

Pelatihan Pembelajaran online: Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo

by Afib Rulyansah

Submission date: 14-May-2022 09:27PM (UTC+0700)

Submission ID: 1836150187

File name: mbelajaran_dalam_Jaringan_Daring_Bagi_Guru_di_Sekolah_Dasar.docx (2.26M)

Word count: 2147

Character count: 13985

Pelatihan Pembelajaran online: Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo

Afib Rulyansah^{1,*}, Rizqi Putri Nourma Budiarti², Nailul Authar³, Edi Pujo Basuki⁴, Emy Yunita
Rahma Pratiwi⁵

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari,
Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

²Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo,
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

^{3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari,
Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Jl. Irian Jaya 55 Tebuireng Tromol
Pos IX Jombang, Jawa Timur 61471, Indonesia

Abstract. Students can study whenever and wherever they want using online learning, which is a popular technique for distance education. However, the students' drive and enthusiasm for learning goes down when they study at home, which is a problem. Students become bored because they do not have time to meet their friends and because there is not enough variety in assignments and learning materials. Because of the importance of motivating children to learn, this KKN focuses on providing knowledge and technical assistance to the instructors of SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo who use a Game-Based Learning approach. The contents of the lectures, questions and answers, and the practice of using the Kahoot program are used to start community service activities. By using Kahoot as a game-based learning tool, participants will be able to produce their own game-based educational materials as a consequence of this community project. An innovative way to motivate children to learn has been developed.

Keywords: Game Based Learning; Kahoot; online learning; and Covid-19

Abstrak. Siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun mereka mau menggunakan pembelajaran online, yang merupakan teknik populer untuk pendidikan jarak jauh. Namun, dorongan dan semangat siswa untuk belajar turun ketika mereka belajar di rumah, yang menjadi masalah. Siswa menjadi bosan karena tidak sempat bertemu dengan temannya dan karena tidak cukup variasi dalam tugas dan materi pembelajaran. Karena pentingnya memotivasi anak-anak untuk belajar, KKN ini berfokus pada pemberian pengetahuan dan bantuan teknis kepada instruktur SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Game. Isi ceramah, tanya jawab, dan praktik pemanfaatan program Kahoot digunakan untuk memulai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dengan menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran berbasis permainan, peserta akan dapat menghasilkan materi pendidikan berbasis permainan mereka sendiri sebagai konsekuensi dari proyek komunitas ini. Sebuah cara inovatif untuk memotivasi anak-anak untuk belajar telah dikembangkan.

*Corresponding author:

Afib Rulyansah (afibrulyansah@unusa.ac.id)

Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

(Note: only one author should be appointed as the corresponding author, who will handle correspondence at all stages of the publication process, as well as post-publication.)

42

43

Keywords: Pembelajaran Berbasis Game; Kahoot; pembelajaran online; dan Covid-19

44

1. Pendahuluan

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

Pada Desember 2019, Wuhan, China, memiliki kasus pertama Corona Virus Disease (COVID-19). Pada awal tahun 2020, meluas ke berbagai negara dan menyerbu Indonesia pada bulan Maret tahun itu (Handayani et al., 2020). Pemerintah telah menerapkan program belajar di rumah sebagai salah satu dari beberapa langkah preventif untuk meminimalisir penyebaran virus corona. Pengajaran tatap muka telah dilarang oleh Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional (konvensional). Melalui Pendidikan Kecakapan Hidup, siswa dapat belajar dari kenyamanan rumah mereka sendiri atau melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Untuk mencegah penularan virus Covid-19, rencananya adalah menjauhkan orang dari satu sama lain (Suhendro, 2020). Dalam prosedur Pembelajaran Jarak Jauh, teknologi dan internet digunakan untuk membantu penyelidikan. Pembelajaran online adalah istilah untuk ini (Syahroni et al., 2020).

Pembelajaran yang berani, di sisi lain, justru menghadapi sejumlah tantangan, antara lain kurangnya sumber daya dan infrastruktur. Banyak siswa tidak memiliki teknologi dan konektivitas internet yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas sekolah mereka (Basar, 2021). Hasrat anak untuk belajar berkurang ketika mereka belajar menjadi berani. Beberapa faktor menjadi penyebab turunnya keinginan belajar siswa. Seperti diungkapkan oleh Wijaya (2015) bahwa anak-anak yang dihadapkan pada pembelajaran berani cenderung tidak puas di rumah dan lebih cenderung mencari interaksi sosial dengan teman sebayanya. Kebosanan dan ketidakpedulian orang tua membuat anak sulit untuk tertarik belajar melalui pembelajaran yang berani (Kusuma & Sutapa, 2020). Keterbatasan juga berkontribusi terhadap penurunan motivasi belajar. Guru bertugas memelihara studi iklim virtual (Laily, 2022). Faktor lain yang berkontribusi adalah kenyataan bahwa tugas atau materi disajikan dengan cara yang berbeda (Suhartati, 2021).

Berdasarkan beberapa sistem konvensional, yang dikenal sebagai pembelajaran musim liga (Game Based Learning) (Indarti & Laraswati, 2021). Selama epidemi global seperti sekarang ini, teknologi dan internet dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. Penggunaan permainan atau kuis sebagai metode belajar mengajar disebut sebagai Game Based Learning. Sebuah game serius dengan tujuan pendidikan tertentu dikenal sebagai alat pembelajaran berbasis game. Menurut Wibawa et al (2021), penggunaan game digital atau elektronik untuk pendidikan merupakan "pembelajaran berbasis permainan". Selama epidemi global seperti sekarang ini, teknologi dan internet dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. Penggunaan permainan atau kuis sebagai metode belajar mengajar disebut sebagai Game Based Learning. Sebuah game serius dengan tujuan pendidikan tertentu dikenal sebagai alat pembelajaran berbasis game. Pemahaman dan pengetahuan dapat ditingkatkan dengan menggunakan media ini, serta menilai dan mengevaluasi pengetahuan materi pelajaran, pembelajaran berbasis game menggunakan game digital. Pendekatan pembelajaran melalui permainan dapat merangsang perkembangan emosi, intelektual dan psikomotorik pada anak (Indarti & Laraswati, 2021). Siswa dapat menemukan Pembelajaran Berbasis Game sebagai alternatif yang menarik.

*Corresponding author:

Afib Rulyansah (afibrulyansah@unusa.ac.id)

Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

(Note: only one author should be appointed as the corresponding author, who will handle correspondence at all stages of the publication process, as well as post-publication.)

83 Ada sejumlah alat online untuk membuat Pembelajaran Berbasis Game, termasuk kahoot.it.
 84 Kuis asinkron atau waktu nyata dapat dibuat dengan Kahoot! untuk pembelajaran interaktif.
 85 Dengan menggunakan platform ini, guru dapat memasang ringkasan permainan sebagai salah satu
 86 bahan pertimbangan saat menulis laporan kemajuan belajar siswa.

87 Penularan virus Covid-19 telah berkurang di salah satu pendidikan SDN Curahsawo 3
 88 Kabupaten Probolinggo program BDR dilaksanakan. Siswa di sekolah ditemukan bosan saat
 89 belajar di rumah, menurut wawancara dengan beberapa guru. Siswa dan guru di sekolah mereka
 90 sebelumnya sangat dirindukan. Selain itu, anak yang memiliki tugas sekolah yang semakin sedikit
 91 dan kurang bervariasi kurang termotivasi untuk belajar di rumah.

92 Pembelajaran Berbasis Game dapat digunakan sebagai opsi tambahan pembelajaran jarak jauh
 93 untuk memecahkan masalah yang dihadapi guru dan siswa. Menurut beberapa penelitian, minat,
 94 motivasi, dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan Game Based Learning
 95 (Destya, 2021; Justitia et al., 2021; Wibawa et al., 2021; Wiranti et al., 2021).

96 Atas dasar itu, bimbingan teknis pelatihan digital digunakan untuk melakukan pengabdian
 97 kepada masyarakat. Di sini, Anda akan belajar tentang Pembelajaran Berbasis Game dan cara
 98 menggunakannya dalam pengaturan online dengan bantuan game kahoot. implementasi Game-
 99 Based Learning (GBL).

100

101

102 2. Metode Pelaksanaan

103 SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo menjadi mitra dalam KKN ini. Kami mengadakan
 104 sesi pelatihan pada (tanggal, bulan, tahun). Acara ini dihadiri oleh pengawas dan 19 guru. Kepala
 105 Sekolah memberikan sambutan singkat, dilanjutkan dengan presentasi tentang cara menggunakan
 106 aplikasi dan tutorial langsung. Perpaduan antara ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi akan
 107 digunakan untuk menyampaikan kegiatan bimbingan teknis bagi mahasiswa online ini. Metode
 108 pembelajaran berbasis game, software dan aplikasi online yang dapat digunakan sebagai Game
 109 Based Learning dipresentasikan terlebih dahulu kepada peserta. Pelatihan kemudian dilakukan
 110 dengan menggunakan aplikasi Game Based Learning bernama Kahoot!. Selanjutnya, siswa bekerja
 111 sama untuk mendiskusikan bagaimana aplikasi tersebut dapat digunakan di sekolah dan membuat
 112 kuis sederhana. Kegiatan Bimbingan Teknis E-learning SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo
 113 telah memberikan materi sebagai berikut, tertera pada Tabel 1.

114

115

Tabel 1. Materi Kegiatan

Sesi	Materi
1	Konsep Distance Learning dan pembelajaran online
2	Konsep pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan
3	Platform digital untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan
4	Simulasi pengoperasian platform Kahoot!

116

117

118 3. Hasil dan Pembahasan

119 Pengenalan PJJ dan pembelajaran online diberikan dalam kegiatan Bimbingan Teknis E-
 120 learning. Gambar 1 mengilustrasikan hal ini.

121



Gambar 1. Penjelasan Materi Pembelajaran Online

122
123

124

125 Pembelajaran online merupakan metode yang memanfaatkan jaringan internet sebagai bagian
126 dari program Learning From Home (BDR) (Firman & Rahayu, 2020). Untuk memfasilitasi
127 komunikasi antara pendidik dan siswa, serta antara pendidik dan orang tua, pendidikan online
128 memanfaatkan kemajuan pesat dalam teknologi dan informasi (Supriatna, 2021).

129 Pembelajaran berbasis game merupakan salah satu pendekatan pendidikan online. GBL adalah
130 strategi pengajaran yang menggabungkan materi instruksional dan video game. Daripada hanya
131 mengandalkan buku teks dan tugas untuk membuat siswa tetap terlibat, pendidik dapat membuat
132 permainan menarik yang menggabungkan metode pengajaran tradisional dan modern.

133 Orang-orang belajar lebih efektif saat mereka bersenang-senang, itulah mengapa belajar
134 sambil bermain adalah ide yang bagus. Alhasil, anak-anak yang belajar di kelas akan lebih
135 termotivasi dan antusias dalam belajar berkat pendekatan ini.

136 Di internet, ada banyak sekali aplikasi dan platform yang bisa digunakan untuk tujuan
137 pendidikan, salah satunya Kahoot! Dalam bentuk kuis, Kahoot! digunakan untuk membuat materi
138 pembelajaran berbasis game. manfaat maksimal dari Kahoot! Motivasi dan dorongan siswa untuk
139 berhasil dipicu oleh media pembelajaran berbasis game yang inovatif ini (Mustikawati, 2019;
140 Prasetyo & Brataningrum, 2022). Penggunaan media ini dapat membantu siswa menjadi lebih
141 terlibat dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Penggunaan media ini dapat membantu siswa
142 menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran terlihat pada Gambar 2.

143



Gambar 2. Pelatihan Mengoperasikan Kahoot!

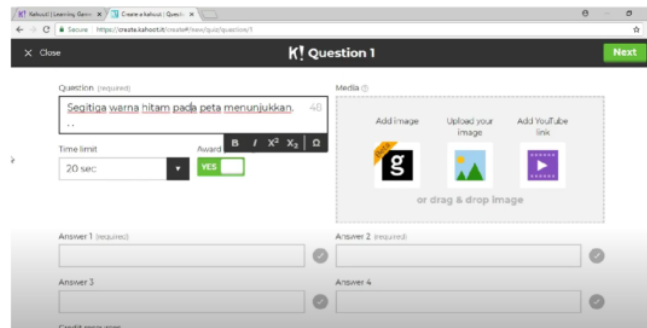
144

145

146

147 Sebagian besar peserta, seperti terlihat pada Gambar 2, datang dengan membawa laptop atau
148 smartphone sehingga pengembangan ini sebagai bagian dari kegiatan memberi mereka waktu untuk
149 mencoba kuis interaktif dapat dibuat untuk penonton. Dalam bimbingan teknis ini, seluruh materi
150 capaian telah disampaikan. Jika dilihat dari hasil pelatihan para peserta khususnya kualitas hasil
151 yang diperoleh dengan menggunakan Kahoot! untuk kuis atau serangkaian pertanyaan, dapat

152 dikatakan bahwa hasil dan tujuan pelatihan ini tercapai. Bimbingan Teknis Pembelajaran Online
 153 Berbasis Aplikasi (On Network) secara umum sangat baik. Gambar 3 menunjukkan hasil
 154 penggunaan kahoot tepat untuk membuat materi pembelajaran dan kuis interaktif.
 155



Gambar 3. Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Kahoot!

156
 157
 158
 159

4. Kesimpulan

160 Tidak ada ¹⁰ kendala dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, ¹¹ dan
 161 mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan Kahoot!, para siswa bersemangat
 162 untuk berpartisipasi dalam bantuan teknis dan pelatihan praktis. Peserta dapat menggunakan
 163 Kahoot! untuk membuat ¹² pertanyaan dan kuis tentang materi yang disajikan. Hasilnya, para guru
 164 yang mengikuti kursus ini akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang Kahoot!, sebuah
 165 aplikasi pembelajaran online. Pandemi Covid-19 berdampak langsung pada kemampuan guru
 166 dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran online yang inovatif dan bermakna bagi siswa.
 167

168 Acknowledgments

169 Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah
 170 memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian
 171 artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.
 172

173 Daftar Pustaka

- 174 Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19:(Studi
 175 Kasus di SMPIT Nurul Fajri–Cikarang Barat–Bekasi). *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*,
 176 2(1), 208–218.
 177 Destya, S. (2021). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM IMPLEMENTASI
 178 KONSEP GAME BASED LEARNING. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada*
 179 *Masyarakat UNSIQ*, 8(3), 300–305.
 180 Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian*
 181 *Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
 182 Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Corona virus disease
 183 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40(2), 119–129.
 184 Indarti, D. L., & Laraswati, D. (2021). Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah dan
 185 Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Jurnal Teknik Komputer*, 7(1), 45–50.
 186 Justitia, A., Zaman, B., Hendradi, R., Retrialisca, F., & Salim, R. (2021). TRAINING OF
 187 KAHOOT! AS AN INTERACTIVE GAME-BASED LEARNING EVALUATION
 188 PLATFORM FOR STUDENTS. *Darmabakti Cendekia: Journal of Community Service and*
 189 *Engagements*, 3(1), 19–23.

- 190 Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak pembelajaran daring terhadap perilaku sosial
191 emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643.
- 192 Laily, N. N. (2022). *Analisis Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Daring Di*
193 *Masa Pandemi*.
- 194 Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.
195 *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 99–104.
- 196 Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
197 *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
198 <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- 199 Prasetyo, P. B., & Brataningrum, N. P. (2022). HUBUNGAN PENERAPAN MEDIA
200 PEMBELAJARAN E-LEARNING, METODE PEMBELAJARAN BERBASIS
201 PENUGASAN, DAN PERAN ORANG TUA DENGAN HASIL BELAJAR SISWA
202 DALAM MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 15(2),
203 13–26.
- 204 Suhartati, S. (2021). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
205 METODE PEMBERIAN TUGAS (RESITASI) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
206 AGAMA ISLAM MATERI TATA KRAMA, SOPAN SANTUN DAN RASA MALU DI
207 KELAS IX-4 SMP NEGERI 29 MEDAN TAHUN AJARAN 2019/2020. *Benchmarking-*
208 *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 92–109.
- 209 Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-
210 19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140.
- 211 Supriatna, U. (2021). Kompetensi Guru Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi
212 dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Online. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1),
213 214–221.
- 214 Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis
215 Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak
216 Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.
- 217 Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Inovasi game-
218 based learning sebagai solusi percepatan adaptasi belajar masa new normal. *INTEGRATED*
219 *(Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- 220 Wijaya, B. F. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Dalam Mata Pelajaran IPA Melalui Metode*
221 *MAke A Match Pada Siswa Kelas VI Semester 1 SD Myhammadiyah Blora Tahun 2015/2016*.
222 Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- 223 Wiranti, D. A., Ratnasari, D., & Ariawantara, P. A. F. (2021). IMPLEMENTASI FUNING (FUN
224 LEARNING): GAME-BASED LEARNING PLATFORM DENGAN OPTIMALISASI
225 COLLABORATIVE GOVERNANCE DI ERA NEW NORMAL SEBAGAI UPAYA
226 MENYUKSESKAN MERDEKA BELAJAR. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*, 2(1), 57–70.
- 227

Pelatihan Pembelajaran online: Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.zdravotnictvoasocialnapraca.sk Internet Source	1%
2	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
3	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%
4	journal.untar.ac.id Internet Source	1%
5	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%
6	repository.upi.edu Internet Source	1%
7	sdndabung2.blogspot.com Internet Source	1%
8	www.researchgate.net Internet Source	<1%

amrull4h99.wordpress.com

9

Internet Source

<1 %

10

ejurnal.teknokrat.ac.id

Internet Source

<1 %

11

remelda.wordpress.com

Internet Source

<1 %

12

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

13

www.kshinagawa.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On