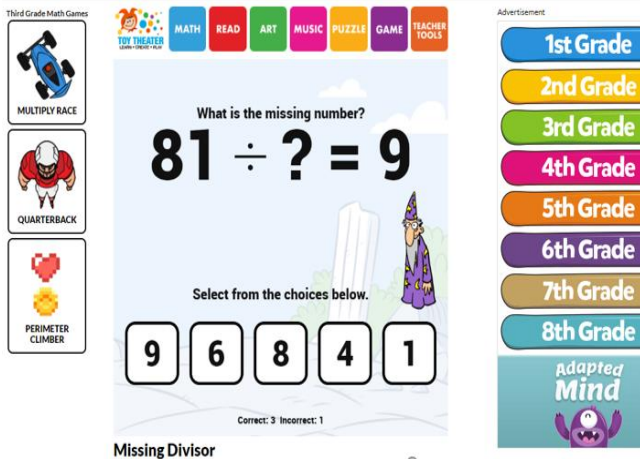
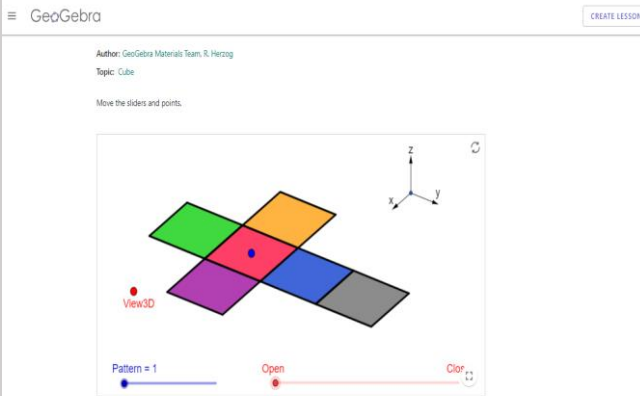
Pada tahap ini, tim PKM menyusun laporan dan membuat publikasi kegiatan dalam bentuk artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

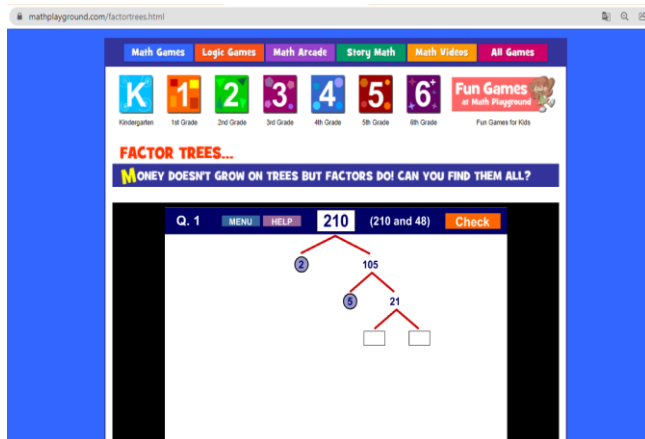
Pemanfaatan media digital untuk menunjang pembelajaran jarak jauh/daring pada mata pelajaran matematika di SDN Satu Atap Sumber dilaksanakan pada tanggal 27 November 2021 yang melibatkan 13 peserta terdiri dari 7 perwakilan komite sekolah dan 6 guru kelas. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dengan memperhatikan protokol kesehatan. Berdasarkan tahapan kegiatan PKM yang telah diuraikan pada bagian metode, setelah tahap analisis situasi mitra dan koordinasi dengan mitra selanjutnya adalah kegiatan pelatihan pemanfaatan media digital.

Pada awal kegiatan, Tim PKM menjelaskan dampak revolusi industry 4.0, fungsi dari media digital dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Adapun beberapa contoh media digital yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Paparan Materi Beberapa Media Digital

Link	Tampilan
https://toytheater.com/category/math-games/	
https://www.geogebra.org/	

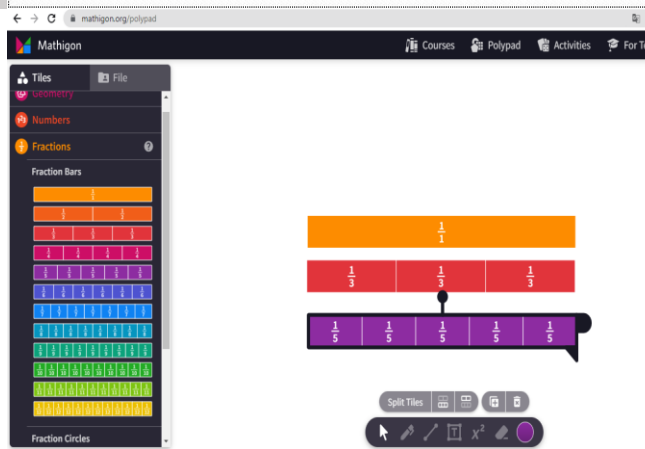
<https://www.mathplayground.com/>



<https://www.mathnook.com/>



<https://mathigon.org/>



Berdasarkan Tabel 1, media digital yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran daring tingkat sekolah dasar mudah diakses dan digunakan. Peserta mengikuti arahan pemateri untuk masuk ke laman web dari beberapa media digital menggunakan *smartphone* masing-masing. Adapun dokumentasi kegiatan PKM dapat dilihat pada Gambar 3.

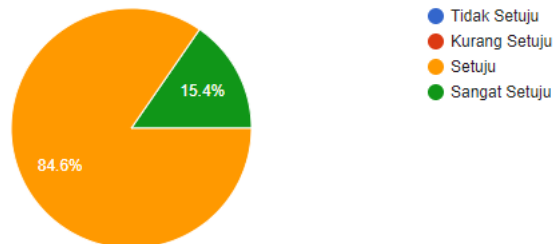


Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan PKM di SDN Satu Atap Kabupaten Sumber

Selama kegiatan pelatihan berlangsung peserta antusias dan semangat karena mendapatkan ilmu yang baru. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam tanya jawab, mencatat laman web aplikasi, mencoba media digital, dan saling mengomentari apabila temannya kalah atau salah dalam menjawab soal. Setelah pemaparan materi, tim PKM memberikan link *google form* untuk mengetahui respons peserta terhadap kegiatan pengabdian. Adapun rekapitulasi respons peserta dapat dilihat pada Gambar 4.

Penggunaan media digital dalam paparan memiliki tampilan visual yang menarik dan mudah digunakan

13 responses

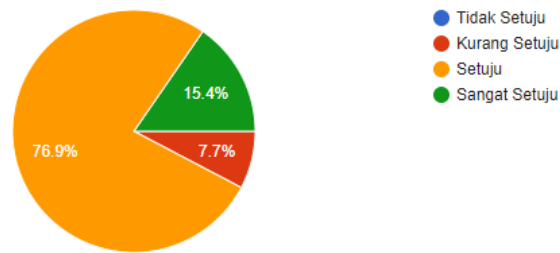


Gambar 4. Tampilan Visual Media Digital

Berdasarkan gambar 4, sebanyak 84.6% responden menjawab setuju dan 15.4% menjawab sangat setuju bahwa media digital memiliki tampilan visual yang menarik. Dengan tampilan visual yang menarik dilengkapi audio sehingga akan memotivasi siswa dalam belajar matematika. Perkembangan TIK meningkatkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mudah dipahami dan mudah digunakan (Sugianto et al., 2013). Hal ini sejalan dengan pendapat Amanullah bahwa penggunaan media digital menjadi solusi cerdas untuk menunjang pembelajaran siswa di era revolusi industry 4.0, menghadirkan suasana belajar yang interaktif, komunikatif, dan menarik (Amanullah, 2020).

Penggunaan media digital dalam paparan menyajikan latihan matematika yang menantang untuk siswa SD

13 responses

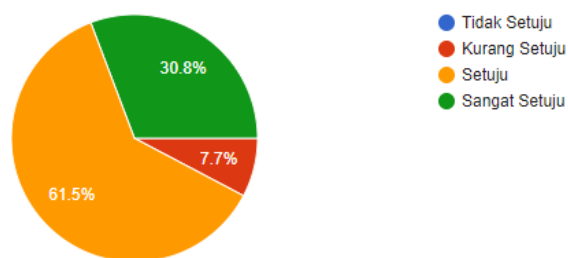


Gambar 5. Soal Latihan Pada Media Digital

Berdasarkan Gambar 5, sebanyak 76.9% setuju bahwa modul digital menyajikan latihan matematika yang menantang untuk siswa SD. Soal latihan yang disajikan beberapa media digital beragam, dapat disesuaikan dengan materi apa yang akan disampaikan, dan mayoritas berbentuk game. Selain motivasi belajar serta perhatian yang dapat dibangun melalui game, siswa juga dapat merasakan tantangan ketika menyelesaikan misi dalam bentuk soal-soal latihan (Salsabila et al., 2020).

Penggunaan media digital dalam paparan berpotensi mengembangkan rasa ingin tahu siswa, belajar mandiri dan keaktifan siswa.

13 responses



Gambar 6. Potensi Media Digital

Berdasarkan Gambar 6 sebanyak 61.5% menjawab setuju dan 30.8% menjawab sangat setuju bahwa media digital dapat mengembangkan rasa ingin tahu, kemandirian, dan keaktifan siswa. Media digital berbentuk latihan soal yang disajikan dalam bentuk permainan menjadi sumber belajar yang dapat meningkatkan rasa percaya diri saat mampu menjawab dan menyelesaikan game, berlatih mandiri dan mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah (Sari et al., 2014). Berdasarkan hasil penelitian Winarni,dkk, penerapan game edukasi dapat melatih keaktifan siswa, memperoleh respons positif, serta siswa dapat menikmati proses pembelajaran tanpa adanya tekanan (Winarni et al., 2019).

KESIMPULAN

Pelaksanaan PKM pemanfaatan media digital sebagai sumber belajar di SDN Satu Atap Kabupaten Sumber berjalan sesuai dengan rencana. Beberapa indikator ketercapaian kegiatan PKM diantaranya adalah jumlah peserta yang hadir sesuai dengan target, adanya respons positif peserta dalam memanfaatkan media digital, antusiasme dan ketertarikan peserta terhadap kegiatan pelatihan.

Berdasarkan saran dari peserta, kegiatan ini dapat berkesinambungan dengan topik yang lain. Oleh karena itu pada PKM selanjutnya, tim akan mengadakan pelatihan media digital yang dapat dibuat sendiri oleh guru misalnya kuis interaktif menggunakan quizziz, kahoot, typeform dll. Kegiatan PKM ini dilakukan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan profesionalisme guru.

REFERENSI

- Almanthari, A., Maulina, S., & Bruce, S. (2020). Secondary school mathematics teachers' views on E-learning implementation barriers during the COVID-19 pandemic: the case of Indonesia. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(7), em1860.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44.
- Bakker, A., & Wagner, D. (2020). Pandemic: lessons for today and tomorrow? *Educational Studies in Mathematics*, 104(1), 1–4.
- Cahyati, S. S., Parmawati, A., & Atmawidjaja, N. S. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Story Telling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru SMP Di Wilayah Subang. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 147–154.
- Hayati, N. (2021). Media sosial dan kekerasan berbasis gender online selama pandemi covid-19. *HUMAYA: Jurnal Hukum, Humaniora, Masyarakat, Dan Budaya*, 1(1), 43–52.
- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 15–28.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.
- Rawat, N. S., & Choudhary, K. C. (2020). Coping Strategies with Stress and Anxiety of Tri-Pillar of the Education System in COVID-19 Pandemic Period. *Available at SSRN* 3596912.
- Salsabila, N. H., Lu'luilmaknun, U., Novitasari, D., Tyaningsih, R. Y., & Ardani, R. A. (2020). GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA: TANGGAPAN SISWA SMP BERDASARKAN GENDER. *Mathematic Education and Aplication Journal (META)*, 2(1), 25–32.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96–104.
- Saxena, R., & Saxena, S. K. (2020). Preparing children for pandemics. In *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)* (pp. 187–198). Springer.
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64–69.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Invotec*, 9(2).
- Wahyuningrum, A.S&Latifah, T. (2020). Investigating mathematical conversation in remote learning of mathematics during the covid-19 pandemic. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 148–162. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/34841/14993>

Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan game edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100.

