

Persiapan Pembelajaran Dan Teknologi Untuk Tahun Ajaran Baru Di Era Pandemi Pada Smpit Al Inayah

Syahrizal Dwi Putra¹

¹Universitas Esa Unggul;

Jalan Arjuna Utara Nomor.9 Duri Kepa, Kebun Jeruk, Jakarta Barat, DKI Jakarta

Email :syahrizal.dwi@esaunggul.ac.id¹

Kilas Artikel

Volume 1 Nomor 2

Agustus 2021

DOI: xxxxx/ejpm.v%i%.xxxx

Article History

Submission: 16-07-2021

Revised: 17-07-2021

Accepted: 19-08-2021

Published: 21-08-2021

Kata Kunci:

Gamifikasi, IASP 2020, Learning Management System (LMS), pembelajaran daring, proses pembelajaran

Keywords:

Gamification, IASP 2020, Learning Management System (LMS), learning process, online learning.

Korespondensi:

(Syahrizal Dwi Putra)

(syahrizal.dwi@esaunggul.ac.id)

Abstrak

Adanya pandemi COVID-19 mengubah proses pembelajaran dari tatap muka menjadi daring. Berdasarkan IASP 2020 pada komponen proses pembelajaran dan sub komponen kualitas pembelajaran dituntut proses pembelajaran yang aktif, adanya penilaian proses dan hasil serta adanya program remedial dan/atau pengayaan. Hal yang perlu dipersiapkan dalam proses pembelajaran daring sesuai dengan kualitas pembelajaran yang diinginkan oleh IASP 2020 dan teknologi pendukung yang dapat digunakan adalah *video conference*, *Learning Management System (LMS)* dan gamifikasi. Hasil dari pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner terhadap respon peserta menunjukkan hasil yang positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tujuan kegiatan yaitu 80% sangat setuju dan 20% setuju.

PREPARATION OF LEARNING AND TECHNOLOGY FOR THE NEW ACADEMIC YEAR IN THE PANDEMIC ERA AT SMPIT AL INAYAH

Abstract

The COVID-19 pandemic has changed the learning process from face to face to online. Based on IASP 2020, the components of the learning process and the sub-components of learning quality require an active learning process, an assessment of processes and outcomes as well as a remedial and/or enrichment program. Things that need to be prepared in the online learning process in accordance with the quality of learning desired by IASP 2020 and supporting technologies that can be used are *video conferencing*, *Learning Management System (LMS)* and *Gamification*. The results of data collection using questionnaires or questionnaires on participant responses showed positive results where teachers gained knowledge and skills in accordance with the objectives of the activity, namely 80% strongly agreed and 20% agreed..

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik di kelas. Dalam proses pembelajaran melibatkan kegiatan belajar dan mengajar yang dapat menentukan

keberhasilan siswa serta untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran merupakan salah satu komponen dari IASP-2020 (Instrumen Akreditasi Satuan Pendidikan). IASP-2020 dikembangkan dengan menitikberatkan penilaian pada 4 (empat) komponen penilaian yaitu Mutu Lulusan, Proses Pembelajaran, Mutu Guru, dan Manajemen Sekolah/Madrasah dan mencakup jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, dan SLB (Malik, 2020).

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan melalui perangkat komputer atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp (WA)*, *telegram*, *instagram*, aplikasi *zoom* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Kondisi guru di Indonesia tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi, ini bisa dilihat dari guru-guru yang lahir tahun sebelum 1980-an. Kendala teknologi informasi membatasi mereka dalam menggunakan media daring (Syah, 2020). Perlu dipahami bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah disebabkan perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring yang terjadi secara mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi hal ini dapat tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa dapat mengikuti secara aktif walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19. Kegagalan pembelajaran daring memang terlihat, tidak satu atau dua sekolah saja melainkan menyeluruh di beberapa daerah di Indonesia. Oleh karena itu komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran daring (*online*) perlu ditingkatkan dan diperbaiki.

Guru dituntut agar mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Sebelum pelaksanaan kegiatan, Kepala Sekolah SMPIT Al Inayah meminta untuk diberikan pelatihan bagi guru yang berhubungan dengan proses pembelajaran dan teknologi yang mendukung proses pembelajaran daring yang sangat dibutuhkan di era pandemi saat ini. Dari hasil diskusi tersebut, kami memutuskan bentuk kegiatan adalah pelatihan dan workshop kepada para guru di SMPIT Al Inayah agar guru dapat memahami tuntutan proses pembelajaran yang diinginkan berdasarkan IASP 2020 dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran daring. Materi pelatihan yang disepakati dan sesuai dengan kebutuhan dari guru/pendidik di SMPIT Al Inayah yaitu persiapan pembelajaran dan teknologi untuk tahun ajaran baru. Selain itu point penting lainnya dari diskusi tersebut adalah penentuan waktu dan tempat pelatihan. Karena masih dalam situasi pandemi COVID-19, maka disepakati agar pelatihan dan workshop tersebut dapat dilakukan melalui video conference (*Meet*).



Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SMPIT Al Inayah, diketahui bahwa ada beberapa masalah yang dihadapi oleh guru-guru di SMPIT Al Inayah yaitu masih belum maksimal dalam pemahaman proses pembelajaran berdasarkan berdasarkan kriteria IASP 2020 dan pengetahuan tentang pembelajaran daring serta penguasaan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu dipandang perlu untuk memberikan sosialisasi berupa pelatihan & workshop untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran daring.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan dan workshop. Pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan para guru terhadap proses pembelajaran daring dan teknologi yang mendukung dalam pembelajaran daring tersebut. Sedangkan workshop diberikan sebagai bentuk langsung dari berbagai contoh penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam mendukung proses pembelajaran. Sebelum pelatihan dan workshop dilaksanakan terlebih dahulu dilakukan wawancara (interaksi langsung) dengan para guru sebagai metode dalam pengumpulan data untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran saat ini termasuk penggunaan teknologi dalam proses pembelajarannya. Kegiatan diawali oleh pembicara (narasumber) dengan menjelaskan dan mempresentasikan konsep IASP 2020 dan komponen proses pembelajaran yang ada didalamnya. Dilanjutkan dengan menjelaskan tentang proses pembelajaran daring dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran daring. Workshop yang dilakukan dengan praktik atau simulasi dalam penggunaan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Kemudian diadakan sesi tanya jawab untuk berbagi pengalaman dengan guru dan diakhir diskusi menawarkan berbagai solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Adapun bahan dan alat yang digunakan dalam kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yaitu : a). Modul presentasi pelatihan yang berisi 3 (tiga) materi utama yaitu pengantar IASP 2020 dan komponen proses pembelajaran, proses pembelajaran daring dan teknologi pendukung proses pembelajaran daring. b) Laptop. c) Koneksi Internet. d) Perangkat lunak / *software* pendukung.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Pada sesi pemaparan materi pelatihan dalam kegiatan abdimas ini diawali dengan melakukan interview (interaksi di kelas) dengan peserta terhadap materi yang akan disampaikan. Beberapa peserta banyak yang belum mendengar tentang konsep yang digunakan pada IASP 2020 terutama komponen proses pembelajaran dan juga belum mengetahui penggunaan teknologi yang mendukung proses pembelajaran.

Pada pemaparan materi, narasumber menjelaskan tentang pengantar IASP 2020 dilanjutkan dengan komponen proses pembelajaran yang terdapat pada IASP 2020 terutama sub komponen kualitas pembelajaran. Selain itu menjelaskan faktor-faktor pendukung yang memunculkan pentingnya pembelajaran daring saat ini. Ada 3 (tiga) faktor yang menyebabkan pembelajaran daring saat ini menjadi suatu keharusan yaitu 1) Tuntutan dari adanya revolusi industri 4.0 serta 2) Fenomena generasi Z. 3) Adanya pandemi COVID-19.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

Revolusi industri 4.0 disebut juga revolusi digital dan istilah lainnya adalah era disrupsi teknologi. Disebut revolusi digital karena terjadinya proliferasi komputer dan otomatisasi pencatatan di semua bidang. Revolusi Industri 4.0 disebut juga era disrupsi teknologi karena otomatisasi dan konektivitas di sebuah bidang akan membuat pergerakan dunia industri dan persaingan kerja menjadi tidak linear. (Ghufron, 2018)

Generasi paling muda adalah generasi Z, atau disebut juga *iGeneration* atau generasi internet. Generasi Z memiliki karakter mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (*multi tasking*) seperti: menjalankan sosial media menggunakan ponsel, *browsing* menggunakan PC, sambil mendengarkan musik menggunakan *headset*. Apapun yang dilakukan oleh generasi Z kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Generasi ini sejak kecil sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian (Putra, 2016).

Selain itu perlu teknologi pendukung proses pembelajaran, seperti *video conference*, *Learning Management System* (LMS) dan juga gamifikasi. Pemanfaatan teknologi pendukung proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Video conference adalah teknologi yang memungkinkan pengguna yang berada pada lokasi yang berbeda untuk mengadakan pertemuan tatap muka tanpa harus pindah ke satu lokasi bersama. *Video conference* paling efektif bekerja saat proses pembelajaran kelas dikontrol dalam jarak jauh, melalui *microphone* yang memungkinkan semua partisipan untuk memberikan komentar, *splitscreen*, dan *multistream video feeds* (Ekawardhana, 2020). Beberapa jenis video conference yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, diantaranya *google meet*, *zoom* dan *cisco webex*.

LMS atau Sistem Manajemen Pembelajaran merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi pembelajaran dan memungkinkan kolaborasi antara pengajar dan siswa (Fitriani, 2020). LMS adalah perangkat lunak yang mengotomatiskan berbagai aspek pembelajaran. Sistem ini juga berfungsi sebagai *platform* untuk memberikan *e-Learning*. Beberapa contoh LMS yang dijelaskan adalah *google classroom*, *edmodo* dan *moodle*.

Istilah gamifikasi (*gamification*) pertama kali digunakan oleh Nick Pelling di tahun 2002 dalam presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Gamifikasi adalah suatu pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau *video game* dengan tujuan untuk memberikan motivasi bagi para pelajar dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan keterlibatan (*engagement*) terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat pelajar (Jusuf, 2016). Beberapa contoh aplikasi gamifikasi yang dapat digunakan seperti *kahoot*, *wordwall* dan *Socrative*.

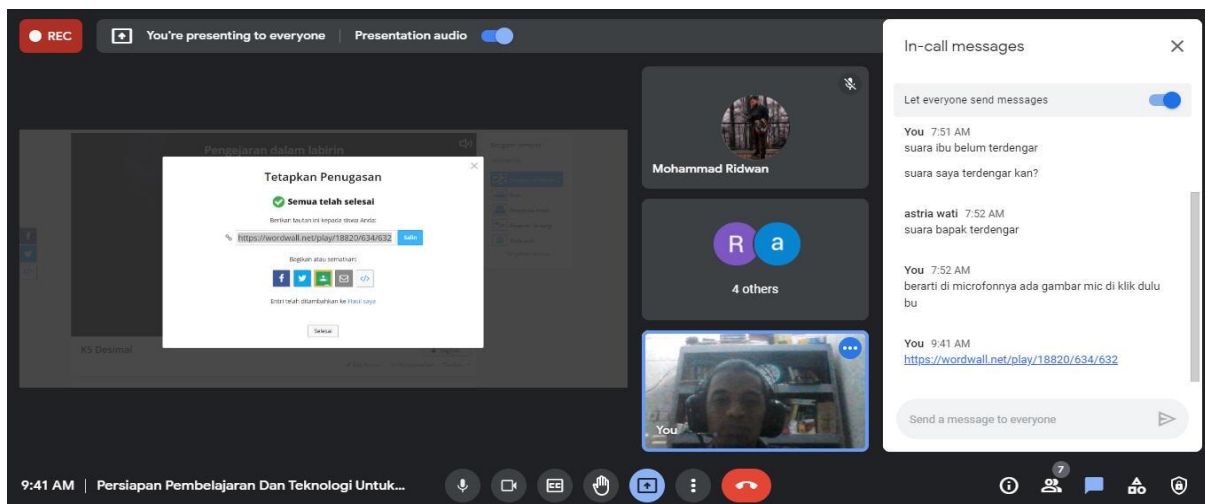
Di akhir pemaparan materi, dijelaskan hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam proses pembelajaran daring sesuai dengan kualitas pembelajaran yang diinginkan oleh IASP 2020 dan teknologi pendukung yang dapat digunakan. Sebagaimana terlihat pada tabel 1 berikut ini.



Tabel 1. Persiapan Proses Pembelajaran & Teknologi Pendukung

No	Sub Komponen	Pernyataan (Isi Butir)	Teknologi Pendukung
12	Kualitas Pembelajaran	Proses pembelajaran berlangsung secara aktif dengan melibatkan seluruh siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi sehingga terjadi proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran pada satuan Pendidikan	Video conference, LMS dan Gamifikasi
13	Kualitas Pembelajaran	Penilaian proses dan hasil belajar digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan dilaksanakan secara sistemis.	Gamifikasi (proses & hasil), LMS (hasil)
14	Kualitas Pembelajaran	Program remedial dan/atau pengayaan diberikan kepada siswa yang memerlukan.	Gamifikasi / LMS

Pada sesi tanya jawab, terlihat peserta sangat antusias mendalami proses pembelajaran dalam IASP 2020 dan teknologi pendukung proses pembelajaran yaitu *video conference*, LMS dan gamifikasi. Banyak peserta yang ternyata baru mengetahui bahwa dengan menggunakan teknologi pendukung proses pembelajaran tersebut tidak perlu menyediakan server khusus atau perangkat pendukung lainnya serta tidak harus melakukan instalasi Hal ini sangat mendukung bagi sekolah yang tidak memiliki tenaga ahli di bidang teknologi, informasi dan komunikasi. Para peserta tertarik untuk menggunakan berbagai teknologi pendukung yang dijelaskan karena hanya butuh koneksi internet untuk dapat langsung menggunakan teknologi-teknologi pendukung tersebut. Berikut salah satu tampilan presentasi yang dilakukan saat pemaparan materi melalui *video conference (meet)*.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

Setelah pelaksanaan pelatihan, maka dilanjutkan dengan praktek simulasi mengerjakan kuis/latihan yang dibuat dengan menggunakan konsep gamifikasi dengan menggunakan



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

aplikasi web *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan aplikasi ini adalah memiliki variasi *template* yang banyak dan mudah digunakan oleh guru. Aplikasi *wordwall* tidak berbayar untuk pilihan *Basic* dengan pilihan 5 jenis *template*. Permainan/kuis/tugas/latihan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun *Email* (Sari & Yarza, 2021). Oleh karena itu *wordwall* digunakan dalam workshop ini karena kemudahan tersebut sehingga para guru dapat merasakan bagaimana mengerjakan tugas/latihan yang berbasis teknologi yang mendukung gamifikasi.

Selanjutnya dilakukan evaluasi kegiatan pelatihan dan workshop ini dengan menggunakan angket/kuisisioner dalam bentuk *google form* yang diberikan kepada peserta di akhir kegiatan. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi dari angket yang dapat dilihat dalam Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Penilaian (*Feedback*) Pelatihan

Butir-butir penilaian (<i>feedback</i>)		sangat tidak setuju	tidak setuju	setuju	sangat setuju
1.	Program pelatihan dan workshop ini sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri..			20%	80%
2.	Program pelatihan dan workshop ini sudah sesuai dengan kebutuhan SMPIT Al Inayah.			60%	40%
3.	Waktu pelaksanaan pelatihan dan workshop ini relatif telah mencukupi sesuai kebutuhan.		20%	20%	60%
4.	Narasumber bersikap ramah, cepat dan tanggap membantu selama kegiatan.				100%
5.	Masyarakat setempat menerima dan mengharapkan program pelatihan dan workshop saat ini dan masa yang akan datang.			20%	80%

4. KESIMPULAN

Pelatihan dan workshop persiapan pembelajaran dan teknologi untuk tahun ajaran baru yang telah dilakukan ini menghasilkan beberapa simpulan sebagai berikut: 1) Para peserta dapat pengetahuan tentang proses pembelajaran dari sisi IASP 2020 dan teknologi pendukung dalam proses pembelajaran daring di era pandemic saat ini. 2) Para peserta ingin melanjutkan pelatihan ini dalam bentuk pengembangan konten dengan teknologi yang digunakan secara mandiri dengan menggabungkan teknologi *video conference* dengan LMS dan gamifikasi dalam proses pembelajaran. 2) Para peserta akan menggunakan hasil pelatihan ini dengan mempraktikkan penggunaan berbagai teknologi yang telah dipelajari sebagai model pembelajaran campuran (*blended learning*).

Secara keseluruhan peserta merespon positif pelatihan dan workshop ini dan diharapkan ada kelanjutan pelatihan berupa pembuatan materi evaluasi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk digital.



5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini mendapat dukungan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan hal tersebut penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra kegiatan ini yaitu SMPIT Al Inayah, terutama kepala sekolah SMPIT Al Inayah yang telah banyak membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekawardhana, N. E. (2020). Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Video Conference. *Prosiding Seminar Nasional Dan Ilmu Terapan*, 4(Vol 4 No 1 (2020)), 1-7.
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- Ghufro, G. (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332-337.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1-6. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Malik, A. et al. (2020). *Instrumen Akreditasi Satuan Pendidikan 2020 Jenjang Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*.
- Putra, Y. S. (2016). Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti*, 9(18), 123-134.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi*. 4(April), 195-199.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301