

DIGITALISASI PEMBELAJARAN DI ERA NEW NORMAL

Nurul Anriani^{1*}, Sholeh Hidayat², Yani Setiani³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Corresponding author: nurul_anriani@untirta.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh mahasiswa Doktor Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa ini bertujuan untuk (1) meningkatkan proses pembelajaran dengan pemanfaatan Google form dan screencast oleh guru-guru di berbagai provinsi di Indonesia; (2) meningkatkan kemampuan guru-guru di berbagai provinsi di Indonesia dalam pemanfaatan software dalam mendesain pembelajaran. Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan monitoring atau evaluasi oleh panitia pelaksanaan untuk melihat dan mendampingi guru dalam membuat evaluasi ataupun daftar hadir dengan menggunakan google form, melakukan perekaman penyampaian materi dengan screencast, dan membuat media pembelajaran dengan software seperti Quiziz, dan pawtoon. Metode pelatihan yang diberikan dengan melalui zoom, yaitu metode ceramah dan tanya jawab, serta demonstrasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa program pengabdian yang dilakukan dengan zoom berlangsung dengan baik dan lancar. Program ini mampu memberi pengetahuan dan keterampilan kepada guru dalam pemanfaatan google form dan screencast dan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran dengan software quiziz ataupun powtoon..

Kata Kunci: google form, screencast, pawtoon, quiziz

Abstract

This community service activity organized by Doctoral students of Sultan Ageng Tirtayasa University aims to (1) improve the learning process by utilizing Google forms and screencasts by teachers in various provinces in Indonesia; (2) increasing the ability of teachers in various provinces in Indonesia to use software in designing learning. After the training activities, monitoring or evaluation is carried out by the implementation committee to see and assist teachers in making evaluations or attendance lists using google form, recording material delivery with screencasts, and making learning media with software such as Quiziz and Pawtoon. The training methods provided by zoom are lectures and questions and answers, as well as demonstrations. The results showed that the service program carried out with zoom was running well and smoothly. This program is able to provide knowledge and skills to teachers in the use of google form and screencast and is able to improve the ability of teachers to make learning media with quiziz or powtoon software

Keywords: google form, screencast, pawtoon, quiziz

1. PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa jabatan guru sebagai pendidik merupakan jabatan profesional. Hal ini berarti, guru adalah jabatan profesi yang dituntut harus mampu melaksanakan tugasnya secara profesional. Seseorang dianggap profesional apabila mampu mengerjakan tugasnya dengan selalu berpegang teguh pada etika kerja, independen (bebas dari tekanan pihak luar), cepat (produktif) tepat (efektif), efisien dan inovatif serta didasarkan pada prinsip-prinsip pelayanan prima yang didasarkan pada unsur-unsur ilmu atau teori yang

sistematis, kewenangan profesional, pengakuan masyarakat, dan kode etik yang regulative.

Syamsi (2007:1) mengatakan bahwa sudah sejak lama ditetapkan aturan pemerintah tentang pengembangan profesi guru. Dalam keputusan Menteri Negara pendaya gunaan Aparatur Negara Nomor 84 tahun 1993 tanggal 24 desember 1993 dinyatakan bahwa bidang kegiatan guru terdiri dari unsur utama yang terdiri atas kegiatan pada bidang pendidikan, proses belajar mengajar, dan pengembangan profesi, serta unsur penunjang. Dalam peraturan menteri pendidikan nasional nomor 18 tahun 2007 tentang sertifikasi guru dalam jabatan, juga disebutkan bahwa salah satu komponen yang dinilai dalam penilaian portofolio adalah karya pengembangan profesi.

Tujuan kegiatan pengembangan profesi guru adalah untuk meningkatkan mutu guru agar lebih profesional dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya. Jadi, kegiatan tersebut bertujuan untuk memperbanyak guru yang profesional, bukan untuk mempercepat atau memperlambat kenaikan pangkat/golongan. Selanjutnya, sebagai penghargaan kepada guru yang mampu meningkatkan mutu profesionalnya. Salah satu upaya peningkatan profesionalisme guru adalah membuat media pembelajaran untuk meningkatkan mutu dari proses pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang inovatif berbasis TPACK dan HOTS. Sebagian guru merasa bahwa membuat media adalah kegiatan yang sulit, namun harus tetap dilakukan untuk menghasilkan pembelajaran yang inovatif.

Telah dipaparkan sebelumnya bahwa salah satu cara meningkatkan profesionalisme adalah menghasilkan karya, salah satunya adalah membuat media pembelajaran. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menemukan teknologi dengan pemanfaatan software media pembelajaran ataupun pemanfaatan google form dan screencast.

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Pelatihan yang diangkat dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemanfaatan google form, screencast dan software media pembelajaran bagi guru-guru di semua jenjang di berbagai provinsi di Indonesia. Oleh karena itu, diusulkan kerangka pemecahan masalah secara operasional sebagai berikut.

- 1) Penyelenggaraan pelatihan intensif tentang:
 - a) pemanfaatan google form untuk keperluan pembuatan evaluasi
 - b) pembuatan rekaman layar dengan screencast
 - c) pemanfaatan software media pembelajaran seperti powtoon dan Quiziz

Sasaran pada pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru di semua jenjang di berbagai provinsi di Indonesia. Sasaran ini ditujukan untuk 1000 orang guru dari SD sampai SMA atau sederajat baik negeri maupun swasta. Kegiatan pengabdian digitalisasi di era new normal ini diselenggarakan dengan melibatkan berbagai pihak. Pihak-pihak yang terlibat, yaitu: (1) Rektor UNTIRTA yang sudah memberikan ijin menggunakan zoom universitas sehingga bisa menampung 1000 peserta, (2) pihak Pascasarjana mulai dari Direktur Pascasarjana, Wakil Direktur 1, Wakil Direktur 2, dan Wakil Direktur 3 serta Dosen Pascasarjana UNTIRTA yang telah mendukung acara ini, (3) Koordinator Program Studi Doktor Pendidikan beserta Sekertarisnya yang sudah memfasilitasi kegiatan pengabdian ini (3) Tim IT yang berperan sebagai teknis pelaksanaan pengabdian ini sehingga pengabdiannya bisa berjalan dengan lancar (4) guru-guru sebanyak 1000 orang di berbagai provinsi di Indonesia sebagai peserta pelatihan, dan (5) Mahasiswa Doktor Pendidikan sebagai panitia pelaksana kegiatan yang berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi kegiatan.

Metode pembelajaran yang digunakan untuk mendukung keberhasilan program antara lain sebagai berikut:

- a. Ceramah dan Tanya Jawab

Metode ini dipilih untuk memberikan pengetahuan kepada guru-guru dalam berinovasi dalam

pembelajaran yaitu dengan menjelaskan materi yang bersifat teoritik terkait komponen-komponen yang ada di google form, menjelaskan rekam layar dengan screencast dan menjelaskan software yang biasa digunakan dalam pembuatan media pembelajaran seperti powtoon dan quiziz.

b. **Demonstrasi**

Metode ini dipilih untuk menjelaskan sesuatu proses kerja secara bertahap sehingga dapat member kemudahan bagi peserta dapat mengamati secara cermat proses pembuatan evaluasi dengan menggunakan google form, cara membuat rekam layer dengan screencast, dan mendemonstrasikan perolehan powtoon dan quiziz

pesiapan sampai penyuntingan naskah.

c. **Latihan/Praktik atau tutorial**

Pada metode ini peserta mempraktikan pembuatan google form, screencast ataupun powtoon dan quiziz dengan bimbingan pelatihan sehingga peserta dapat membuat media pembelajaran yang inovatif. Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan ini, dilakukan dengan melihat keterlibatan dan antusias peserta. Keterlibatan peserta dapat dilihat dari absen peserta kegiatan dan antusiame peserta dilihat dari motivasi peserta selama kegiatan berlangsung. Digunakan juga metode angket/kuesioner untuk mengumpulkan data mengenai respons guru terhadap pelaksanaan pelatihan. Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan monitoring dan evauasi oleh panitia pelaksana untuk melihat dan mendampingi guru pembuatan media pembelajaran dengan google form, screencast, powtoon ataupun quiziz.

3. HASIL DAN PEMBAHSAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dalam 1 hari dengan dua narasumber, yang pertama dengan materi pemanfaatan google form dan screencast. Kemudian dilanjutkan dengan narasumber yang kedua dengan materi pemanfaatan software media. Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat yang semula di targetkan 300 orang guru mengalami pnambahan kuota sehingga mencapai 1000 orang. Alasan pemerataan kesempatan dan besarnya minat peserta menjadi timbangan utama dari penambahabahan jumlah peserta pelatihan. Pertimbangan ini dilandasi oleh antusias guru-guru untuk mendapatkan ilmu tentang media pembelajaran yang saat ini dibutuhkan untuk memenuhi proses pembelajaran secara daring di era new normal.

Ada beberapa hal yang patut dibahas dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Pertama berkaitan dengan pemanfaatan google form dan screencast, hamper semua guru sudah mengenal bahkan sudah menggunakan google form untuk bahan evaluasinya, namun tidak banyak yang tahu google form secara detail, begitu pula dengan screencast, tidak banyak guru yang mengetahui tentang screencast. Oleh karena itu narasumber memberikan gambaran-gambaran apa saja yang ada dalam google form dan keberfungsianya, juga memperlihatkan tentang screencast dan mendemonstrasikannya. Sementara untuk materi software pawtoon dan quiziz,, merupakan hal yang benar-benar baru. Guru-guru berpendapat bahwa ini adalah sesuatu yang menarik untuk dicoba, namun untuk mencobanya dirasa ada kesulitan untuk pertama mengakses softwarentya. Namun, semangat guru makin terlihat ketika disinggung bahwa keprofesionalan seorang guru dapat dilihat dari pembuatan perangkat pembelajaran, yang inovatif.

Kedua yang perlu dibahas adalah antusias guru untuk mengikuti webinar. Setelah pemberian materi oleh dua narasumber, para guru terlihat antusias dalam menyimak dan berdiskusi. Setelah dilakukannya wawancara, antusias ini disebabkan oleh berbagai alasan, seperti keinginan guru untuk meningkatkan profesionalisme, terutama dalam membuat perangkat pembelajaran, serta alasan terbanyak adalah keinginan untuk mempersiapkan diri untuk bisa menjadi guru yang tersertifikasi. Namun, ada sedikit kekecewaan dari para guru karna kegiatan ini hanya dilaksanakan dalam waktu satu hari. Padahal guru ingin

mendapatkan bimbingan secara intensif, terutama dalam hal membuat media pembelajaran dengan powtoon.

4. PENUTUP

Adapun simpulan yang dapat ditarik setelah pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Program Pengabdian Pada Masyarakat secara baik dan lancar. Program ini mampu meningkatkan pemahaman guru-guru dalam pemanfaatan google form, screencast dan powtoon, ataupun quiziz.
- 2) Program Pengabdian Pada Masyarakat yang diselenggarakan mampu meningkatkan kemampuan guru-guru dalam menggunakan google form.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hafsah, Rustamaji & Sriyono. (2012). Aplikasi Pencarian Android Package (APK) Berbasis Web dan Mobile Web dengan API. *Jurnal Telematika*, 9(1) 51-56.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/>
- Kartika Budi. 2001. *Berbagai Strategi untuk Melibatkan Siswa Secara Aktif dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMU, Efektivitasnya dan sikap Mereka pada Strategi Tersebut*. USD: Widya Dharma Edisi April 2011
- Putra, O. D., Darlius, & Harlin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *E-modul* Interaktif Pada Mata Kuliah Sistem Pemindah Tenaga Di Program Studi Pendidikan Teknik Medin FKIP Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4(1), 29–37. Retrieved from <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/>
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. . (2013). Pengembangan *E-modul* Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 264–275. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/>
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Jakarta, U. N. (2018). Pembelajaran abad 21 di sd, 439–444.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta:Depdiknas.