

PENGENALAN APLIKASI BELAJAR *ONLINE* DI TENGAH MASA PANDEMI PADA KELOMPOK BELAJAR IKHTIARI PALEMBANG

Nining Ariati¹⁾, Yulia Andriani²⁾

^{1),2)}Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jendral Sudirman No. 629 Palembang, Kode Pos 30129
Email : nining@uigm.ac.id¹⁾, Yuliaandriani3798@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Munculnya pandemi virus Covid-19 memberikan dampak yang sangat besar pada bidang pendidikan, sehingga menuntut perlunya dilakukan perubahan metode dalam mengajar. Pandemi yang melanda selama hampir satu tahun ini membuat sekolah-sekolah diliburkan. Kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan secara tatap muka di sekolah, harus dialihkan dari rumah masing-masing melalui berbagai aplikasi virtual. Para siswa dan guru harus beradaptasi agar bisa membiasakan diri melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*). Belajar *online* bersifat fleksibel dan lebih mudah diakses. Namun, di sisi lain metode ini juga mengurangi interaksi antara siswa dan guru. Keadaan seperti ini menuntut para guru untuk lebih selektif dan kreatif dalam memilih metode apa yang akan digunakan dan diterapkan kepada siswa, sehingga siswa tidak merasa cepat bosan ketika menerima materi dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Ada beberapa aplikasi *online* yang bisa digunakan untuk membantu dan mempermudah para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa antara lain Rumah Belajar, Google Classroom dan Quizizz. Hal ini tentunya tidak mudah dan tidak seefektif dengan belajar secara langsung (*tatap muka*). Namun, demi alasan kesehatan dan meminimalisir terbentuknya kluster baru penyebaran covid-19 mau tidak mau kegiatan ini harus dilakukan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada Kelompok Belajar Ikhtiar yang merupakan kelompok belajar yang terbentuk secara tidak sengaja dikarenakan mereka adalah teman sepermainan dan memiliki rumah masing-masing yang saling berdekatan. Pelatihan dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan siswa kelompok belajar Ikhtiar dalam menggunakan aplikasi belajar *online*, yaitu Rumah Belajar, Google Classroom dan Quizizz sekaligus meningkatkan keterampilan di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Kata kunci : rumah belajar, google classroom, quizizz, pandemi

1. PENDAHULUAN

Munculnya pandemi virus Covid-19 memberikan dampak yang sangat besar pada bidang pendidikan, sehingga menuntut perlunya dilakukan perubahan metode dalam mengajar. Siswa dan guru diajak untuk melakukan proses belajar mengajar melalui metode jarak jauh. Pandemi yang melanda selama hampir satu tahun ini membuat sekolah-sekolah diliburkan. Kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan secara tatap muka di sekolah, harus dialihkan dari rumah masing-masing melalui berbagai aplikasi virtual. Para siswa dan guru harus beradaptasi agar bisa membiasakan diri melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*). Hal ini sudah tentu mendatangkan efek positif maupun negatif bagi siswa ataupun guru yang mengakibatkan perlunya banyak dilakukan pembenahan dalam proses pembelajaran (Wilson & Informatika, 2020). Belajar *online* bersifat fleksibel dan lebih mudah diakses. Namun, di sisi lain metode ini juga mengurangi interaksi antara siswa dan guru. Keadaan seperti ini menuntut para guru untuk lebih selektif dan kreatif dalam memilih metode apa yang akan digunakan dan diterapkan kepada siswa, sehingga siswa tidak merasa cepat bosan ketika menerima materi dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Ada beberapa aplikasi *online* yang bisa digunakan untuk membantu dan mempermudah para guru dalam menyampaikan materi kepada siswa antara lain Rumah Belajar, Google Classroom dan Quizizz. Hal ini tentunya tidak mudah dan tidak seefektif dengan belajar secara langsung (*tatap muka*). Namun, demi alasan kesehatan dan meminimalisir terbentuknya kluster baru penyebaran covid-19 mau tidak mau kegiatan ini harus dilakukan.

Aplikasi Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran resmi milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan alamat URL <https://belajar.kemdikbud.go.id/> yang dibuat dan dikembangkan oleh Pustekkom Kemdikbud sejak tahun 2011 sebagai salah satu portal pembelajaran berbasis web, yang berisi berbagai layanan pembelajaran. Terdapat beberapa fitur utama dalam aplikasi ini yaitu Sumber Belajar, Kelas Digital, Bank Soal, Laboratorium Maya, Modul Digital, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan dan Buku Sekolah Elektronik (BSE). Aplikasi Rumah Belajar sebagai media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru, peserta didik dan sumber belajar dimana proses pembelajaran dapat dengan mudah oleh siswa dengan membuka kembali materi pembelajaran yang baru disampaikan di luar jam pembelajaran (Utami & Dewi, 2020).

Google classroom adalah *platform* pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci *google classroom*. Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni melalui komputer dan telepon genggam dan tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016).

Aplikasi pembelajaran *online* lainnya yang sangat bermanfaat yaitu Quizizz, merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat digemari, karena sangat mudah dalam pembuatan konten, membuat soal, pekerjaan rumah, tes dan kuis dengan tampilan yang menarik bagi siswa sekolah dasar (Fazriyah et al., 2020). *Quizizz* ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik yang berperan sebagai admin atau oleh pendesain yang tersimpan di *library* kuis pada halaman *home* (Yulia Isratul Aini, 2019)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan pada Kelompok Belajar Ikhtiari yang merupakan kelompok belajar yang berlokasi di Jalan Letnan Simanjuntak Lorong Buray Rt.30, Rw.04, Kelurahan Pahlawan, Kecamatan Ilir Timur 1, Palembang. Kelompok belajar ini terdiri dari siswa Sekolah Dasar & Menengah Pertama yang terbentuk secara tidak sengaja dikarenakan mereka adalah teman sepermainan dan memiliki rumah masing-masing yang saling berdekatan. Meskipun metode pembelajaran *online* dapat menjadi media pendidikan yang interaktif dan sangat efektif, namun ada beberapa perdebatan, dimana jika siswa tidak mampu menggunakan teknologi mereka akan kehilangan minat belajar, maka peranan metode pembelajaran *online* tidak akan adil untuk semua siswa (Utami & Dewi, 2020).

Selain itu berbagai macam kendala juga dirasakan oleh para siswa terutama masalah koneksi internet dan juga kuota. Ketersediaan kuota yang membutuhkan biaya cukup tinggi harganya bagi siswa dan guru guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring. Kuota yang dibeli untuk kebutuhan internet menjadi melonjak dan banyak diantara orangtua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyediakan jaringan internet. Hal ini pun menjadi permasalahan yang sangat penting bagi siswa, jam berapa mereka harus belajar dan bagaimana data (kuota) yang mereka miliki. Sedangkan orangtua mereka yang berpenghasilan rendah atau dari kalangan menengah kebawah (kurang mampu). Hingga akhirnya hal seperti ini dibebankan kepada orangtua siswa yang ingin anaknya tetap mengikuti pembelajaran daring. Namun saat ini pemerintah juga telah melakukan berbagai kebijakan agar para orangtua tidak terlalu terbebani dengan cara memberikan subsidi kuota untuk para pelajar, guru, mahasiswa, dan dosen.

1.1 Tujuan PKM

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa kelompok belajar Ikhtiari dalam menggunakan aplikasi belajar online, yaitu Rumah Belajar, Google Classroom dan Quizizz;
2. Menambah pengetahuan bagi siswa kelompok belajar Ikhtiari tentang aplikasi belajar online, yaitu Rumah Belajar, Google Classroom dan Quizizz;
3. Meningkatkan keterampilan di bidang teknologi informasi dan komunikasi;

1.2 Manfaat PKM

1. Memberikan peningkatan kemampuan dan keterampilan siswa kelompok belajar Ikhtiari dalam menggunakan aplikasi belajar online, yaitu Rumah Belajar, Google Classroom dan Quizizz;

2. Memberikan tambahan pengetahuan bagi siswa kelompok belajar Ikhtiari tentang aplikasi belajar online, yaitu Rumah Belajar, Google Classroom dan Quizizz;
3. Memberikan peningkatan keterampilan di bidang teknologi informasi dan komunikasi;

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

2.1 Tahapan Pelaksanaan PKM



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

2.2 Analisa dan Solusi Permasalahan Mitra

Belajar secara daring tidak seefektif belajar langsung (tatap muka). Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring (*online*) juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring sangat mendadak dan tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar walaupun dalam kondisi pandemi.

Banyak siswa mengatakan lebih menginginkan beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap, karena materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami. Bantuan orangtua di rumah dalam membantu siswa memahami materi secara online juga dirasa tidak memadai, karena keterbatasan orang tua terhadap kemampuan memahami materi ajar yang diberikan oleh guru termasuk bagaimana memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung pembelajaran online itu sendiri.

Pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran daring (*online*) merupakan salah satu solusi bagi mitra melalui :

1. Pelatihan Aplikasi Rumah Belajar memungkinkan terjadinya interaksi langsung secara *online* antara guru, peserta didik dan sumber belajar dimana proses pembelajaran dapat dengan mudah oleh siswa dengan membuka kembali materi pembelajaran yang baru disampaikan di luar jam pembelajaran.
2. Pelatihan Aplikasi Google Classroom bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas secara online.
3. Pelatihan Aplikasi Quizizz yang merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat digemari, karena sangat mudah dalam pembuatan konten, membuat soal, pekerjaan rumah, tes dan kuis dengan tampilan yang menarik bagi siswa sekolah dasar.

2.3 Penetapan Waktu Pelaksanaan PKM

Pelaksanaan kegiatan PKM ini sendiri disepakati oleh tim dengan pengurus kelompok belajar Ikhtiari pada tanggal 10 dan 11 Oktober 2020 bertempat di rumah kelompok belajar Ikhtiari dengan diikuti oleh semua siswa yang merupakan anggota kelompok belajar Ikhtiari.

2.4 Persiapan Pelaksanaan PKM

Persiapan Pelaksanaan PKM dilakukan dengan materi pelatihan yang akan diberikan tentang Aplikasi Rumah Belajar, Aplikasi Google Classroom dan Aplikasi Quizizz. Selain itu juga dipersiapkan peralatan pendukung yang akan digunakan dalam pelaksanaan pelatihan seperti *infocus*, *banner*, *laptop*, perlengkapan kesehatan (masker dan *hand sanitizer*). Selanjutnya dilakukan koordinasi dengan pihak pengurus kelompok belajar Ikhtiari terkait tempat pelatihan dan anggota kelompok belajar sejumlah 25 orang yang akan mengikuti pelatihan pada tanggal 10 dan 11 Oktober 2020.



Gambar 2. Persiapan Pelaksanaan PKM

2.5 Pelaksanaan PKM

Pelaksanaan PKM dilakukan pada tanggal 10 dan 11 Oktober 2020. Hari pertama pengabdian dilakukan dengan memperkenalkan tim pengabdian dari Universitas Indo Global Mandiri kepada seluruh pengurus dan anggota kelompok belajar Ikhtiari. Selanjutnya kegiatan dimulai membagikan peralatan kesehatan yang wajib dipakai selama kegiatan berlangsung berupa masker dan *hand sanitizer*. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan memberikan materi pelatihan terkait Aplikasi Rumah Belajar dan Aplikasi Google Classroom, dimana anggota kelompok belajar Ikhtiari diharapkan mampu menggunakan aplikasi tersebut untuk membantu mereka dalam meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan menggunakan aplikasi tersebut sehingga mereka lebih mudah dalam proses pembelajaran *online*.

Di hari kedua, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan materi pelatihan terkait Aplikasi Quizizz. Melalui pelatihan ini diharapkan anggota kelompok belajar Ikhtiari mampu menggunakan aplikasi quizizz yang biasanya sering digunakan oleh guru untuk memberikan tugas ataupun ujian sehingga mereka tidak lagi mengalami kesulitan selama penggunaan aplikasi tersebut.



Gambar 3. Pemberian Materi Pelatihan



Gambar 4. Uji Coba Materi Pelatihan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pelatihan terdapat 25 peserta yang hadir yaitu siswa-siswi dari jenjang SD sampai SMP. Peserta antusias mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat dari awal hingga akhir acara, khususnya pada saat sesi diskusi dan kuis . Diskusi berlangsung menarik karena banyak interaksi antara pemateri dengan peserta seputar pengenalan aplikasi belajar *online* dan *software* yang bisa mereka pakai saat melakukan pembelajaran khususnya ditengah pandemi ini dimana proses belajar mengajar dilakukan secara daring (*online*).

Pada Aplikasi Rumah Belajar kita terdapat beberapa fitur utama dalam aplikasi ini yaitu Sumber Belajar, Kelas Digital, Bank Soal, Laboratorium Maya, Modul Digital, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan dan Buku Sekolah Elektronik (BSE).



Gambar 5. Sumber Belajar, Kelas Digital, Bank Soal, Laboratorium Maya.

Kelas Digital adalah fasilitas dalam proses pembelajaran tanpa tatap muka antara guru dan siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberikan bahan ajar yang dapat diakses dan dibagikan oleh siswa dalam bentuk digital kapan saja dan di mana saja. Pendidik dan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran virtual dengan pendidik *chat*, *video*, *audio*, *desktop sharing*. Kelas digital dapat menuntun pembelajaran interaktif untuk mendorong keterampilan peserta didik dan kelas digital ini merupakan sarana pembelajaran *online* bagi peserta didik dan pendidik serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Gambar 6 berikut merupakan rincian cara login dan alur penggunaan portal rumah belajar di kelas digital.



Gambar 6. Cara Login Aplikasi Rumah Belajar

Sumber belajar adalah Fitur yang menyajikan materi ajar bagi siswa dan guru berdasarkan kurikulum. Materi ajar disajikan secara terstruktur dengan tampilan yang menarik dalam bentuk gambar, *video*, animasi, simulasi, evaluasi, dan permainan. Selain menyediakan berbagai materi pengetahuan jenjang pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA dan SMK juga menyediakan sarana evaluasi belajar secara *online* sesuai dengan tuntutan perkembangan TIK.

Bank soal adalah fitur kumpulan soal dan materi evaluasi siswa yang dikelompokkan berdasarkan topik ajar. Tersedia juga berbagai akses soal latihan, ulangan, dan ujian. Bank soal Dapat diakses sesuai yang diinginkan. Mata Pelajaran yang tersedia di Bank Soal adalah Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Bank soal digunakan untuk membantu guru dan siswa. Bank soal sudah memperhatikan tingkat kesulitan yang secara teratur serta memberikan wawasan dalam pendidikan. Pemanfaatannya dapat dilakukan melalui kelas dan proses pengembangan bahan soal guru dapat memberikan suasana belajar yang lebih interaktif.

Laboratorium Maya adalah Fitur simulasi praktikum laboratorium yang disajikan secara interaktif dan menarik, dikemas bersama lembar kerja siswa dan teori praktikum. Laboratorium maya dapat dimanfaatkan secara *online* maupun *offline*. Hal ini dilakukan secara elektronik diprogram dalam komputer untuk mensimulasikan percobaan nyata di dalam laboratorium maya yang sudah dilengkapi dengan contoh lembar kerja siswa, referensi materi, dan panduan pemanfaatan.

Google Classroom adalah suatu aplikasi pembelajaran secara online yang dapat digunakan secara gratis. Classroom ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas.



Gambar 7. Icon Google Classroom

Cara Menggunakan Google Classroom untuk Siswa melalui fasilitas bergabung kelas :

1. Pertama Login atau masuk ke aplikasi Google Classroom yang telah didownload atau masuk ke laman classroom.google.com
2. Lalu pilih tanda “+” yang berada di atas sudut kanan dan pilih “GabungKelas”
3. Setelah itu, masukkan kode kelas yang telah diberikan guru dan klik “Gabung”

Cara Menggunakan Google Classroom untuk Siswa melalui fasilitas mengirim tugas :

1. Pada menu klik “Tugas Kelas”, kemudian pilih tugas yang akan kamu kerjakan
2. Setelah itu, bakal muncul detail tugas-tugas yang bisa dipilih, lalu klik “Lihat Pertanyaan” untuk jawab pertanyaan.
3. Kemudian kamu bakal diarahkan ke halaman pertanyaan, kamu pun bisa menjawabnya pada kolom yang telah disediakan.
4. Apabila sudah selesai menjawab atau mengerjakan, klik “Serahkan” dan selesai.

Selain sebagai media pembelajaran, aplikasi quizziz berfungsi sebagai alat belajar yang baik karena dapat memberikan pertanyaan pertanyaan yang bermanfaat, sehingga dapat melatih saraf otak agar lebih sering berfikir.



Gambar 8. Icon Aplikasi Quizizz

Langkah-langkah Metode *Team Quiz*

1. Guru memilih topik yang biasa disajikan dalam tiga segmen
2. Siswa dibagi ke dalam tiga kelompok besar
3. Guru menjelaskan skenario pembelajaran
4. Guru menyajikan materi pelajaran
5. Guru meminta tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, sementara tim B dan tim C menggunakan waktu untuk memeriksa catatan mereka
6. Tim A memberikan kuis kepada tim B, jika tim B tidak dapat menjawab pertanyaan, tim C segera menjawabnya
7. Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim C, dan mengulang proses tersebut
8. Ketika kuisnya selesai, lanjutkan segmen kedua dari pelajaran dan mintalah tim B sebagai pemandu kuis
9. Setelah tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran dan tunjukkan tim C sebagai pemandu kuis.

Berdasarkan berbagai pertimbangan, seperti jumlah siswa yang banyak sehingga peneliti mendesain tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Quiz*, yaitu dalam hal pembagian kelompok. Hal tersebut bertujuan agar kegiatan pembelajaran lebih terkontrol dan terarah. Dalam penelitian ini, peneliti membagi siswa ke dalam enam kelompok secara acak sehingga kegiatan kuis terbagi menjadi dua segmen, yaitu satu segmen untuk tiga kelompok pertama dan satu segmen untuk tiga kelompok kedua.

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan PKM yang dilakukan ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Pelatihan ini dapat memberikan peningkatan kemampuan dan keterampilan siswa kelompok belajar Ikhtiari dalam menggunakan aplikasi belajar online, yaitu Rumah Belajar, Google Classroom dan Quizizz;
2. Pelatihan ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi siswa kelompok belajar Ikhtiari tentang aplikasi belajar online, yaitu Rumah Belajar, Google Classroom dan Quizizz;
3. Pelatihan ini dapat memberikan peningkatan keterampilan di bidang teknologi informasi dan komunikasi;

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diberikan kepada Universitas Indo Global Mandiri selaku pelindung dalam kegiatan ini. Pengurus dan siswa yang menjadi anggota kelompok belajar Ikhtiari yang menjadi peserta pada kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fazriyah, N., Carton, & Awangga, R. M. (2020). 1 Nurul Pendahuluan Pembelajaran Masa Kini Terus Mengalami Inovasi , Sesuai Dengan Dinamisnya Tuntutan Kompetensi Abad 21 . Perubahan Paradigma Cara Belajar Siswa Yang Berbeda Dibandingkan Masa Sebelumnya . Banyak Pekerjaan Rumah Yang Harus Diselesaikan G. *Ethos: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 199– 204.
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV Dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema Journal*, 2(1), 24–31.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*, SBN 978-60, 513–521. [Http://hdl.handle.net/11617/9144](http://hdl.handle.net/11617/9144)
- Wilson, A., & Informatika, P. S. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Daring (*Online*) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 66–72.
- Yulia Isratul Aini. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).