



Media Open Source sebagai Media Pembelajaran Online di SDN Kabupaten Probolinggo

Rachma Rizqina Mardhotillah¹, Afib Rulyansah^{2*)}, Mujad Didien Afandi³, Rizqi Putri Nourma Budiarti⁴, Daffa Salma Minandar²

Published online: 05 November 2022

ABSTRACT

Located in Drigu District, Probolinggo Regency, SD Negeri Gerongan is a basic education institution that uses the 2013 national curriculum (K-13). The school's facilities have six classrooms, a library, 2 student sanitation facilities and one that does not have an internet connection. Due to the Covid-19 Pandemic, SDN Tegalrejo in Drigu District, Probolinggo Regency does not hold e-learning-based learning which can take various forms, including those presented through digital media. The staff and lecturers at SDN Tegalrejo in Drigu, Probolinggo Regency are not used to teaching via the internet. This activity has an altruistic goal of helping children who don't have smartphones by encouraging teachers to learn how to efficiently manage creative content and use it to create engaging and accessible learning materials for use in the classroom. Of the 12 participants, 100% rated the training as "very valuable", and the overall comments and insights from the primary school teachers trained were in line with expectations. Refresher training on how to make the most of the digital platform was also conducted.

Keywords: e-learning, teacher, primary school, covid-19.

Abstrak: Berlokasi di Kecamatan Drigu, Kabupaten Probolinggo SD Negeri Gerongan merupakan lembaga pendidikan dasar yang menggunakan kurikulum nasional 2013 (K-13). Fasilitas disekolah memiliki enam ruang kelas, perpustakaan, sanitasi siswa terdapat 2 serta yang tidak memiliki koneksi internet. Akibat Pandemi Covid-19, SDN Tegalrejo di Kecamatan Drigu Kabupaten Probolinggo tidak menggelar pembelajaran berbasis e-learning yang bentuknya bisa bermacam-macam, termasuk yang disajikan melalui media digital. Staf dan pengajar di SDN Tegalrejo di Drigu, Kabupaten Probolinggo belum terbiasa mengajar melalui internet. Kegiatan ini memiliki tujuan altruistik untuk membantu anak-anak yang tidak memiliki ponsel cerdas dengan mendorong guru untuk mempelajari cara mengelola konten kreatif secara efisien dan menggunakannya untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan dapat diakses untuk digunakan di kelas. Dari 12 peserta, 100% menilai pelatihan ini sebagai "sangat berharga", dan keseluruhan komentar dan wawasan dari guru sekolah dasar yang dilatih sesuai dengan harapan. Pelatihan penyegaran tentang bagaimana memanfaatkan platform digital secara maksimal juga dilakukan.

Kata kunci: e-learning, guru, sekolah dasar, covid-19.

PENDAHULUAN

Proses Perkembangan TIK yang pesat telah membantu sistem pendidikan Indonesia. Setiap tahun, perbaikan dilakukan pada infrastruktur sistem pendidikan Indonesia, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pengajaran di kelas dan kualitas pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan hasil pendidikan dengan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa dan instruktur. Covid-19 berdampak pada

¹Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

⁴Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

*) *corresponding author*

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

Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

banyak bidang, namun salah satu yang dirasakan dampaknya saat ini adalah bidang pendidikan (Nastiti & Ni'mal'Abdu, 2020; Syamsuar & Reflianto, 2019).

Terletak di Kecamatan Drigu, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur, SD Negeri Tegalrejo merupakan sekolah dasar dengan akreditasi A yang mengikuti kurikulum K-13. Sekolah Dasar memiliki 6 ruang kelas, 1 perpustakaan, dan 2 fasilitas sanitasi siswa, tetapi tidak ada akses internet, seperti dilansir Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud, 2021).

Karena keterbatasan sumber daya yang tersedia, SDN Tegalrejo yang terletak di Kecamatan Drigu Kabupaten Probolinggo belum mengintegrasikan pembelajaran berbasis e-learning bersamaan dengan pengenalan pendidikan dari rumah di masa Pandemi Covid-19. Pendidik dapat menggunakan berbagai alat untuk memfasilitasi pengajaran online, termasuk situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh sekolah, kolaborasi dengan organisasi luar, dan aplikasi populer seperti Zoom. (Basoeky et al., 2021; Harmayani et al., 2020). Dalam keadaan ini, diperlukan kebijakan yang disesuaikan selama implementasi karena biaya khusus yang terlibat dalam pemeliharannya. Selain Zoom, Google Classroom adalah pilihan lain untuk mengelola konten pembelajaran online, meskipun memang membutuhkan instruksi khusus untuk profesor dan mahasiswa (Fadhilah et al., 2021; Padlan et al., 2022).

Namun, ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana menggabungkan sumber belajar berbasis E-learning untuk anak-anak sekolah dasar, yang pada dasarnya adalah murid dari berbagai latar belakang sosial ekonomi dan yang keterampilan membaca dan menulisnya mungkin kurang berkembang dibandingkan dengan siswa di kelas yang lebih tinggi. Selain faktor tersebut, pertimbangan penting lainnya antara lain ketersediaan perangkat digital untuk memfasilitasi proses pembelajaran online yang membutuhkan perangkat keras khusus, seperti laptop, komputer, atau smartphone, serta kesiapan wali, orang tua, dan siswa menggunakan berbagai bentuk teknologi elektronik (Ghufuron et al., 2022; Lisapaly, 2022; Zamani & Suherman, 2022).

Dalam hal ini, tidak hanya orang tua tetapi juga siswa yang bertanggung jawab untuk memberikan dukungan materi yang diperlukan yang tidak dapat dipisahkan dari guru pengajar di SD Negeri Tegalrejo di Kecamatan Drigu Kabupaten Probolinggo. Selain itu, guru dan staf akademik lainnya di sekolah ini diharapkan dapat mengelola konten kreatif sedemikian rupa sehingga penerapan media pembelajaran berbasis online tidak membosankan dan yang terpenting mudah digunakan, sehingga dapat mengatasi masalah secara efektif kebutuhan semua siswa (Mulyasa, 2022; Rahmawati et al., 2022; Rulyansah et al., 2017).

Hal ini menjadi tantangan bagi pengajar dan siswa karena menuntut mereka untuk mahir menggunakan media digital. Melalui kegiatan pelatihan E-learning open source ini dimaksudkan agar permasalahan yang dihadapi dapat terjawab, sehingga program yang dihasilkan berfungsi sebagai media gratis terpercaya yang ramah pengguna dan dapat diakses. pada perangkat apa pun dengan koneksi internet, termasuk komputer desktop, laptop, tablet, dan ponsel cerdas; jika siswa tidak memiliki akses ke salah satu perangkat ini, ia dapat menggunakan ponsel pintar teman atau anggota keluarga sebagai gantinya (Khasanah et al., 2022; Rulyansah, Asmarani, Mariati, et al., 2022).

BAHAN DAN METODE

SDN Tegalrejo Jl. Lokasi pelatihan Sunan Giri terletak di Kabupaten Drigu Provinsi Jawa Timur. Langkah-langkah dalam kegiatan pelatihan ini termasuk melakukan survei lokasi, memperoleh izin kegiatan antar lembaga, membuat alat atau sumber pelatihan, dan merencanakan ketersediaan instruktur untuk pelatihan. Sebagai komponen teknologi tambahan, upaya ini melibatkan pelatihan penggunaan e-learning, yang berfungsi sebagai platform pendidikan online berbasis media.

Penerapan pendidikan yang tidak efektif pada masa epidemi, kurangnya kemampuan E-learning sekolah, dan tantangan lainnya, seperti belum semua siswa memiliki komputer dan ponsel, menyebabkan SD Negeri Tegalrejo dipilih sebagai lokasi pelayanan. Untuk itu, menawarkan tutorial gratis tentang cara menggunakan E-learning di perangkat seluler dan desktop yang diberdayakan Android sebagai sarana pendidikan (Rulyansah & Hayukasari, 2018).

Peralatan yang diperlukan untuk menyelenggarakan pelatihan ini sebagai layanan meliputi:

1. Perangkat elektronik (komputer, laptop, atau smartphone)
2. Akses Online
3. proyektor LCD.
4. Sumber Daya Instruksional
5. Pengaturan Pendidikan
6. LKS/Buku Ajar Pendidikan
7. Kebiasaan Konsumsi dan Ngemil Teratas

Konten pelatihan akan dipecah menjadi dua bagian: yang pertama akan fokus pada bagaimana E-learning dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas di kelas, terutama ketika diterapkan pada proses penilaian nilai latihan praktis, dan yang kedua akan mencakup protokol untuk melaksanakan penilaian ini. Mendukung proses pendidikan melalui pemanfaatan teknologi, seperti pembuatan file e-learning, administrasi kegiatan Google Drive dan E-learning, penyiapan perangkat video online, penyediaan akun Google, pengelolaan hasil penilaian, dan tugas terkait lainnya. Latihan pembelajaran online ini akan menggunakan berbagai strategi pembelajaran (Rulyansah et al., 2019).

Pendekatan ceramah adalah salah satu contohnya; digunakan untuk menjelaskan mengapa e-learning sangat bermanfaat, bagaimana e-learning dapat meningkatkan kinerja siswa di kelas, dan bagaimana instruktur dapat terinspirasi untuk menggunakannya. Tahap selanjutnya adalah mengadopsi pendekatan tutorial, di mana peserta mengikuti setiap instruksi tutor untuk memahami konsep sepenuhnya. Siswa menggunakan materi pelatihan yang ditawarkan dan bimbingan instruktur untuk berlatih setiap tahap pekerjaan (Rulyansah, Asmarani, & Mariati, 2022).

Pada tahap terakhir pelatihan, pendekatan tanya jawab atau diskusi memainkan peran penting dengan memberikan peserta kesempatan untuk belajar lebih banyak tentang E-learning dan mendapatkan pengalaman praktis dalam menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan pelatihan yang memanfaatkan E-learning untuk persiapan ujian melalui perangkat yang terhubung dengan internet dievaluasi secara real time dengan memantau keterlibatan siswa dengan pelatihan, pemahaman informasi, dan penerapan proses saat mereka menggunakan E-learning, mengelola Google Drive, dan membuat video online. Selain itu, Whatsapp dapat digunakan untuk kontak lebih lanjut guna membahas tantangan yang dihadapi selama uji coba instalasi E-learning untuk proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Awalnya KKN di SDN Tegalrejo Jalan Sunan Giri di Drigu, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur. Survey lokasi, mendapatkan izin kegiatan antar lembaga, membuat materi atau sumber pelatihan, dan menentukan jadwal yang berkaitan dengan ketersediaan waktu guru untuk mengikuti pelatihan hanyalah sebagian dari langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan ini. Sebagai tambahan teknis, acara ini dimulai pada pukul 08.00 WIB dengan sesi yang didedikasikan untuk mengedukasi peserta bagaimana menggunakan e-learning, sebuah media pembelajaran berbasis media online.

Sejalan dengan program KEMENDIKBUD Inspiring Teacher yang mengharapkan seorang guru umum dapat merangsang tumbuh kembang siswa, kegiatan pengabdian ini diawali dengan penjabaran tentang fungsi guru pada masa sekarang, termasuk bagaimana mereka diharapkan mampu memotivasi kualitas prestasi siswa, mengajar secara imajinatif, dan aktif mengembangkan diri. Pendidik harus mampu memimpin dengan memberi contoh dan membawa perubahan di bidangnya masing-masing dengan menjadi panutan bagi rekan-rekannya di kelas. Guru saat ini diandalkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang terus berkembang, dan materi pembelajaran saat ini harus berkembang seiring kemajuan TI sehingga pendidik masa depan akan lebih mudah membuat pelajaran interaktif yang menarik dan berpusat pada siswa. Langkah selanjutnya adalah menggunakan Google Forms untuk memandu proses pendampingan siswa dalam mengembangkan konten asli untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tantangan menggunakan media gratis dan sumber terbuka dalam pendidikan adalah mendidik pengguna tentang alat yang dapat mereka gunakan untuk keuntungan mereka di kelas, seperti Google Form, Google Drive, YouTube, dan WhatsApp.



(a)



(b)

Gambar 1 (a) Delivery of Motivating Teacher Materials, (b) Submission of Open Source Media Materials

Setelah menginspirasi mereka dengan nilai media digital dalam pendidikan, Anda harus mengajari mereka cara menggunakannya secara efektif. Langkah selanjutnya adalah pembuatan konten original yang didukung dengan pembuatan materi pembelajaran dari media cetak atau materi yang berasal dari media cetak dengan memanfaatkan berbagai tools seperti google form, google search, youtube, dan whatsapp. buku, dikonversi ke materi pembelajaran elektronik menggunakan formulir keluaran yang ditampilkan di bawah ini.

**SD N 1 Terong
Tawah**

Kelas VI Semester I
Mata pelajaran : Matematika (6a)
Tugas Mandiri :1
Halaman :23

arikaranta@unram.ac.id
(not shared) [Switch accounts](#)

4. Tuliskan nilai a, b, c, d. 25 points

← a -4 -3 b 0 d 2 a 4 →

a. $a=-5, b=-2, c=-1, d=1, e=3$

b. $a=-5, b=-2, c=-1, d=1, e=3$

c. $a=-5, b=-2, c=-1, d=1, e=3$

(a)

(b)

Gambar 2 (a) Online-based question model with pictorial questions, (b) Model questions online with answers

Ketika tiba saatnya bagi para guru untuk mulai membuat konten mereka sendiri, mereka diperlihatkan strategi untuk mentransfer informasi dari buku ke dalam format digital (seperti foto, teks, dan video) yang dapat digunakan pada perangkat pendidikan yang baru dibuat. Guru yang hadir pada saat demonstrasi akan diberikan kesempatan untuk mencoba mengembangkan materi

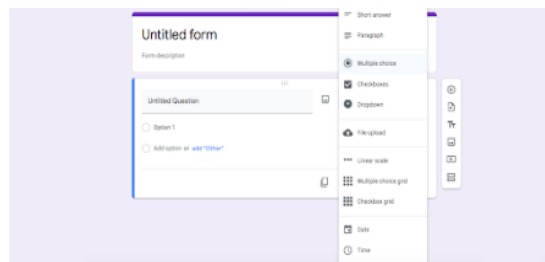
kreatif menggunakan google form, yang akan didemonstrasikan menggunakan proses pembuatan konten kreatif sebagai contoh.



(a)



(b)



(c)

Gambar 3 (a) Directions for Using Google Forms, (b) Participants try to fill out the google form, (c) Students accompany participants in the practice process

Petunjuk pengisian Google form menggunakan teks, foto, atau video, serta link ke Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika dan IPA terkait, dapat dilihat pada Gambar 3(a). Instruktur dapat meminta siswa berlatih memasukkan pertanyaan teks dengan menyalin dan menempelkannya ke halaman formulir Google. Kami berharap dengan memberikan petunjuk yang ditampilkan pada ponsel cerdas peserta setelah mereka mencoba mengisi Formulir Google di komputer, mereka akan berhasil memasukkan, mengubah, dan menghapus informasi menggunakan ponsel cerdas mereka.

Gambar 4 (a) menggambarkan penyaji memberikan instruksi untuk mengisi formulir Google di perangkat seluler. Setelah formulir diisi, para peserta menggunakan tautan yang disediakan untuk membagikan formulir yang telah diisi kepada rekan-rekan mereka, yang kemudian mengisi formulir untuk memberikan tanggapan mereka.



(a)



(b)

Gambar 4 (a) Participants practice the process of filling out the google form (b) Giving directions for filling out the google form

Gambar 5 (a) dan (b) menunjukkan bagaimana, setelah formulir diisi, acara beralih ke periode tanya jawab dan penilaian kegiatan. Sebelum acara resmi selesai, pihak sekolah sempat menanyakan sejumlah pertanyaan lanjutan, seperti apa langkah mengulang kegiatan tersebut. SDN Tegalrejo, dimana respon yang mungkin adalah bahwa jenjang berjenjang merupakan program kelembagaan tahunan, oleh karena itu perlu dibentuk program pengabdian untuk mendukung kegiatan serupa yang akan diadakan, tetapi hanya jika perencana bersedia mengundang perwakilan untuk mengisi kegiatan tersebut. Setelah Q&A selesai, peserta akan diarahkan ke survei di mana mereka dapat berbagi pemikiran tentang acara tersebut dan memberikan informasi yang akan digunakan untuk membuat sertifikat, melacak kehadiran, dan mengalokasikan sumber daya.



(a)

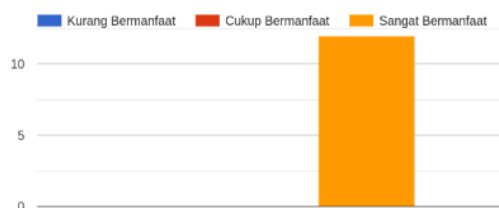


(b)

Gambar 5 (a) Activity participants carry out the process of submitting questions (b) The presenters provide feedback regarding the questions given

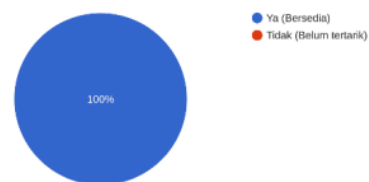
Untuk menentukan tingkat kebermanfaatan proses pelatihan, peserta diminta untuk mengisi formulir evaluasi setelahnya Gambar 6(a) dan (b), yang dapat disimpulkan bahwa 12 peserta menganggap pelatihan tersebut sangat bermanfaat, dan peserta akan bersedia untuk mengikuti kegiatan serupa jika dilakukan lagi Gambar 6(c). secara grafis menggambarkan hasil pengabdian, yang mendukung kesimpulan bahwa kegiatan tersebut bermanfaat dan peserta akan tertarik untuk mengikuti kembali kegiatan serupa di SDN Tegalrejo. Dan seperti terlihat pada gambar, sembilan orang yang diberikan link survei mengisi kolom komentar dengan berbagai pernyataan yang berbeda.

Apakah menurut anda apakah pelatihan ini bermanfaat ?



(a)

Apabila dilaksanakan kembali apakah anda tertarik untuk mengikuti ?
12 responses



(b)

Gambar 6 (a) The results of the graph of the usefulness of the activity (b) Graphic results with questions of interest in participating in activities

Keinginan peserta untuk mengulang beberapa latihan agar lebih memahami informasi yang disajikan;antisipasi beberapa peserta, seperti keinginan untuk saran lebih lanjut untuk mempelajari modul online yang diberikan dan penutup acara, foto bersama yang diambil sesuai dengan prosedur kesehatan yang telah ditetapkan, berjumlah sembilan ulasan kegiatan terkait pelatihan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bagi dosen dan staf di SDN Tegalrejo Kecamatan Drigu, Kabupaten Probolinggo merupakan salah satu hasil yang mungkin. Inisiatif PKM antara lain pelatihan media open source untuk meningkatkan efikasi media online di masa Covid-19. Guru SD Negeri Tegalrejo Kecamatan Drigu Kabupaten Probolinggo mengikuti latihan ini untuk mempelajari cara membuat Google Form untuk berbagi dan memantau tautan. Pentingnya pengisian formulir untuk membantu upaya pedagogis online pandemi.

Acknowledgments

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

REFERENCES

- Basoeky, U., Panggabean, S., Manu, G. A., Wardhana, A., Hoeronis, I., Adnan, Y., & Sudirman, A. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Berbagai Aspek Kehidupan Masyarakat*. Media Sains Indonesia.
- Fadhilah, A. R., Fitri, R. R., & Wibowo, Y. S. (2021). Distance education di masa covid-19: tinjauan terhadap sistem, kebijakan, dan tantangan e-education di sekolah. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(2), 171–188.
- Ghufron, S., Rulyansah, A., Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2022). Strategi Guru Membantu Siswa dalam Melakukan Penyesuaian Sikap: Studi pada Siswa Tahun Pertama Sekolah Dasar Pedesaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3524–3536.
- Harmayani, H., Marpaung, D., Hamzah, A., Mulyani, N., & Hutahaean, J. (2020). *E-Commerce: Suatu Pengantar Bisnis Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- kemendikbud. (2021). *SD Negeri Tegalrejo*. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi 2021. <https://dapo.kemendikbud.go.id/sekolah/9B3628DF0E1C323591D9>
- Khasanah, U., Kusmaharti, D., & Susiloningsih, W. (2022). ANALISIS PENGETAHUAN TEKNOLOGI PADA PENDEKATAN TPACK DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 2(2), 34–44.
- Lisapaly, D. C. E. (2022). *Efektivitas Penerapan Pembelajaran Daring di Tengah Badai COVID-19*. Media Sains Indonesia.
- Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen dan kepemimpinan kepala sekolah*. Bumi Aksara.
- Nastiti, F. E., & Ni'mal'Abdu, A. R. (2020). Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66.
- Padlan, P., Nurmahmudah, F., & Nasaruddin, D. M. (2022). Manajemen Pemanfaatan dan Pemeliharaan Sarana dan Prasarana Pendidikan di SD Muhammadiyah Tanjung Redeb. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16319–16328.

- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar. *id. Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(01), 1–24.
- Rulyansah, A., Asmarani, R., & Mariati, P. (2022). Peningkatan Creative Thinking melalui Creative Problem-Solving Berorientasi Multiple Intelligence: Kajian pada Bidang Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 109–115.
- Rulyansah, A., Asmarani, R., Mariati, P., & Rahmawati, N. D. (2022). Kemampuan Guru Junior dalam Mengajarkan Proses Berpikir untuk Menyelesaikan Soal Cerita Sederhana: Studi pada Guru Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 203–213.
- Rulyansah, A., Hasanah, U., & Wardana, L. A. (2017). *Model Pembelajaran Brain based Learning Bermuatan Multiple Intelligences*. LPPM IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Rulyansah, A., & Hayukasari, D. N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Berwawasan Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa Kelas Ii Semester Ganjil Di SDN Ambulu I Sumberasih–Probolinggo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 84–91.
- Rulyansah, A., Wardana, L. A., & Hasanah, I. U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Dengan Menggunakan Model Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 53–59.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Zamani, F. E., & Suherman, D. (2022). Model Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Dan Dampak Sosial Pada Masa Covid 19. *Jurnal Dialektika: Jurnal Ilmu Sosial*, 20(2), 12–22.