



Pelatihan Penggunaan Aplikasi Digital Pembelajaran Daring Dalam Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Madrasah Aliyah

Wiki Tedi Rahmawati¹, Sofia Idawati Lubis², Meida Rabia Sihite³, Yunita Mutiara Harahap⁴,
Linda Astuti Rangkuti⁵

Keywords :

Aplikasi Digital;
Pembelajaran Daring;
Pandemi Covid-19.

Correspondensi Author

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris,
FKIP Universitas Alwashliyah
Medan
Jl. Sisingamangaraja No.10 KM 5,5
Medan
Email: weequeefun@gmail.com

History Article

Received: 12-04-2021;
Reviewed: 14-05-2021;
Revised: 11-07-2021;
Accepted: 21-07-2021;
Published: 12-08-2021.

Abstrak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkaya dan memperluas pengalaman guru-guru dalam penggunaan aplikasi digital pembelajaran daring untuk menudukung kegiatan pembelajaran selama masa pandemi. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan penggunaan beberapa aplikasi digital seperti mentimeter, socrative, dan quizzes. Hasil dari kegiatan pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa guru-guru yang diberikan pelatihan penggunaan aplikasi digital dapat mengeksplorasi penggunaan aplikasi tersebut dengan baik dan membantu mereka dalam mempersiapkan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa.

Abstract. This community service activity was implemented with the aim to enrich and widen the teachers' experience in using the digital application of online learning during the pandemic. The method used was a short term workshop in using several digital applications such as mentimeter, socrative, and quizziz. The result of this activity can be concluded that the teachers given the workshop of using digital application can explore the use of the application well and help them in preparing more attractive learning material.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mempengaruhi praktik pembelajaran saat ini yang berada di era digital dan mengarah kepada revin 4.0. Pembelajaran pada era digital sekarang ini pun memungkinkan untuk tidak menghadirkan guru dan siswa di dalam kelas. Menurut Setiawan (2017) era digital terlahir dengan kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru era digital memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. Azis (2019) juga berpendapat bahwa era digital merupakan era di mana semua aspek dalam kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran yang terjadi lebih banyak memanfaatkan media digital. Karena pembelajaran digital memerlukan kesiapan

pembelajar dan pengajar untuk berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer/laptop dengan internet, smartphone dengan aplikasinya dan lainnya. Sehingga kehadiran teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran era digital.

Sejak awal Maret 2020, kegiatan pembelajaran siswa yang semula tatap muka (luring) berubah menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring) diakibatkan adanya pandemi Covid-19. Kondisi ini mewajibkan guru untuk lebih terampil dalam mempersiapkan materi pembelajaran daring. Penerapan kebijakan pembelajaran daring juga dilakukan oleh MAS Al Washliyah 12 Perbaungan di Kota Medan.

Madrasah Al Wasliyah 12 berlokasi di Jln. Malinda II Komp. Sawit Indah, Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai dan terakreditasi A dengan No. SK. Akreditasi 860/BANSM/PROVSU/LL/XII/2018. Madrasah ini juga sudah menerapkan Kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran. Madrasah ini berada di bawah naungan Kementerian Agama.

Seiring dengan kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring tersebut, maka penambahan kebutuhan akan variasi model pembelajaran daring untuk memudahkan pembelajaran daring menjadi satu tantangan dan tuntutan. Guru-guru dituntut untuk dapat menguasai setidaknya 1 aplikasi digital yang dapat digunakan untuk membuat materi daring maupun sebagai media interaksi langsung dengan siswa. Aplikasi digital tersebut juga harus yang mudah untuk diakses dan digunakan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran daring berlangsung. Azis (2019) menyebutkan bahwa model pembelajaran era digital terdiri 3 model: pertama, guru/dosen memberikan materi pembelajaran secara online pada peserta didik kemudian didownload dan dipelajari secara manual (offline), kedua, guru/dosen memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik mempelajari secara online juga, dan ketiga, kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara online dengan offline.

Madrasah ini dalam kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring memberikan kebebasan kepada guru-guru untuk menggunakan model pembelajaran dan aplikasi digital atau media apapun yang mudah dan cepat untuk digunakan. Berdasarkan observasi dan interview yang dilakukan, terungkap bahwa mayoritas guru-guru di madrasah ini belum mampu menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran secara daring yang menjadi tuntutan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta dampak nyata dari pandemik COVID 19 yang hingga saat ini masih belum selesai.

Situasi ini akhirnya menyebabkan timbulnya masalah seperti bagaimana agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik dan lancar serta materi dapat tersampaikan meskipun dilakukan secara daring. Kemudian, masalah lainnya yaitu aplikasi digital apa yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa sehingga materi yang disampaikan oleh guru secara daring dapat diterima dengan baik. Tidak hanya sampai di situ saja masalah yang harus dihadapi dalam pembelajaran daring ini.

Faktor sumber daya guru itu sendiri juga harus menjadi perhatian khusus oleh pihak manajemen madrasah. Bisa saja terjadi problematika seperti guru tidak memiliki perangkat teknologi yang memadai seperti komputer/laptop/notebook atau smartphone untuk mendukung guru dalam menyiapkan materi pembelajaran daring dan walaupun ada, belum tentu guru tersebut mampu untuk mengeksplorasi pemakaiannya. Hal ini bisa saja terjadi dikarenakan banyak faktor, misalnya faktor usia guru di sekolah tersebut yang bervariasi. Mungkin untuk guru-guru yang tergolong masih usia muda mampu mengembangkan, mengeksplorasi dan mengintegrasikan materi perangkat pembelajaran luring menjadi materi perangkat pembelajaran daring. Sementara itu, bagi guru-guru yang tergolong usia sudah lanjut akan mengalami kesulitan peralihan dari pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring.

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan tersebut, dirangkum beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru di sekolah tersebut antara lain: pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring yang baik dan efektif agar materi dari guru dapat tersampaikan kepada siswa; kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai perangkat daring yang harus digunakan sebagai aplikasi digital yang dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa untuk pembelajaran daring; masih sedikitnya sumber daya guru yang mampu menguasai dan mengembangkan perangkat teknologi informasi (terutama komputer/laptop dan smartphone) untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring; dan belum meratanya guru-guru yang mampu mengembangkan, mengeksplorasi dan mengintegrasikan materi perangkat pembelajaran luring menjadi materi perangkat pembelajaran daring.

Menanggapi sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh MAS Al Washliyah 12 Perbaungan ini, tim pengusul kegiatan PkM bersama pihak madrasah melakukan justifikasi terhadap permasalahan tersebut dan menentukan masalah yang menjadi prioritas serta memberikan solusi sebagaimana dijabarkan berikut ini.

Masalah, Kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai penggunaan digital tools untuk pembelajaran daring.

Solusi yang diberikan adalah: (1) Pelatihan penggunaan aplikasi digital untuk pembelajaran

daring; (2) Aplikasi digital yang ditawarkan dalam pelatihan ini adalah:

- a. mentimeter
 - b. socrative
 - c. quizziz
2. Guru-guru akan menerima paparan tentang masing-masing aplikasi digital.
 3. Guru-guru praktik langsung menggunakan aplikasi digital pada saat dilakukan pelatihan.

Masalah: Masih sedikit guru yang menguasai perangkat teknologi informasi (terutama komputer/laptop/notebook dan smartphone) untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring.

Solusi: Pelatihan penggunaan perangkat komputer/laptop/notebook dan smartphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring.

METODE

Pelaksanaan program kegiatan PkM di MAS Al Washliyah 12 Perbaungan ini dilakukan dengan metode pelatihan yang dilaksanakan secara langsung. Berikut ini adalah tahapan-tahapan pelaksanaan PkM tersebut.

1. Penentuan program kegiatan yang akan dilaksanakan dan pemilihan mitra. Ada beberapa kegiatan PkM dan calon mitra yang diusulkan dan didiskusikan oleh tim.
2. Pembagian tugas tim dan penyusunan proposal. Masing-masing tim ditentukan tugas dan tanggungjawabnya kemudian bersama-sama menyusun proposal kegiatan yang akan dibuat.
3. Setelah pengajuan proposal, tim melakukan kunjungan ke lokasi PkM yaitu MAS Al Washliyah 12 Perbaungan untuk melakukan sosialisasi dan pemantapan program kegiatan PkM.
4. Setelah berkoordinasi dengan pihak sekolah, maka ditentukan kegiatan PkM yang akan dilakukan yaitu pelatihan aplikasi digital berdasarkan prioritas permasalahan yang telah dipaparkan.
5. Pendataan calon peserta pelatihan dilakukan oleh anggota tim untuk mengetahui jumlah peserta yang akan ikut pelatihan.
6. Materi pelatihan disusun oleh anggota tim PkM sesuai dengan tema yang akan disajikan yaitu pelatihan aplikasi digital. Ada beberapa aplikasi digital yang ditawarkan untuk diaparkan pada kegiatan pelatihan.
7. Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan dalam 2 sesi. Sesi pertama pemaparan

penjelasan mengenai aplikasi digital dengan menggunakan komputer/laptop/notebook atau smartphone dan sesi kedua peserta akan diberi kesempatan untuk mencoba praktik menggunakan salah satu aplikasi digital yang telah dijelaskan.

8. Setelah kegiatan PkM berakhir, seluruh tim pengusul akan melakukan evaluasi terhadap kegiatan PkM yang sudah dilaksanakan dan menyusun laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dengan judul “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Digital Pembelajaran Daring Dalam Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Madrasah Aliyah” ini dilaksanakan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dari FKIP Universitas Alwashliyah Medan dan berlokasi di MAS Al Washliyah 12 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai. Kegiatan ini sangat memberikan manfaat bagi guru-guru di madrasah tersebut.

Para peserta pelatihan sangat antusias mendengarkan paparan penjelasan penggunaan beberapa aplikasi digital selama sesi pertama dan bersemangat untuk mempraktikkan langsung aplikasi digital tersebut pada sesi kedua. Materi yang dipaparkan menayangkan berbagai macam langkah penggunaan aplikasi digital seperti socrative, quizziz, dan mentimeter.



Gambar 1: Tim Memberikan Materi Pelatihan

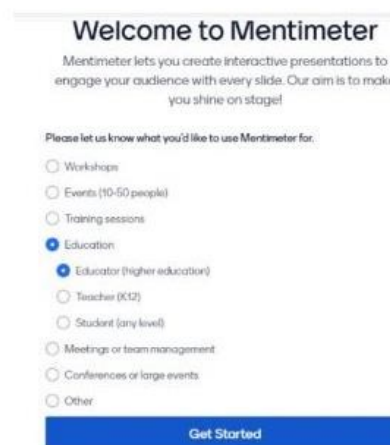


Gambar 2: Peserta Pelatihan Mendengarkan Paparan Materi Pelatihan

1. Mentimeter

Mentimeter merupakan salah satu aplikasi berbasis website yang dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan survey dalam suatu kegiatan seminar atau pembelajaran (Herlawati, Khasanah, Sari, 2021). Mengutip dari sebuah laman (mentimeter.com), “*Mentimeter is an easy-to-use presentation software used by more than 25 million people. With Mentimeter you can create fun and interactive presentations. We help you make your events, presentations, lectures, and workshops innovative and memorable. Mentimeter can be used for any occasion Workshop.*” Kutipan tersebut dapat dimaknai bahwa mentimeter merupakan sebuah software yang membantu untuk menciptakan presentasi yang kreatif dan menyenangkan yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti pelatihan, pendidikan, rapat kerja, dan kegiatan lainnya. Khusus dalam bidang pendidikan, menggunakan aplikasi mentimeter dapat membuat pengajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi guru dan siswa. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat penilaian, diskusi dan uji pengetahuan. Rosidah (2020) secara jelas mendeskripsikan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi mentimeter sebagai berikut.

a. Akses ke laman mentimeter.com dan klik *sign up* untuk mendaftar. Jika memiliki akun gmail silahkan sign up dengan akun google supaya lebih mudah, lalu pilih akun gmail yang akan digunakan. Kemudian nanti akan masuk pada halaman seperti pada tampilan berikut ini.



Klik tujuan penggunaan (misal Education) lalu klik *Get Started*.

- b. Selanjutnya pilih rencana menggunakan mentimeter apakah yang gratis atau yang berbayar. Jika ingin gratis, klik *continue with free*.
- c. Selanjutnya akan muncul tampilan halaman untuk memulai membuat presentasi. Klik *New Presentation*. Ketika klik *new presentation* maka akan langsung terbuka halaman slide untuk memulai membuat presentasi atau survey. Pada tampilan ini bisa memulai mengisi *slide* pertama dengan memilih jenis pertanyaan apa yang akan kita tanyakan pada peserta. Ada beberapa tipe untuk respon yang nanti akan ditampilkan, diantaranya yang umum digunakan ada 3 yaitu: (1) *Multiple Choice* jika pertanyaan survey yang diberikan meminta respon peserta untuk memilih salah satu jawaban. Respon peserta ditampilkan dalam bentuk grafik. Bisa langsung membuat pertanyaan

dengan mengetik di kolom *your question*, pada *option* bisa diketik pilihan jawabannya bergantung ada berapa *option* yang diperlukan; (2) *World cloud* jika pertanyaan survey yang diberikan meminta respon peserta untuk mengisi jawaban singkat. Fitur ini merupakan representasi visual dari kata-kata. Guru/narasumber dapat melihat berbagai macam jawaban yang diberikan dari siswa atau peserta pelatihan. Pada kata yang paling banyak dipilih biasanya hurufnya lebih besar dibanding kata lainnya. Pada tipe *world cloud*, tinggal ketik pertanyaan di kolom *your question* dan pilih jumlah maksimum kata yang bisa digunakan misalkan satu kata, dua kata dan seterusnya. (3) *Open ended* pertanyaan survey yang diberikan meminta respon peserta untuk mengisi pemahaman atau pendapat yang jawabannya dalam satu kalimat panjang. Fitur ini juga dapat dimanfaatkan untuk mengumpulkan pendapat atau pengalaman dari siswa atau peserta pelatihan.

- d. Untuk menggunakan mentimeter yang *free* (gratis) hanya dibatasi untuk membuat dua pertanyaan saja. Jika telah selesai membuat pertanyaan untuk *slide 1* silahkan klik *Add Slide* untuk membuat pertanyaan pada *slide 2*.
- e. Jika sudah menyelesaikan dua pertanyaan yang akan diberikan untuk peserta didik atau peserta pelatihan, maka langkah selanjutnya menyampaikan *link* ada kode mentimeter yang dibuat kepada peserta supaya mereka bisa mengisi survey yang akan diberikan. Caranya klik *share* kemudian akan muncul *link*, lalu *copy link* dan *share* kepada peserta didik atau peserta pelatihan melalui kolom *chat* jika sedang daring dengan aplikasi daring seperti zoom, google meet atau lainnya.

2. Socrative

Socrative merupakan *Student Response System* yang memfasilitasi guru membuat kuis dan menjalankannya secara daring/online (Prabudi, 2020). Socrative merupakan aplikasi berbasis kuis dengan berbagai macam fitur yang bisa memperkaya pengajaran dan pembelajaran. Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi Socrative adalah sebagai berikut.

- a. Masuk ke halaman web Socrative yaitu www.socrative.com.
- b. Daftar dengan klik "get free account" secara gratis.
- c. Kemudian akan muncul halaman untuk membuat quiz baru, lalu klik "Start Quiz".
- d. Setelah itu, akan muncul halaman yang berisi nama dari Room kita dan klik "create one" untuk membuat quiz baru.
- e. Kemudian akan muncul halaman untuk membuat judul dan tipe dari quiz yang akan kita buat. Untuk membuat quiz yang bertipe banyak jawaban kita dapat memilih tipe Multiple Choice, Untuk membuat quiz yang jawabannya benar salah kita dapat memilih tipe True/False, dan untuk membuat quiz yang jawabannya pendek maka kita dapat memilih tipe Short Answer.
- f. Setelah kita memilih tipe soal maka akan muncul halaman untuk membuat soal beserta jawaban dan penjelasan dari soal tersebut. Setelah membuat soal quiz jangan lupa untuk menyimpan soal dengan mengklik tombol "save" di bawah soal yang dibuat. Kemudian klik "save and exit".
- g. Dengan menyimpan soal berarti soal yang kita buat sudah sukses dibuat. Sekarang tinggal membuat quiz tersebut supaya dapat dilihat dan dikerjakan oleh orang lain. Caranya adalah dengan mengklik "Start Quiz" pada dashboard kemudian klik nama dari quiz yang telah kita buat. Kemudian akan muncul halaman seperti dibawah ini. Lalu klik start untuk memulai quiz.
- h. Akan muncul semacam pemberitahuan siapa saja yang telah mengerjakan quiz yang kita buat.
- i. Untuk user yang akan mengerjakan soal dapat masuk dengan memasukkan nama ROOM dari quiz yang kita buat.
- j. Kemudian kita harus memasukkan nama kita untuk login lalu klik "done".
- k. Selanjutnya kita dapat mengerjakan soal quiz dan jika sudah selesai klik "submit".

3. Quizziz

Quizziz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan (Arisandi, 2020). Setelah memberikan suatu kode akses yang unik bagi siswa, kuis yang disiapkan oleh guru dapat

dipresentasikan secara langsung ataupun sebagai pekerjaan rumah dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Setelah kuis diselesaikan, siswa dapat melakukan review terhadap jawaban mereka. Keuntungan menggunakan quizziz ini adalah guru dapat langsung mendapat hasil siswa berupa lembaran data siswa sehingga guru dapat melakukan analisis kegiatan pembelajaran yang akan datang untuk mempersiapkan materi yang akan lebih ditekankan kepada siswa. Berikut adalah langkah-langkah memulai quizziz (Shamil, 2021).

Langkah 1 : Klik quizziz.com dan klik pada 'Mendaftar dengan email' dan pilih jenis akun yang diinginkan yaitu Guru, Siswa atau Orangtua. Dalam contoh ini, adalah sebagai Guru.

Langkah 2 : Masukkan ID email, nama pengguna yang diinginkan dan kata sandi yang diinginkan sebelum melanjutkan ke langkah selanjutnya.

Langkah 3 : Jika telah memilih opsi akun Guru, maka harus memberikan beberapa informasi tentang institusi. Ketika memasukkan kode pos lembaga, biasanya ia akan secara otomatis menyarankan daftar sekolah tempat Anda berada. Namun, jika sekolah anda tidak terdaftar, Anda selalu dapat menambahkan lembaga seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

Langkah 4 : Ini adalah langkah terakhir setelah mengisi rinciannya, Anda berhasil masuk ke akun dan dapat memulai pengalaman Kuis. Klik di sini untuk mengetahui cara memulai dan di sini untuk mengetahui bagaimana melakukan permainan pertama di Quizizz.

kreatif dalam penggunaan aplikasi digital pembelajaran daring.

DAFTAR RUJUKAN

- Arisandi, Ovrina Resti. (2020). *Belajar Asyik Dengan Quizizz Ditengah Pandemi Covid-19*.
<https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/bl-og/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/>
- Azis, Taufiq Nur. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, 1(2) 308-318.
- Herlawati, Khasanah, F.N., Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions*, 1, 42-52
<https://www.mentimeter.com/why>
- Prabudi, Suyud. (2020). *Penggunaan Aplikasi Socrative, Free Tools assessment yang Fleksibel, Menarik, dan Mudah digunakan*.
<https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/memanfaatkan-gadget-peserta-didik-dalam-pembelajaran-sosiologi-secara-daring/>
- Rosidah, Ati. (2020). *Membuat Presentasi Interaktif dan Survey Online Dengan Aplikasi Mentimeter*.
<https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/membuat-presentasi-interaktif-dan-survey-online-dengan-aplikasi-mentimeter/>
- Setiawan, Wawan. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Seminar Nasional Pendidikan*. 1-9.
- Shamil. (2021). *Mendaftar atau Membuat Akun Quizizz*.
<https://quizizz.zendesk.com/hc/id-id/articles/115001575472-Mendaftar-atau-Membuat-Akun-Quizizz>

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya pelatihan penggunaan aplikasi digital, para guru peserta pelatihan dapat menyiapkan materi dengan menggunakan aplikasi tersebut dan dapat lebih berinteraksi dengan para siswa selama proses pembelajaran daring.

Berdasarkan kesimpulan tersebut di atas, maka dapat diberikan saran bagi guru-guru untuk lebih mengeksplorasi penggunaan internet untuk mengeksplorasi aplikasi digital yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran daring. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan bagi para guru tersebut untuk lebih aktif dan