

PENGEMBANGAN DAN IMPLEMENTASI PANDUAN MENDESAIN PEMBELAJARAN DARING DENGAN *PLATFORM* SEDERHANA UNTUK GURU-GURU

Eveline Siregar, Kunto Imbar Nursetyo, & Karina Almira Devitama*)
Universitas Negeri Jakarta
E-mail: Karinaalmira99@gmail.com*)

ABSTRACT

This research is a development research that aims to facilitate teachers to be able to design online learning at this time, by utilizing certain application platforms that suit their learning needs. Through this research, a Digital Guide is produced that can be used by teachers, so that in carrying out online learning or learning from home (BDR) for their students, they will be helped in using a platform that is simple and easy, but can create fun and meaningful learning. In this product development process, the Derek Rowntree development model is used, which consists of three main stages, namely 1) planning, 2) writing preparation, 3) writing and editing. At the writing and editing stage, after the product prototype is produced, expert review is carried out by material experts, media experts, and learning design experts. After experiencing improvement, the product is tested on users in a training which is designed for teachers at Tenjo Village, Bogor. The training is held in order to execute community service of Educational Technology Master Program UNJ. The test results indicated that the product is feasible to use and is very good at facilitating teachers who will design online learning, as well as selecting and using certain appropriate application platforms.

Keywords: *application platform, derek rowntree model, guide, online learning design*

PENDAHULUAN

Selama pandemi COVID 19, sekolah tidak membuka layanan pembelajaran tatap muka. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mencanangkan Kebijakan Belajar di Rumah (BDR) dengan tujuan untuk mendukung prinsip-prinsip kebijakan pendidikan selama masa pandemi COVID 19 dimana kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, keluarga dan masyarakat menjadi prioritas utama. Tuntutan pembelajaran di rumah telah mengubah gaya belajar; sebelumnya, pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa (Suparman, 2014). dengan atau tanpa pendampingan orangtua. Pembelajaran mandiri adalah tipikal pembelajaran orang dewasa (Mudjiman, 2008), namun pada masa pandemi, pembelajaran mandiri juga diterapkan pada siswa mulai dari tingkat SD. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bahan ajar dan memberikan petunjuk tentang proses belajar mandiri yang harus dilakukan siswa di rumah. Orangtua berperan sebagai pendamping belajar bagi siswa.

Guru sebagai pelaksana pembelajaran daring harus terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya, antara lain dengan cara berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) di Kelompok Kerja Guru (KKG). KKG sebagai suatu organisasi *non*-struktural merupakan wadah komunikasi antarguru SD. Pembentukan KKG secara umum ditujukan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi guru sekolah dasar dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Dalam rangka menganalisis kebutuhan guru, dilakukan diskusi dengan ketua KKG III Cilaku, Susi Muharomah, S.Pd. Dari hasil diskusi tersebut terungkap bahwa pengetahuan dan keterampilan guru terkait teknologi dan inovasi-terbaru masih sangat minim. Rata-rata pendidikan terakhir bagi anggota KKG adalah Sarjana Pendidikan dari PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar).

Dalam rangka upaya menganalisis kebutuhan pembelajaran disebarkan angket kepada para guru anggota KKG III Cilaku, hasilnya diperoleh data bahwa 45% guru tidak mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Teknologi yang mereka gunakan saat ini merupakan 'kecelakaan' akibat pandemi, yang mendorong terjadinya pergeseran proses pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring atau *online-learning*. Keterampilan menggunakan teknologi diperoleh guru dari hasil diskusi dengan sesama guru di KKG III Cilaku atau belajar dari sumber-sumber belajar yang banyak tersedia di internet. Untuk membantu guru meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya diperlukan intervensi tertentu. Solusi terhadap permasalahan tersebut, diputuskan dengan mengembangkan kegiatan pelatihan yang relevan dengan menggunakan strategi inovatif,

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka dirancang suatu pelatihan "Mendesain Pembelajaran Daring Menggunakan Platform Sederhana" bagi para guru. Pelatihan ini merupakan pelatihan bauran (*blended training*) dengan pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*). Pelatihan juga menggunakan panduan mendesain pembelajaran daring menggunakan Platform Sederhana yang akan digunakan guru untuk belajar secara mandiri. Pelatihan yang dilakukan secara bauran (*Blended Training*) dan menggunakan pendekatan *project-based learning* tersebut diharapkan para guru mampu menciptakan kegiatan pembelajaran daring yang menyenangkan menggunakan platform sederhana.

Konsep *Blended Training* atau *blended learning* ini merupakan metode yang *simple* dimana peserta pelatihan dapat belajar secara fisik (di tempat pelatihan) dan secara *online*. Hal ini merupakan kombinasi antara interaksi manusia (*human interaction*) dan belajar secara *virtual* (*virtual learning*). *Blended learning* ini juga memiliki beberapa keuntungan yaitu: 1) *Relatively good discipline*; 2) *Some experience using internet and technology*; 3) *Some experience working independently* (Lim, Alexander, 2021).

Pada pelatihan digunakan pendekatan *Project Based Learning* (PBL), yaitu suatu pendekatan pedagogis yang berpusat pada pembelajar, melibatkan pendekatan berbasis kelas yang dinamis yang diyakini bahwa pembelajar akan memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam melalui berbagai eksplorasi aktif terhadap masalah dan tantangan pada dunia nyata. PBL digunakan karena ada beberapa keuntungan, antara lain *by bringing real-life context and technology to the curriculum through*

a PBL approach, students are encouraged to become independent workers, critical thinkers, and lifelong learners (Edutopia, 2007). Jadi dengan mengerjakan proyek di dalam pelatihan, peserta dilatih untuk menjadi pekerja yang independen, pemikir yang kritis, dan pembelajar sepanjang hayat.

Dalam pelatihan juga digunakan panduan belajar untuk menciptakan pelatihan yang lebih efektif. *A learning guide is a user manual about effective ways to learn the subject matter and skills in a course.* Panduan belajar adalah manual pengguna yang merupakan cara yang efektif untuk belajar pengetahuan dan keterampilan tertentu dalam pelatihan. Panduan belajar memberikan manfaat yaitu sebagai alat bantu pembelajaran/pelatihan yang berfungsi sebagai simulator berpikir kritis yang melibatkan pembelajar dalam proses belajar.

METODE PELAKSANAAN

Peserta pelatihan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini adalah anggota kelompok KKG III Cilaku. Para peserta berpartisipasi dalam 3 kegiatan, yaitu: 1) Sebagai peserta webinar; 2) Sebagai peserta pelatihan luring, (pelatihan penggunaan *platform* didampingi oleh fasilitator); 3) Sebagai peserta yang menghasilkan produk berupa pengembangan pembelajaran daring dengan menggunakan *platform* tertentu. Kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan terdiri dari beberapa kegiatan, antara lain:

- 1) Pelatihan *online* (berupa webinar) mengenai konsep pembelajaran daring dan penganalan aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran daring, diantaranya praktek penggunaan aplikasi *Gathertown*. Hasil kegiatan ini adalah publikasi di media massa dan media sosial.
- 2) Pelatihan luring (*on site*), berupa praktek langsung mendesain pembelajaran daring menggunakan *platform* sederhana yang dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa-mahasiswa S2 TP UNJ. Dalam pelatihan juga para guru diperkenalkan dengan Panduan Mendesain Pembelajaran Daring Menggunakan *Platform* Sederhana yang dikembangkan oleh tim PKM untuk digunakan dalam belajar secara mandiri. Dalam pelatihan ini juga para guru dilatih langsung, praktek menggunakan *Platform WordWall* dan *Quiziz*. Selanjutnya para peserta diminta mengerjakan lembar kerja untuk menghasilkan desain pembelajaran daring untuk kebutuhan pembelajaran masing-masing.
- 3) Kemudian para guru secara mandiri mengerjakan proyek (*project-based learning*) tentang mendesain pembelajaran daring masing-masing dengan menggunakan *platform* yang di pilihnya. Pengerjaan proyek ini difasilitasi oleh para fasilitator yaitu mahasiswa-mahasiswa S2 TP. Produk akhirnya adalah program pembelajaran daring untuk mata pelajaran tertentu yang menggunakan *platform* sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Mendesain Pembelajaran Daring yang Menyenangkan dengan *Platform* Sederhana telah dilaksanakan secara daring melalui kegiatan webinar dan secara luring melalui kegiatan pelatihan. Peserta pada kegiatan webinar terdiri dari guru, tutor PKBM, dosen, mahasiswa, dan masyarakat umum dengan total sebanyak 228 partisipan. Kemudian peserta pada kegiatan pelatihan secara luring sebanyak 12 orang guru.

Materi yang diberikan pada kegiatan webinar yaitu Menghidupkan Pembelajaran Daring Menjadi Lebih Hidup dan Pemanfaatan Aplikasi Penunjang Pembelajaran Daring. Kemudian materi yang diberikan pada kegiatan pelatihan sesi ke 2 secara luring di Desa Tenjo, Bogor yaitu Mendesain Pembelajaran Daring serta praktek langsung Memanfaatkan *Platform Wordwall*, dan Memanfaatkan *Platform Quizizz*. Juga diberikan bimbingan menggunakan Panduan Mendesain Pembelajaran Daring Menggunakan *Platform* Sederhana.

Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauhmana persepsi peserta terhadap kegiatan webinar ini. Evaluasi dilakukan di setiap sesi, *form* evaluasi di Sesi 1 ini telah diisi oleh 228 peserta. Adapun hasil dari evaluasi Sesi 1 adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi topik “Menghidupkan Pembelajaran Daring Menjadi Lebih Hidup” oleh narasumber sangat bermanfaat dan mudah dipahami mendapatkan skor sebesar 93%.
- 2) Sesi pertama webinar berlangsung dengan baik dan interaktif (dua arah) mendapatkan skor sebesar 91%.
- 3) Peserta memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih luas dari narasumber pada sesi pertama mendapatkan skor sebesar 91%.
- 4) Sesi tanya jawab pada webinar berlangsung efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta mendapatkan skor sebesar 90%.
- 5) Secara keseluruhan perangkat *audio visual* yang digunakan selama sesi pertama bekerja dengan baik dan jelas mendapatkan skor sebesar 89%.

Form evaluasi pada Sesi 2 telah diisi oleh 191 peserta. Adapun hasil dari evaluasi Sesi 2 adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi topik “Pemanfaatan Aplikasi Penunjang Pembelajaran Daring” oleh narasumber sangat bermanfaat dan mudah dipahami mendapatkan skor sebesar 95%.
- 2) Webinar berlangsung dengan baik dan interaktif (dua arah) mendapatkan skor sebesar 93%.
- 3) Peserta memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih luas dari narasumber pada sesi kedua mendapatkan skor sebesar 92%.
- 4) Sesi tanya jawab pada webinar berlangsung efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta mendapatkan skor sebesar 92%.
- 5) Secara keseluruhan perangkat *audio visual* yang digunakan selama sesi kedua bekerja dengan baik dan jelas mendapatkan skor sebesar 93%.

Kegiatan pelatihan sesi pertama berupa webinar ini telah dipublikasikan di media, berikut:

- 1) https://www.youtube.com/watch?v=WA-cwIVPXB&ab_channel=PASCASARJANAUNJOFFICIAL
- 2) <http://pajajarannews.com/program-studi-teknologi-pendidikan-pascasarjana-unj-menggelar-webinar-pengabdian-kepada-masyarakat-pkm/>.
- 3) <https://bogor.terkini.id/2021/08/24/program-studi-teknologi-pendidikan-pascasarjana-unj-gelar-webinar-pengabdian-kepada-masyarakat/>.

Pada kegiatan pelatihan Sesi 2, dilaksanakan secara luring, peserta mengerjakan kuis tentang desain pembelajaran daring. Berikut ini adalah hasil dari kuis tersebut:

- 1) Sebanyak 71% peserta memahami bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet untuk menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik.
- 2) Sebanyak 14% peserta memahami bahwa diskusi, demonstrasi, simulasi adalah pengalaman belajar yang termasuk *sinkronus* maya.
- 3) Sebanyak 28% peserta memahami video, audio, animasi merupakan pengalaman belajar yang termasuk mandiri *asinkronus*.
- 4) Sebanyak 14% peserta memahami kegiatan penugasan *online* (*online assignment*) merupakan aktivitas pembelajaran terapan.
- 5) Sebanyak 21% peserta memahami kegiatan diskusi *online*, forum, *video conference* merupakan aktivitas pembelajaran dalam.
- 6) Sebanyak 78% peserta memahami penentuan jenis media dan metode yang paling sesuai merupakan tahapan desain.
- 7) Sebanyak 28% peserta memahami penulisan konten, gambar, *audio* dan foto yang relevan juga diproduksi dan dimasukkan, merupakan tahapan pengembangan.
- 8) Sebanyak 28% peserta memahami identifikasi karakteristik peserta didik apakah lebih cepat menyerap secara *visual*, auditori, kinestetik merupakan gaya belajar.

- 9) Sebanyak 50% peserta memahami "dengan diberikan informasi tentang keadaan cuaca, peserta didik dapat mengidentifikasi kondisi cuaca dengan benar" merupakan tujuan yang bersifat pengetahuan.
- 10) Sebanyak 35% peserta memahami pembelajaran merupakan usaha merangsang terjadinya belajar dengan secara sengaja menyusun pengalaman-pengalaman yang dapat membantu pembelajar mencapai tujuan pembelajaran.

Form evaluasi di Sesi 1 ini telah diisi oleh 10 peserta. Adapun hasil dari evaluasi Sesi 1 adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi topik "Memanfaatkan *Platform Wordwall*" oleh narasumber sangat bermanfaat dan mudah dipahami mendapatkan skor sebesar 93%.
- 2) Sesi pertama pelatihan berlangsung dengan baik dan interaktif (dua arah) mendapatkan skor sebesar 95%.
- 3) Peserta memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih luas dari narasumber pada sesi pertama mendapatkan skor sebesar 95%.
- 4) Sesi tanya jawab dalam pelatihan berlangsung efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta mendapatkan skor sebesar 95%.
- 5) Peserta dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari mendapatkan skor sebesar 93%.

Form evaluasi pada Sesi 2 telah diisi oleh 11 peserta. Adapun hasil dari evaluasi Sesi 2 adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi topik "Memanfaatkan *Platform Quizizz*" oleh narasumber sangat bermanfaat dan mudah dipahami mendapatkan skor sebesar 91%.
- 2) Sesi 2 berlangsung dengan baik dan interaktif (dua arah) mendapatkan skor sebesar 98%.
- 3) Peserta memperoleh informasi dan pengetahuan yang lebih luas dari narasumber mendapatkan skor sebesar 98%.
- 4) Sesi tanya jawab dalam pelatihan berlangsung efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta mendapatkan skor sebesar 93%.
- 5) Peserta dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh dari sesi ini dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari mendapatkan skor sebesar 91%.

Hasil dari pelatihan ini yaitu peserta dapat membuat lembar kerja mendesain pembelajaran daring, dan membuat soal latihan untuk siswa dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* sesuai dengan materi yang telah disampaikan oleh narasumber. Dari hasil rinci yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pelatihan baik secara luring maupun daring sebagian besar telah mencapai tujuan pelatihan yang diharapkan.

Hasil *blended training* yang telah diterapkan telah berhasil sejalan dengan hasil penelitian oleh Agus Ahmadi (2021), yaitu *with a mixed learning strategy, the training become more flexible. The blended learning model can make it easier for participants to access theory and training materials, increase the learning motivation and independence of participants that leads the class to be more effective.* Dengan strategi campuran, pelatihan menjadi lebih fleksibel karena peserta lebih mudah mengakses teori dan bahan-bahan pelatihan, meningkatkan motivasi dan kebebasan peserta sehingga menjadikan pelatihan lebih efektif.

Juga penerapan *project based learning* dalam pelatihan, sejalan dengan hasil penelitian Mohammed Abdullatif Almulla (2020) berikut: *The use of a PBL approach in learning and the learning process supports students by addressing their questions, which is the role that teachers must play.* Bahwa penggunaan pendekatan *project based learning* akan mendorong pembelajar untuk belajar dengan memberikan mereka masalah yang diciptakan oleh guru/instruktur yang memegang peran yang besar.

Hasil-hasil penelitian tentang penggunaan panduan juga menunjukkan bahwa panduan belajar adalah sumber yang bermanfaat untuk membantu pemelajar lebih memusatkan perhatiannya pada konten pelatihan dan memandu untuk mengerjakan tugas-tugas yang belum terbiasa bagi mereka. *Study guides can be valuable resources to help students focus their attention on relevant course content and navigate unfamiliar course assignments. But abundant research has shown that college students also need explicit help and direction with how to learn the content and skills in their courses* (Hartwig & Dunlosky, 2012; Kornell & Bjork, 2007; McCabe, 2011). Sejalan dengan hasil-hasil penelitian tersebut, pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, penggunaan panduan belajar dalam pelatihan ini terbukti sangat tepat untuk lebih meningkatkan efektifitas pelatihan, peserta pelatihan mendapatkan bantuan dan arahan bagaimana mempelajari materi dan keterampilan dalam pelatihan tersebut.

SIMPULAN

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Prodi Magister Teknologi Pendidikan UNJ ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para guru untuk Mendesain Pembelajaran Daring yang Menyenangkan dengan *Platform* Sederhana telah berhasil mencapai sasarannya. Para guru telah memahami mendesain pembelajaran daring yang benar dan memilih dan menggunakan *platform* yang sederhana sesuai kebutuhan pembelajarannya. Dengan demikian para guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran daring yang dilaksanakan selama ini. Namun diakui pula terdapat beberapa keterbatasan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, seperti waktu yang dirasakan kurang panjang untuk berlatih dan berdiskusi. Hal ini coba diatasi dengan cara memfasilitasi guru dengan rekaman *video* materi yang bisa diputar berulang-ulang, dengan demikian diharapkan guru-guru dapat belajar sendiri maupun secara kolaboratif. Guru dapat melatih kemampuannya sendiri dan mau menerapkannya dalam proses pembelajarannya.

Sesuai masukan dari para peserta yang menginginkan diadakannya sesi khusus untuk pelatihan menggunakan aplikasi penunjang pembelajaran daring yang dapat digunakan oleh guru, karena pada saat ini belum dimungkinkan untuk melakukan pelatihan luring dengan jumlah peserta yang banyak, maka disarankan agar sekolah perlu melakukan kegiatan berbagi pengetahuan dan keterampilan melalui kegiatan mentoring maupun *coaching* (dilakukan oleh guru-guru yang telah mampu kepada yang belum), sehingga akan berdampak lebih luas lagi bagi peningkatan mutu pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kelompok Kerja Guru (KKG) III Cilaku, Desa Tenjo, Bogor yang telah banyak berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, juga kepada Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah memungkinkan terlaksananya kegiatan ini dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.

REFERENSI

- Ahmadi, Agus. (2021). Implementation of Blended Learning in Training, <https://bdksurabaya.e-journal.id/bdksurabaya/article/view/214>.
- Almulla, Mohammed Abdullatif. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning, <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2158244020938702>.

- Edutopia. (2007). Why is Project-Based Learning Important? <https://www.edutopia.org/project-based-learning-guide-importance>.
- Hartwig, M. K., & Dunlosky, J. (2012). Study strategies of college students: Are self-testing and scheduling related to achievement? *Psychonomic Bulletin and Review*, 19(1), 126–134. <https://doi.org/10.3758/s13423-011-0181-y>.
- Kornell, N., & Bjork, R. A. (2007). The promise and perils of self-regulated study. *Psychonomic Bulletin and Review*, 14(2), 219–224. <https://doi.org/10.3758/BF03194055>.
- Lim, Alexander. (2021). Why Blended Learning is Not For Everyone. <https://elearningindustry.com/why-blended-learning-is-not-for-everyone>.
- McCabe, J. (2011). Metacognitive awareness of learning strategies in undergraduates. *Memory and Cognition*, 39(3), 462–476. <https://doi.org/10.3758/s13421-010-0035-2>.
- Mudjiman. (2008). Belajar Mandiri. Surakarta: LPP UNS.
- Suparman, Atwi. (2014). Desain Instruksional Modern. Jakarta: Erlangga.