

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENGUNAAN MEDIA APLIKASI PEMBELAJARAN DARING DI BANJAR PERANGSADA, DESA PERING

Ni Komang Sutrisni¹, A.A. KT. Sudiana², Putu Tania Dewi Yanti³

¹Fakultas Hukum Universitas Mahasaraswati Denpasar; email: komangsutrisnifh@unmas.ac.id

²Fakultas Hukum Universitas Mahasaraswati Denpasar; email: agungsudiana63@gmail.com

³Fakultas Hukum Universitas Mahasaraswati Denpasar; email: taniadewiyanti17@gmail.com

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia mengakibatkan merosotnya berbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek yang sangat berpengaruh pada pemerosotan ini adalah aspek pendidikan. Dimana pendidikan di Indonesia tidak bisa dilakukan secara tatap mata lagi karena ketakutan pemerintah dan masyarakat dengan lebih menyebarnya virus Covid-19. Untuk itu pemerintah memberikan kebijakan kepada seluruh sekolah di Indonesia untuk melakukan pembelajaran secara daring (*online*) dengan memanfaatkan fitur aplikasi pembelajaran *online*. Namun tidak semua masyarakat tahu dan memiliki teknologi yang akan digunakan dalam pembelajaran daring yang dicetuskan oleh masyarakat untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Hal ini disebabkan oleh minimnya pengetahuan masyarakat terkait dengan teknologi karena penyebaran teknologi dan pendidikan yang tidak merata di Indonesia. Selain itu, dengan dilakukannya pembelajaran daring yang memang sudah berjalan hampir satu tahun belakangan ini, anak-anak yang terlibat dalam pembelajaran daring tidak bisa bersungguh-sungguh untuk melakukan pembelajaran, orang tua siswa masih minim tentang pengetahuan aplikasi belajar *online*, hingga pekerjaan rumah anak-anak dikerjakan oleh orang tuanya. Untuk itu solusi untuk menangani permasalahan yang terjadi dapat dilaksanakan melalui program kerja pengabdian masyarakat yang meliputi edukasi tentang pengaplikasian fitur pembelajaran daring (*online*), pengadaan modul materi yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak, serta pemberian permainan (*games*) yang membuat anak-anak tidak mudah bosan tanpa melupakan hal sangat penting yaitu tetap menerapkan pendidikan pada permainan tersebut dengan memberikan kuis disetiap sesi permainan. Tujuan dari diselenggarakannya kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring (*online*) yang dilakukan oleh anak-anak serta membantu orang tua untuk mengerti dengan jalannya pembelajaran daring dengan pengaplikasian fitur media pembelajaran daring. Metode yang digunakan adalah metode sosialisasi, pelatihan, dan praktek yang diselenggarakan secara luring. Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa mitra terkait di Banjar Perangsada, Desa Pering mampu memahami secara mendalam tentang cara pengaplikasian fitur media pembelajaran daring (*online*) serta mampu memahami materi yang sudah disiapkan sedemikian rupa, meningkatnya interaksi anak-anak sebaya.

Kata kunci: Covid-19, Pembelajaran Daring, Pengaplikasian Media *Online*, Modul

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di awal tahun 2020 ini, dunia dikagetkan dengan kejadian infeksi berat dengan penyebab yang belum diketahui yang berawal dari laporan dari Cina

kepada *World Health Organization* (WHO) terdapatnya 44 pasien pneumonia yang berat di suatu wilayah, yaitu Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Lalu dilakukannya penelitian yang menunjukkan hubungan dengan virus corona penyebab *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS) yang mewabah di Hongkong pada tahun 2003, hingga WHO menamakannya sebagai novel corona virus (*nCoV-19*). (Diah Handayani, 2020:120)

Seperti yang diketahui, virus corona atau *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2) adalah jenis virus baru dari coronavirus yang menular ke manusia. Virus corona dapat menyebabkan gangguan pada sistem pernapasan, pneumonia akut hingga menyebabkan kematian. Dimana *Wuhan Municipal Health Committee* mengeluarkan pernyataan “*urgent notice on the treatment of pneumonia of unknown cause*”. Wabah yang berasal dari kota Wuhan China ini semakin menyebar dari satu Negara ke Negara lain yang telah mengglobal, situasi mengglobal ini sering disebut dengan pandemi. Pada awal bulan Maret 2020 wabah ini kemudian masuk ke Indonesia yang membuat Negara Indonesia masuk ke dalam daftar Negara yang juga terjangkit wabah Covid-19.

Infeksi Covid-19 dapat menunjukkan gejala umum berupa demam ($>38^{\circ}\text{C}$), batuk kering, rasa lelah dan sesak napas. Gejala lain yang lebih jarang dialami penderita adalah rasa nyeri, hidung tersumbat, sakit kepala, konjungtivitis, diare, kehilangan indera perasa dan penciuman, ruam pada kulit dan perubahan warna jari tangan atau kaki. Pada kasus-kasus yang lebih parah, infeksi dapat menyebabkan radang paru-paru atau kesulitan bernapas, gagal ginjal dan perburukan terjadi secara progresif. Kebanyakan pasien memiliki prognosis baik dengan sebagian kecil dalam kondisi kritis bahkan meninggal (Yuliana, 2020).

Selama kurun waktu hampir 1 tahun penyebaran wabah Covid-19 yang mengancam seluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia, hingga membuat beberapa sektor kehidupan mengalami pemerosotan atau penurunan yang sangat tinggi. Untuk memutus rantai penularan Covid-19 ini, pemerintah Indonesia mengambil kebijakan berupa penerapan *social distancing*, dimana warga negara harus menjalankan aktivitasnya di rumah. Kebijakan ini memberikan dampak yang cukup tinggi pada sektor pendidikan di Indonesia, dimana kegiatan belajar

mengajar terpaksa dilakukan dengan jarak jauh yang juga memanfaatkan media *online* dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara guru dan siswa . Bentuk pembelajaran yang dapat dijadikan solusi di masa pandemi Covid-19 adalah pembelajaran daring (Al Sadikin dan Afreni Hamidah, 2020:215). Menurut Wahyu Aji Fatma Dewi (2020) pembelajaran daring dilakukan dengan menyesuaikan kemampuan masing-masing sekolah. Belajar daring (*online*) dapat menggunakan teknologi digital seperti *google classroom*, rumah belajar, *zoom*, *video converence*, telepon atau *live chat* dan lainnya.

Hasil observasi yang dilakukan di Banjar Perangsada melibatkan beberapa keluarga yang memiliki anak dengan perkiraan usia 7 tahun ke atas, dimana terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses belajar yang pada saat ini dilakukan dengan media *online* atau daring. Permasalahan yang terjadi kurang pahamiannya orang tua dalam pengaplikasian atau penerapan pembelajaran *online* yang dilakukan oleh guru dimasa pandemi ini. Dari hasil wawancara dengan beberapa orang tua, dimana mereka mengeluhkan situasi pembelajaran daring ini karena materi yang disampaikan oleh guru kepada anak-anaknya tidak efektif. Anak-anak cenderung bermain *game* pada saat pembelajaran dimulai, dimana orang tua tidak bisa mengawasi kegiatan pembelajaran anak-anaknya karena harus bekerja disituasi perekonomian yang merosot ini. Selain itu juga, terkadang pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru tidak dikerjakan oleh anak itu sendiri melainkan dikerjakan oleh orang tua. Hal ini membuat pembentukan karakter anak-anak tidak bagus selama pembelajaran daring ini. Cara anak-anak berinteraksi dengan sebayanya terkendala karena proses pembelajaran daring, dimana sebelumnya anak-anak akan bertemu sapa dan bermain dengan sebayanya tetapi dengan situasi yang tidak memungkinkan terjadinya kerumunan, anak-anak lebih cenderung pada penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil observasi dan kondisi permasalahan tersebut diatas, maka kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media aplikasi pembelajaran daring di masa

pandemi Covid-19 ini dengan memberikan beberapa cara dalam pengaplikasian media aplikasi pembelajaran berbasis *online* kepada orang tua, memberikan edukasi kepada siswa terkait dengan pembelajaran daring serta memberikan modul materi pembelajaran *online* yang sudah disetarakan dengan materi di sekolah serta memberikan relaksasi kepada siswa dengan mengajak mereka melakukan permainan yang dapat mengasah nalar dan menguatkan daya pikir siswa tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka ditemukanlah permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pengoptimalan pembelajaran pada anak-anak sekolah dasar beberapa keluarga terhadap pembelajaran daring dimana yang terjadi di lapangan anak-anak tidak melakukan pembelajaran serta tugas rumah dikerjakan oleh orang tua.
2. Kurangnya pemahaman orang tua terhadap pembelajaran daring yang menggunakan fitur-fitur pembelajaran online seperti aplikasi *zoom meeting*, *google classroom*, *whatsapp grup*, dan masih banyak lagi. Dimana orang tua juga harus belajar dan menyesuaikan kondisi tersebut untuk bisa memberitahukan anak-anaknya.
3. Kurangnya kepekaan dan pembentukan karakter anak-anak terhadap sekelilingnya. Dimana anak-anak pada keluarga terkait cenderung fokus terhadap *games*. Karakter dari anak-anak tersebut cenderung cuek pada sekitar dan tidak mampu melakukan interaksi terhadap anak seusianya

1.3 Solusi Yang diberikan

1. Pengadaan modul materi yang dibuat berdasarkan basis dari sekolah anak-anak tanpa mengurangi materi pembelajaran yang dilakukan di sekolah.
2. Belajar diselingi dengan permainan ular tangga untuk mengasah daya ingat dari anak-anak dengan memberikan kuis disetiap permainan berlangsung.
3. Video tutorial pengaplikasian media aplikasi belajar daring kepada orang tua siswa. Hal ini dilakukan agar memudahkan orang tua untuk menjalankan atau melakukan proses pembelajaran untuk anak-anaknya.

II. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Sosialisasi/Penyuluhan

Metode ini merupakan suatu usaha untuk memberikan informasi tentang kabar atau berita atau suatu cara mengkomunikasikan program-program yang akan dilaksanakan kepada mitra terkait dengan tujuan memberikan pengenalan dan penghayatan dalam lingkungan tertentu. Sosialisasi tentang media aplikasi pembelajaran daring dilakukan secara luring kepada mitra terkait di Banjar Perangsada, Desa Pering dengan tetap menerapkan protokol kesehatan

2.2 Metode Pelatihan

Metode ini merupakan suatu cara yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan mitra terkait tentang pengaplikasian media pembelajaran daring. Serta pelatihan dalam penerapan belajar daring dengan menggunakan modul materi yang sudah disiapkan. Pelatihan ini dilaksanakan secara luring yang menyasar para orang tua dan anak-anak terkait di Banjar Perangsada, Desa Pering, Kecamatan Balhbatuh, Kabupaten Gianyar dengan tetap menerapkan protokol kesehatan

2.3 Metode Praktik

Metode ini merupakan suatu usaha untuk mengaplikasikan atau menerapkan sebuah teori. Metode praktik dalam kegiatan pengabdian masyarakat khususnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring pada masyarakat terkait di Banjar Perangsada, Desa Pering, Kecamatan Balhbatuh, Kabupaten Gianyar, dengan mengadakan suatu modul materi serta video tutorial pengaplikasian fitur pembelajaran daring dipraktikkan masing-masing oleh mitra

III. PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat yang menjadi salah satu bagian bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi tersebut. merupakan hal penting yang dilakukan untuk dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah didapat di perkuliahan Salah satu bentuk pengabdian masyarakat yang dilaksanakan Universitas Mahasaraswati Denpasar dengan melangsanakan Kuliah Kerja Nyata namun dimasa pandemi Covid-19 ini berubah menjadi dengan Kegiatan Peduli Bencana Covid-19 yang

lebih memfokuskan permasalahan yang ada dimasyarakat di masa pandemi Covid-19 yang dilakukan secara mandiri oleh peserta KPBC Universitas Mahasaraswati Denpasar.

Melalui Kegiatan KPBC ini mahasiswa diharapkan untuk terus memiliki inovasi yang dapat direalisasikan di masyarakat untuk bisa membantu permasalahan yang terjadi di masyarakat terutama pada dampak yang terjadi akibat pandemi Covid-19 ini.

Pengabdian masyarakat yang dilakukan di Banjar Perangsada, Desa Pering, Kecamatan Blahbatuh ini mengambil beberapa mitra terkait dengan permasalahan yang sama. Dimana pada awalnya melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi agar bisa diberikan solusi, setelah itu dilakukan pemberian kuesioner terkait dengan permasalahan pendidikan yang dirasakan oleh mitra terkait yang sudah disiapkan dengan beberapa soal yang mengacu pada permasalahan yang dihadapi. Adapun hasil dari pemberian kuesioner yang diberikan kepada mitra terkait dengan beberapa pertanyaan terkait permasalahan yang ada, antara lain:

Tabel 1

Hasil Kuesioner Permasalahan di Banjar Perangsada, Desa Pering

No	Pertanyaan	Jumlah Responden (n)	Ya (%)	Tidak (%)
1	Selama belajar online anak-anak sulit untuk memahami materi yang dijelaskan di sekolah?	10 orang	80 %	20 %
2	Anak mengalami tingkat kebosanan yang tinggi selama belajar <i>online</i> ?	10 orang	70 %	30 %
3	Anak sering bermain <i>game online</i> selama waktu belajar?	10 orang	90 %	10 %
4	Apakah orang tua mengerti dengan sistem belajar online yang diterapkan?	10 orang	100 %	0 %
5	Apakah orang tua sering mengerjakan tugas anak-anak?	10 orang	100 %	0 %

Berdasarkan Tabel 1 diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi selama pandemi Covid-19 di masyarakat Desa Blahbatuh menunjukkan data bahwa pembelajaran daring yang sudah terlaksana mengakibatkan orang tua

yang tidak memahami akan pembelajaran daring, anak-anak yang mudah bosan dengan pembelajaran daring, anak-anak lebih fokus pada permainan, serta tugas yang harusnya dikerjakan oleh anak-anak sebaliknya dikerjakan oleh orang tua. Selain menggunakan metode pemberian kuesioner, dilakukan juga wawancara kepada beberapa mitra terkait permasalahan yang dihadapi selama pandemi Covid-19. Hasil wawancara tersebut dilakukan kepada para orang tua terkait yang secara garis besar mengeluhkan terkait pembelajaran daring

Tabel 2

Kalender Kerja Kegiatan KPBC Universitas Mahasaraswati Denpasar

No	Nama Kegiatan	Febru	Maret				April	
		ari						
	Minggu ke-	4	1	2	3	4	1	2
Tahap Persiapan								
1	Observasi tentang permasalahan yang Dihadapi oleh masyarakat							
2	Pemberian kuesioner terhadap mitra terkait untuk memudahkan mengelompokan permasalahan yang dihadapi							
Tahap Pelaksanaan								
3	Memperkenalkan program kerja yang akan dijalankan 42 hari kedepan							
4	Melakukan pembelajaran dengan menggunakan modul materi yang disiapkan							
5	Melakukan permainan ular tangga diselingi kuis							
6	Memberikan edukasi dan video tutorial pengaplikasian fitur aplikasi pembelajaran daring							

Tahap Evaluasi								
7	Evaluasi keberhasilan program kerja							
8	Kegiatan KPBC Universitas Mahasaraswati Denpasar berakhir							

Dalam ketercapaian kegiatan Pengabdian Masyarakat Peduli Bencana Covid-19 Tahun 2021 yang dilakukan dengan beberapa program kerja terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi ketercapaian kegiatan, yaitu :

1) Faktor Keberhasilan

Dalam peningkatan pembelajaran daring dengan keluarga sasaran khususnya untuk anak-anak dan orang tua telah berhasil meningkatkan serta merealisasikan program yang telah dibuat kedepannya untuk pembelajaran yang dilakukan melalui modul materi dan video tutorial penggunaan aplikasi pembelajaran daring.

2) Faktor Pendukung

Dalam menjalankan program kerja penulis mendapatkan dukungan baik dari masyarakat di lingkungan Banjar Perangsada, Desa Pering, Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar terutama keluarga sasaran

3). Faktor Penghambat

Karena situasi pandemi Covid-19 saat ini terdapat beberapa penghambat dalam pelaksanaan kegiatan ini, yaitu penerapan *social distancing* yang harus diperketat, tidak bisa mengumpulkan masyarakat sasaran secara menyeluruh. Pemberian modul materi berupa rangkuman materi-materi dasar yang diberikan oleh guru. Materi yang dirangkum berasal dari beberapa buku, website pembelajaran. Modul materi tersebut disesuaikan dengan anak-anak dari beberapa keluarga terkait di Lingkungan Banjar Perangsada, Desa Pering, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar. Hal ini dapat memudahkan anak-anak untuk dapat memahami materi karena sudah dirangkum sedemikian rupa secara rinci tanpa mengurangi hal apa saja yang harusnya didapatkan di pembelajaran di sekolah



Gambar 1. Bermain *games* ular tangga diselingi kuis

Pembelajaran diselingi dengan *games* atau kuis. *Games* atau permainan yang akan dilaksanakan adalah ular tangga dimana dalam permainan ular tangga akan juga diselingi beberapa materi atau soal lalu anak-anak akan menjawab soal atau materi tersebut setelah itu anak-anak bisa melanjutkan ular tangganya ke nomor berikutnya. Kuis yang dilaksanakan juga tidak jauh dari materi, dimana dalam kuis ini penulis ingin mengulang materi yang telah diberikan apakah anak-anak anak tersebut mengingat materi yang diajarkan sebelumnya. Hal ini bertujuan agar anak-anak tidak merasakan bosan dan jenuh dengan minat belajar tanpa meninggalkan poin utama yaitu belajar



Gambar 2 Pemberian edukasi dalam pengaplikasian fitur aplikasi pembelajaran daring

Video yang dibuat adalah penggunaan dari aplikasi pembelajaran daring seperti *zoom meeting*, *google classroom*, *webex*, dan beberapa aplikasi yang digunakan oleh guru ketika pembelajaran dilakukan. Video tutorial akan dikirimkan melalui whatsapp masing-masing orang tua. Sedangkan edukasi yang dilaksanakan secara daring dengan memperlihatkan cara penggunaan aplikasi

pembelajaran daring sehingga orang tua dipermudah dengan adanya video ini kedepannya

Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan KPBC Universitas dilaksanakan setelah seluruh program terlaksana. Instrumen evaluasi yang digunakan yakni melalui pemberian kuesioner untuk mengetahui tingkat kepuasan responden terhadap pelaksanaan program. Adapun hasil dari kuesioner tersebut, yaitu

Tabel 3
Evaluasi Terhadap Program Kegiatan KPBC

No	Pertanyaan	Jumlah Responden (n)	Memuaskan (%)	Tidak Memuaskan (%)
1	Modul materi yang dirancang oleh Mahasiswa Kegiatan KPBC?	10 orang	90 %	10 %
2	Penjelasan terkait belajar dari Dengan menggunakan modul materi	10 orang	60 %	40 %
3	Pemberian video tutorial dan edukasi Belajar pengaplikasian fitur aplikasi Belajar online	10 orang	90 %	10 %
4	Keseharian anak-anak setelah Kegiatan KPBC Universitas Mahasaraswati Denpasar	10 orang	100 %	0 %

IV. PENUTUP

4.1 Simpulan

Dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat Peduli Bencana Covid-19 Tahun 2021 yang telah dilaksanakan di Lingkungan Banjar Perangsada, Desa Pering, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar. Dimana kegiatan ini dapat melatih mahasiswa untuk mengetahui dengan lingkungan masyarakat, peduli akan lingkungan masyarakat serta dapat mengetahui akan permasalahan apa saja yang dialami oleh masyarakat khususnya di Lingkungan Banjar Perangsada, Desa Pering, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar. Dalam pembelajaran daring

di masa pandemi Covid-19 banyak ditemukannya permasalahan baik itu dalam pengaplikasian aplikasinya maupun cara pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta tidak berkonsentrasinya anak-anak dalam melakukan pembelajaran. Maka dari itu penulis membuat beberapa program yang dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan di beberapa keluarga di Lingkungan Banjar Perangsada, Desa Pering, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar.

4.2 Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan terkait dengan program kegiatan tersebut, yaitu dengan adanya program kegiatan Pengabdian Masyarakat Peduli Covid-19 yang diadakan oleh Universitas Mahasaraswati Denpasar ini diharapkan kedepannya mahasiswa dan mahasiswa sebagai *Agent of Change* dimana berperan penting mengetahui problematika-problematika yang ada di lingkungan masyarakat dan membantu masyarakat menghadapi permasalahan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Diah Handayani, dkk (2020). Penyakit Virus Corona 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*. 40(2), 120.
- Yuliana. (2020). Corona Virus Disease (Covid-19); Sebuah tinjauan literatur. *Wellness and Healthy Magazine*.
- Oktafia Ika Handarini dan Siti Wulandari. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) Selama Pandemi Covid-19. *JPAP*. 8(3).
- Wahyu Aji Fatma Dewi. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1), 58.
- Ali Sadikin dan Afreni Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Milman, N.N. (2015). Distance Education. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Science: Second Edition*. Diakses pada portal <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92001-4> pada tanggal 24 Mei 2020.