

## SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN DARING SMP NURUL AZMAN

Ryan Hidayat<sup>1</sup>, Fauzi Rahman<sup>2</sup>, Bambang Perkasa Alam<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Arsitektur, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI  
<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visul, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI  
*e-mail: perkasaalam.bambang@gmail.com*

### Abstrak

Saat ini Indonesia berada di masa Pandemic Covid-19 yang membuat proses pembelajaran di seluruh sekolah melakukan secara daring. Pelaksanaan pembelajaran daring yang dilakukan oleh SPM Nurul Azam dinilai tidak efektif oleh orang tua siswa karena kurang pemahannya pengetahuan mengenai teknologi informasi yang dapat menunjang proses belajar. Tujuan adanya kegiatan adalah untuk membantu siswa dalam adaptasi teknologi selama pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Zoom meeting, Google meet, dan Google Classroom. Metode pengabdian yang dilakukan adalah tiga tahap, yaitu observasi dan perencanaan, implementasi kegiatan, dan refleksi evaluasi. Sasaran pengabdian adalah siswa-siswi kelas 5-6 Sekolah Dasar di Kelurahan Sutojayan sebanyak 15 siswa. Implementasi kegiatan dilakukan dengan cara sosialisasi penggunaan aplikasi yang umum digunakan selama pembelajaran daring, seperti Zoom Meeting, Google Meet, dan Google Classroom. Hasil yang diperoleh adalah meningkatnya pengetahuan siswa dalam penggunaan aplikasi pembelajaran daring.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Daring, Sekolah, Covid-19

### Abstrac

Currently, Indonesia is in the Covid-19 Pandemic, which makes the learning process in all schools run online. The implementation of online learning carried out by SPM Nurul Azam is considered ineffective by parents due to lack of understanding of knowledge about information technology that can support the learning process. The purpose of the activity is to assist students in adapting technology during online learning by using the Zoom meeting, Google meet, and Google Classroom applications. The service method carried out is in three stages, namely observation and planning, activity implementation, and evaluation reflection. The target of the service is students in grades 5-6 of Elementary School in Sutojayan Village as many as 15 students. The implementation of activities is carried out by socializing the use of applications that are commonly used during online learning, such as Zoom Meeting, Google Meet, and Google Classroom. The results obtained are increasing student knowledge in the use of online learning applications.

**Keywords:** Online Learning Media, Schools, Covid-19

### PENDAHULUAN

Corona virus disease 2019 (covid-19) adalah jenis virus baru yang belum pernah terlihat pada manusia sebelumnya. Virus ini sangat mudah menular dari orang ke orang sehingga pemerintah turun tangan untuk memeranginya. Covid-19 telah menyebar ke seluruh dunia, terutama ke Indonesia (Hidayat et al., 2021). Virus corona atau COVID-19 pertama kali muncul atau ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir 2019 lalu. Virus ini belum juga ditemukan penawarnya hingga kini tidak terkendali. Sudah lebih dari 200 negara yang ada di dunia melaporkan adanya kasus virus corona. (Yunitasari & Hanifah, 2020) Di tahun 2020, keberadaan virus COVID-19 memberikan dampak yang sangat besar hampir di segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Proses pembelajaran telah bergeser dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh akibat virus COVID-19, namun guru tetap harus memenuhi tanggung jawabnya sebagai guru, termasuk memastikan siswa memiliki akses informasi dan pengetahuan. Di Indonesia, pembelajaran jarak jauh atau online akan dimulai pada 16 Maret 2020, memungkinkan anak-anak untuk belajar dari kenyamanan rumah mereka sendiri daripada bersekolah. Dalam hal pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online, penguasaan teknologi sangat penting bagi seorang guru untuk memastikan pembelajaran jarak jauh tetap efektif selama pandemi seperti ini. (Yunitasari & Hanifah, 2020)

Banyaknya teknologi media pembelajaran dalam bentuk platform yang digunakan di setiap lembaga pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga universitas, untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Google Classroom, E-learning, YouTube, WAG, Edmodo, Zoom, Googlemeet, dan sistem lain yang memfasilitasi pembelajaran dari rumah. (Salsabila et al., 2020). Dalam hal belajar, setiap platform memiliki kelebihan dan keterbatasannya sendiri.

Berbagai elemen, seperti kualitas persiapan sekolah, kesiapan orang tua/keluarga, dan kesiapan guru, akan menentukan berlanjut atau tidaknya sekolah di masa pandemi. Keharusan seluruh siswa untuk tetap memberikan pendidikan di masa pandemi harus diperhatikan. Selain menggunakan hard copy bahan ajar seperti buku, buku kerja, dan kertas lain yang disediakan melalui pos atau kurir, sekolah dapat menggunakan berbagai solusi berbasis teknologi untuk membantu siswa melanjutkan kegiatan belajar mereka.

Saat terjadi bencana, pembelajaran daring dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh. Seperti yang terjadi sekarang, ketika pemerintah menerapkan program social distancing. Pemerintah telah memberlakukan jarak sosial untuk membatasi hubungan manusia dan mengurangi keramaian untuk mencegah penyebaran virus COVID-19. Peraturan ini menghentikan sementara kegiatan belajar mengajar tatap muka yang biasanya dilakukan di sekolah. Melalui aplikasi pembelajaran online saat ini, pemerintah mengganti pembelajaran dengan sistem pembelajaran online. Dengan diberlakukannya kebijakan ini, pembelajaran online yang sebelumnya kurang dimanfaatkan menjadi satu-satunya pilihan pembelajaran.

Sekalipun ada musibah pandemi global yang memaksa pemerintah menerapkan social distancing di bidang pendidikan, pembelajaran harus tetap berjalan. Dengan adanya pandemi ini, pembelajaran online menjadi jawaban yang paling tepat. Pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh melalui aplikasi virtual yang tersedia disebut sebagai pembelajaran online. Pembelajaran online, di sisi lain, tetap harus memperhatikan kompetensi yang harus diajarkan.

## METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di SMP Nurul Azman. Sasaran pengabdian adalah Pengabdian dilakukan dengan 4 tahap, yaitu

1. Observasi  
Metode observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi data mengenai data dengan tujuan untuk menemukan masalah dan solusi.
2. Perencanaan  
Pada tahap ini juga dilakukan perencanaan lokasi, persiapan alat-alat yang akan digunakan, dan proses perizinan.
3. Implementasi  
Implementasi kegiatan dilakukan dengan metode sosialisasi dan pendampingan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran daring.
4. Tahap terakhir yaitu refleksi dan evaluasi untuk menemukan kelemahan dalam pelaksanaan program untuk perbaikan di kegiatan pengabdian selanjutnya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode penelitian deskripsi kualitatif. Dengan menggunakan Sosialisasi model pembelajaran daring di SMP Nurul Azman dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi dan praktik. Guru diminta peran aktif dalam pelatihan ini, agar materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik.

Tabel 1. Materi Sosialisasi

No	Jenis Uraian	Narasumber
1	Konsep Pengabdian masyarakat	Ryan Hidayat, M.Pd.
2	Pembekalan model pembelajaran daring	Fauzi Rahman, M.Pd.
3	Pembekalan Pendahuluan	Bambang Perkasa Alam, S.T., M.M.
4	Praktik model pembelajaran daring	Ryan Hidayat, M.Pd. Fauzi Rahman, M.Pd.
5	Evaluasi laporan Pengabdian masyarakat	Ryan Hidayat, M.Pd. Fauzi Rahman, M.Pd. Bambang Perkasa Alam, S.T., M.M.
6	Pendampingan	Bambang Perkasa Alam, S.T., M.M Fauzi Rahman, M.Pd.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan ke dalam interaksi berkelanjutan antara pendidik dan peserta didik disebut sebagai pembelajaran. Dari sisi Psikologis, belajar adalah proses mengubah perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam menentukan tuntutan hidup. Semua bagian perilaku akan berubah sebagai akibat dari penyesuaian ini. (Korucu & Alkan, 2011) Hakikat belajar, menurut psikologi klasik, adalah bahwa semua belajar adalah proses perkembangan mental atau latihan. Belajar adalah proses mengamati objek melalui penggunaan substansi dan sensasi. Belajar, menurut teori keadaan mental, adalah proses memperoleh pengetahuan melalui indera dan rangsangan eksternal. Pengalaman yang terkait dan berulang. Akibatnya, latihan sangat penting.

Belajar merupakan tindakan yang paling krusial dalam proses pendidikan. Ini berarti bahwa kemampuan individu untuk mencapai tujuan pendidikan sangat tergantung pada seberapa efektif belajar itu. Belajar adalah suatu proses yang melibatkan pemberian pendidikan dan pelatihan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perubahan informasi, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan, kemampuan dan kemampuan, daya reaksi, daya terima, dan ciri-ciri lain dari individu yang belajar semuanya dapat dikemukakan sebagai hasil dari proses belajar.

Motivasi siswa, serta daya cipta dan kreativitas instruktur, merupakan komponen penting dari pembelajaran berkualitas tinggi. Siswa dengan motivasi yang besar, didukung oleh pendidik yang dapat membantu mereka mencapai tujuan mereka, akan berhasil dalam memenuhi tujuan pembelajaran mereka. Siswa akan lebih mudah mencapai tujuan belajarnya jika memiliki desain pembelajaran yang baik, fasilitas yang memadai, dan pendidik yang kreatif dan inovatif.



Gambar 1. Tim pengabdian saat memaparkan materi

Inovasi dapat dikaitkan dengan produk, layanan, proses kerja, pasar, peraturan, dan sistem baru, dan secara umum digambarkan sebagai konsekuensi dari pengembangan atau penggunaan. Inovasi pembelajaran erat kaitannya dengan upaya untuk memastikan proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, dan inovasi pembelajaran meliputi peristiwa, metode, atau referensi kerja yang disusun sebagai pengembangan atau pembaharuan agar pembelajaran dapat terselenggara dengan baik. tujuan memberikan pengetahuan dan pemahaman. Inovasi pembelajaran, atas dasar ini, dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mengembangkan atau menggunakan instrumen pembelajaran mulai dari isi/materi hingga metode dan nilai acuan/standar dengan tujuan diadakannya kegiatan pembelajaran yang menghasilkan keluaran untuk pembentukan pengetahuan/pemahaman tertentu sebagai dimaksudkan sebelumnya



Gambar 2 Pemaparan Model Pembelajaran



Berikut beberapa aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa atau pembelajar sebagai wadah dan sarana pembelajaran dalam jaringan (daring):

### 1. Rumah Belajar

Merupakan bentuk inovasi pembelajaran di era industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan oleh pemelajar di semua jenjang. Dengan menggunakan Rumah Belajar, pemelajar dapat belajar di mana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Rumah Belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) ini adalah portal pembelajaran yang menyediakan bahan belajar serta fasilitas komunikasi yang mendukung interaksi antarkomunitas. Kita dapat mengetahui lebih banyak dan bergabung dengan mengunduhnya di: <https://belajar.kemdikbud.go.id/>

### 2. Quipper School

Quipper School adalah platform sekolah digital tanpa biaya. Melalui platform ini, guru dapat mengirim dan mengelola materi pembelajaran, ujian, serta nilai pemelajar secara daring. Sedangkan pemelajar dapat mengerjakan pekerjaan rumah, tugas, dan ujian juga secara daring dengan mudah. Quipper School menggunakan teknologi manajemen kelas digital (Learning Management System/LMS). Ada portal pemelajar dan portal guru dalam aplikasi ini. Bagi yang ingin mengetahui lebih jauh silakan kunjungi lamannya di: <https://www.quipper.com/id/school/>

### 3. Zenius

Aplikasi ini memiliki program belajar mandiri di rumah dan tersedia puluhan ribu video materi lengkap untuk pemelajar jenjang SD, SMP, dan SMA. Konten belajar daring yang disediakan oleh Zenius banyak diminati oleh pemelajar dan dapat diunduh di: <https://www.zenius.net/>

#### 4. Sekolahmu

Sekolahmu adalah aplikasi layanan sekolah tanpa batas, di dalamnya tersedia layanan live streaming untuk mata pelajaran tertentu sesuai jenjang yang telah disediakan. Ratusan sekolah dan organisasi pun sudah bergabung dan mendapat banyak manfaat. Nah, ini alamat yang dapat dikunjungi: <https://www.sekolah.mu/>

#### 5. Google for Suite Education

Google Suite for Education memberikan serangkaian alat berbasis cloud bagi lembaga pendidikan dasar dan menengah, pendidikan tinggi nonprofit, dan homeschool. Alat dan layanan tersebut meliputi aplikasi pesan dan kolaborasi, seperti Gmail, Google Drive, Calendar, Classroom, dan sebagainya.

#### 6. Aplikasi telekonferensi

Ada beberapa aplikasi telekonferensi terkini yang sedang ramai dan sudah cukup banyak dikenal masyarakat seperti Zoom Cloud Meetings, Google Hangouts Meet, Facebook Messenger Desktop, Skype, Cisco Webex, dan Jitsi Meet. Semua aplikasi tersebut bisa diperoleh dan digunakan dengan mudah untuk program telekonferensi. Agar pembelajaran daring dapat dirasakan efektifitasnya, maka harus dipastikan ketersediaan layanan internet tidak ada kendala. Pembelajaran daring akan mendapatkan kendala apabila siswa atau berada di daerah-daerah yang pelosok dan tidak mempunyai akses internet, sehingga solusinya.

### Hasil Yang Dicapai

Tabel 2 Hasil yang Dicapai

No	Sebelum diadakan pelatihan	Setelah diadakan pelatihan
1	Belum ada kesiapan daring	SMP Nurul Azman, sekolah menengah ke bawah dengan perekonomian peserta didik di bawah rata-rata. Sekolah yang muridnya 120 siswa mampu melaksanakan pembelajaran daring walaupun banyak ke kurangan. Sekolah yang mengambil iuran SPP perbulan kepada peserta didik Rp 50.000, dan uang bos masih dirasa kurang untuk menggaji guru, terlebih dengan situasi kondisi pandemi covid-19. Setelah pelatihan dan diskusi kepada guru SMP Nurul Azman mengenai pembelajaran daring, sekolah tersebut dirasa belum ada kesiapan sampai saat ini. Guru yang gajinya pas-pasan utk membeli kuota saja sulit dan siswa yang perekonomian keluarganya menengah ke bawah hal ini sulit untuk pembelajaran daring. Maka setelah diskusi panjang tim abdimas memberikan solusi, setiap peserta didik (kelas 7) yang tidak memiliki handphone untuk datang ke sekolah pada hari dan waktu yang ditentukan, guru memberikan materi dan tugas. Begitupun dengan kelas 8 dan 9. Bagi peserta didik yang memiliki handphone dan kuota belajar di rumah guru memberikan materi via WhatsApp (selama ini). Mudah-mudahan setelah tim pengabdian memberikan pelatihan tentang penggunaan google clasroom, google form, dan aplikasi yang lainnya dapat digunakan.
2	Pembelajaran daring hanya menggunakan WhatsApp	Berikut beberapa aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa atau pembelajar sebagai wadah dan sarana pembelajaran dalam jaringan (daring): <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Rumah Belajar</li> <li>✓ Quipper School</li> <li>✓ Zenius</li> <li>✓ Sekolahmu</li> <li>✓ Google for Suite Education</li> <li>✓ Aplikasi Telekonferensi</li> </ul>

**SIMPULAN**

Kegiatan berakhir dengan penutupan, dari pihak mitra menyatakan kepuasannya dalam mengikuti program pengabdian masyarakat Tim Unindra mengenai model pembelajaran daring di SMP Nurul Azman, menurut mereka sangat singkat tetapi sangat besar manfaat yang diberikan. Pelaksanaan pengabdian masyarakat di SMP Nurul Azman dapat disimpulkan berhasil. Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil pelaksanaan kegiatan ini antara lain:1) Proses pelatihan berjalan lancar sesuai dengan target yang direncanakan, dengan menggunakan media pembelajaran secara daring agar lebih efektif; 2) Guru-guru dapat lebih memahami mengenai media pembelajaran apa saja yang dibisa digunakan dalam proses belajar mengajar; 3) Dengan menggunakan beberapa media pembelajaran secara daring dapat meningkatkan pengetahuan untuk para guru dalam memberikan ilmu serta pemahaman proses belajar mengajar secara daring

**DAFTAR PUSTAKA**

- Hidayat, R., Khotimah, K., & Sumarlam, S. (2021). Van Dijk's critical discourse analysis in the Narasi Mata Najwa program and the community response to the face-to-face learning in Indonesian. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 166–177.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and e-learning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 1925–1930.
- Labudasari, E., Rochmah, E., & Hastuti, S. S. (2022). Pendampingan Penyusunan Media Pembelajaran Daring Berbasis Digital Bagi KKG Gugus 3 Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 28(1), 9–15.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.