

# Sosialisasi Media Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid – 19 Sebagai Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar Pada SMP Islam Nabilah Batam

<sup>1)</sup>Sarmini, <sup>2)</sup>Ita Mustika, <sup>3)</sup>Angga Putri, <sup>4)</sup>Cica Maria, <sup>5)</sup>Lisastri Syahrias

<sup>1)</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Batam

<sup>2)</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Ibnu Sina<sup>3,4,5)</sup>Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Batam

Email: sarmini@univbatam.ac.id

## INFORMASI ARTIKEL

## ABSTRAK

### KataKunci:

Pembelajaran  
Daring  
Pandemic  
Sosialisasi, SMP Islam Nabilah

Pandemi covid-19 membuat berbagai perubahan pada setiap aspek kehidupan, salah satunya pendidikan. Penyuluhan ini bertujuan mendeskripsikan Aplikasi pendukung pembelajaran berani yang bisa didapatkan antara lain whatsapp, google classroom, zoom, google meet dan lain-lainnya .pembelajaran Daring memiliki cara pandang pembelajaran yang luas, solusi bagi pembelajaran dengan memberikan hasil yang lebih baik. Pembelajaran berani yang diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran tatap muka di masa pandemi covid-19. Namun kenyataannya pembelajaran ini justru menimbulkan permasalahan baru. Tidak semua guru dan peserta didik menyambut baik diberlakukannya pembelajaran yang berani, bahkan sebagian besar guru dan peserta didik merasa terbebani dengan diberlakukannya pembelajaran yang berani .Jadi, mahasiswa melakukan penyuluhan dengan menggunakan metode kualitatif dengan kegiatan pengabdian kepada siswa SMP Islam Nabilah, mempersembahkan materi tentang pembelajaran berani untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran berani dan menemukan solusi yaitu aplikasi bernama Quizizz sehingga siswa siswi smp nabilah lebih terang dengan semua mata pelajaran,para siswa juga lebih berpikir kritis dan memberi respon karna tidak bosan dengan belajar berani.

## ABSTRACT

### Keywords:

Learning  
Online  
Pandemic  
Socialization  
SMP Islam Nabilah

*The COVID-19 pandemic has made various changes in every aspect of life, one of which is education. This counseling aims to describe applications that support bold learning that can be obtained, including whatsapp, google classroom, zoom, google meet and others. Online learning has a broad learning perspective, solutions for learning by providing better results. Bold learning that is expected to take advantage of face-to-face learning during the COVID-19 pandemic. But in reality this learning actually creates new problems. Not all teachers and students welcome the implementation of bold learning, even most teachers and students feel burdened by the implementation of bold learning. So, students conduct counseling using qualitative methods with activities devotion to Nabila Islamic Junior High School students, presenting material about courageous learning to increase students' interest in learning bold and finding solutions, namely an application called Quizizz so that Nabila Middle School students are brighter with all subjects, students also think more critically and respond because they are not bored by learning to be brave.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Wabah *corona virus disease 2019* (Covid-19) membawa dampak begitu besar bagi seluruh negara termasuk Indonesia. Pemerintah juga telah melarang masyarakat untuk berkerumunan, melakukan pembatasan social (*social distancing*), menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu

cuci tangan. Dalam lembaga pendidikan, hal ini merupakan tantangan tersendiri dimana telah terjadi suatu interupsi yang luas terhadap aktivitas pembelajaran tatap muka baik di sekolah maupun universitas.

Di Indonesia sejak diterapkannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSPB) telah berdampak pada terganggunya pelaksanaan pendidikan di semua jenjang. Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi Covid-19, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona virus Disease-19 (COVID-19) yang mengatur tentang Pembelajaran Dari Rumah (BDR) untuk semua jenjang pendidikan dari TK, SD, SMP/MTs, SMA/MA dan Universitas.

Penerapan kebijakan ini membuat guru dan peserta didik harus beradaptasi dengan mengubah pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring adalah seluruh interaksi pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dengan menggunakan jaringan internet dengan dukungan perangkat mobile (smartphone, laptop, komputer) (Sadikin, et al., 2020).

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Sofyana & Abdul, 2019). Aplikasi pendukung pembelajaran daring yang bisa didapatkan antara lain Whatsapp, Google Classroom, Zoom, Google Meet dan lain-lainnya. Pembelajaran daring yang diharapkan dapat menggantikan pembelajaran tatap muka di masa pandemi Covid-19. Namun kenyataannya pembelajaran ini justru menimbulkan permasalahan baru. Tidak semua guru dan peserta didik menyambut baik diberlakukannya pembelajaran daring, bahkan sebagian besar guru dan peserta didik merasa terbebani dengan diberlakukannya pembelajaran daring (Putria, et al., 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat dari Loviana, et al (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring yang tidak disiapkan secara maksimal mengakibatkan banyaknya masalah, seperti: (1) sulitnya memperoleh jaringan internet, (2) aplikasi yang bermasalah dan (3) tidak semua orang tua mampu membelikan kuota internet.

Pembelajaran daring sangat bergantung pada faktor-faktor pendukung pembelajaran daring. Menurut Rohmah (dalam Handayani, et al., 2020) berhasil tidaknya pembelajaran daring dipengaruhi oleh letak geografis penggunaan internet dan faktor psikologi yakni kesiapan peserta didik dalam pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan Setiaji, et al (2020) bahwa kesiapan dalam pembelajaran daring ditentukan oleh kemampuan seseorang dalam beradaptasi menggunakan teknologi dan internet dalam

Kegiatan pembelajaran. Perubahan proses pembelajaran ini tentu akan berdampak pada banyak hal, mulai dari berkurangnya intensitas interaksi antar siswa, perubahan gaya belajar secara tiba-tiba, kejenuhan dan tidak adanya persiapan yang matang dalam mengikuti pembelajaran daring (Loviana, et al., 2020).

## II. METODE PELAKSANAAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran pembelajaran online yang dilakukan di SMP Islam Nabilah Batam. Penelitian ini dilakukan untuk mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran online. Penelitian dilakukan dengan terlebih dahulu mengadakan survey kepada SMP Islam Nabilah mengenai penerapan pembelajaran online. Kegiatan pengabdian ini merupakan pemberian materi tentang pembelajaran daring untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran daring. Metode ini merupakan metode kegiatan pelatihan yang melibatkan sebagian siswa SMP Islam Nabilah yaitu kelas 2 dan 3 smp.

Kegiatan ini dilakukan dalam 3 kali kunjungan kepada pihak SMP Islam Nabilah. (1) Pemberian surat kepada kepala sekolah nabilah dan perkenalan diri kepada siswa- siswi SMP Nabilah, (2) MoU SMP Islam Nabilah Batam dengan prodi Keperawatan Universitas Batam yang bertema *Health Coaching* "Kesehatan Pada Usia Remaja Berperan Penting Dalam Pencapaian Presentasi Di Sekolah" (3) sosialisasi pemberian materi tentang pembelajaran online.

Survey dilaksanakan menggunakan google form yang tautannya disebar melalui aplikasi WhatsApp. Terdapat 33 siswa yang memberikan tanggapan terhadap survey yang dilakukan. Hasil survey kemudian dikelompokkan ke dalam tiga kategori respon siswa: (1) Setuju dengan penerapan pembelajaran online; (2) Tidak setuju dengan penerapan pembelajaran online; (3) Ragu dengan pelaksanaan pembelajaran online.

### A. Prosedur Kegiatan

Mahasiswa keperawatan menemukan ide untuk membuat siswa agar tidak merasa bosan dalam pembelajaran online

1. Siswa bisa menginstal aplikasi Quizizz di appstore
2. Kemudian siswa membuka aplikasi Quizizz
3. Masuk ke join.quizizz.com,
4. Selanjutnya klik ikon join. Perhatikan gambar di bawah ini, Minta siswa memasukkan game code.
5. Kemudian memasukkan nama mereka. Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop guru.

**B. Pembelajaran Alternative**

Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat digunakan siswa SMP Nabilah yaitu menggunakan aplikasi Quizizz.



Gambar 1. Aplikasi Quizizz

Tabel 1. Hasil Survey Pembelajaran Online

Pertanyaan	Setuju	Tidaksetuju
Sekolah online membuat anda menjadi lebih aktif dalam bertanya	45,5%	51,5%
Saya lebih suka mendapatkan pembelajaran online dibandingkan pembelajaran langsung disekolah	36,4%	63,6%
Lebih banyak kelebihan dari pada kekurangan dalam penerapan sekolah online	36,4%	60,6%
Apakah belajar kelompok hal yang menyenangkan	57,6%	12,1%
Apakah kamu jarang mengerjakan tugas	48,5%	48,5%
Apakah kamu sering bolos	3%	97%
Apakah kamu sering mencontek	63,7%	36,4%

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Kegiatan Pengabdian ini menghasilkan ide tentang bagaimana cara siswa agar tidak cepat bosan dalam pembelajaran online.

2. Ide yang didapatkan berbentuk aplikasi yaitu Quizizz.
3. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz siswa SMP Islam Nabilah bisa dengan mudah mendapatkan ilmu pengetahuan yang banyak karena dalam aplikasi Quizizz sudah memiliki semua mata pelajaran
4. Siswa SMP Islam Nabilah lebih cepat merespon dan berfikir kritis.
5. Siswa SMP Islam Nabilah bisa mengetahui batas kemampuan pengetahuannya sehingga bisa meningkatkan wawasannya.



Gambar 2. Pemberian Hadiah Kepada Pemenang Kuis Quizizz

## TUJUAN

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi pembelajaran Quizizz agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran online dan bisa menggunakan aplikasi Quizizz di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran tersebut juga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa

## IV. KESIMPULAN

Setelah dilakukan kegiatan penyuluhan SMP Islam Nabilah Batam siswa dapat mengetahui tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi Quizizz dan besarnya manfaat tentang aplikasi tersebut. Selain itu, dalam kegiatan ini juga memperkenalkan media pembelajaran yaitu aplikasi Quizizz. Dengan adanya Quizizz ini diharapkan agar siswa tidak cepat merasa bosan dalam pembelajaran online. Selain itu siswa juga dapat menggunakan aplikasi Quizizz di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan wawasan dan pengetahuannya siswa secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N., Sinulingga, B., & Dani, E. P. (2020). *MEMASARKAN PRODUK KERAJINAN LIMBAH ANORGANIK*. 1, 21–25.
- Artikel, I. (2020). ( *JPkMN* ) Vol : 2 No . 1 September 2020 *PENGENALAN GOOGLE CLASS KEPADA TENAGA PENGAJAR DI JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSANTARA ( JPkMN ) Vol : 2 No . 1 September 2020*. 1, 1–7.
- Dani, E. P., Anisa, N., Sinulingga, B., & Purba, R. (2020). *PELATIHAN PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM BAGI GURU MTS*. 1, 26–31.
- Ali, Sadikin. 2020. *Pembelajaran daring di tengah Wabah Covid-19*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), hal 215.
- Firman. 2020. *Pembelajaran Online di tengah Pandemi Covid-19*. *Indonesia Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 82.
- Mustika, I., Sarmini, S., Mulyadi, M., & Ferdilla, F. (2022). Career Planning Education For Nabilah Batam Islamic High School Students. *International Journal of Engagement and Empowerment*, 2(2), 184-190.

- 
- Mustika, I. (2022). Pelatihan Komputer Akuntansi Bagi Mahasiswa Akuntansi Universitas Ibnu Sina. *ABDIMAS EKODIKSOSIORA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ekonomi, Pendidikan, dan Sosial Humaniora (e-ISSN: 2809-3917)*, 2(1), 8-11.
- Purba, R., Lubis, R. K., Studi, P., & Informatika, M. (2020). ( *JPkMN* ) *SOSIALISASI E- COMMERCE BAGI REMAJA MELALUI MEDIA SPEAKING ACTIVITY DI MTsN 1 DELI SERDANG JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSANTARA ( JPkMN ) Vol: 2 No . 1 September 2020 I . Pendahuluan dan pengembangan program dengan menggambarkan kondis. 1*, 8–20.
- Yunita, L., Simorangkir, W., Saputra, S., Yunita, L., Simorangkir, W., & Saputra, S. (2020). *STMIK Pelita Nusantara. 1*, 32–39.