



**PERJANJIAN PELAKSANAAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2021
NOMOR : 236-Int-KLPPM/UNTAR/III/2021**

Pada hari ini Rabu tanggal 03 bulan Maret tahun 2021 yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Ir. Jap Tji Beng, Ph.D.
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Alamat : Jl. Letjen S. Parman No. 1 Jakarta Barat 11440
selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Joyce A. Turangan, S.E., M.Pd.
Jabatan : Dosen Tetap
Fakultas : Ekonomi
Alamat : Jl. Tanjung Duren Utara, No. 1 Jakarta Barat 11470
Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat:
 - a. Nama : Agustin Ekadjaja, S.E., M.Si., Ak. CA
Jabatan : Dosen Tetap
 - b. Nama : Ida Puspitowati, S.E., M.E
Jabatan : Dosen Tetap
 - c. Nama : Lydiawati Soelaiman, S.E., M.T.
Jabatan : Dosen Tetapselanjutnya disebut **Pihak Kedua**

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai berikut:

Pasal 1

- (1). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan judul "**Pelatihan media pembelajaran daring untuk sekolah asuhan Yayasan Xavier Remiel**"
- (2). Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilaksanakan berdasarkan perjanjian ini dan Perjanjian Luaran Tambahan PKM.
- (3). Perjanjian Luaran Tambahan PKM pembiayaannya diatur tersendiri.

Pasal 2

- (1). Biaya pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana dimaksud Pasal 1 di atas dibebankan kepada **Pihak Pertama** melalui anggaran Universitas Tarumanagara.
- (2). Besaran biaya pelaksanaan yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar Rp 7.500.000,- (Tujuh juta lima ratus ribu rupiah), diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%.
- (3). Pencairan biaya pelaksanaan Tahap I akan diberikan setelah penandatanganan Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.

- (4). Pencairan biaya pelaksanaan Tahap II akan diberikan setelah **Pihak Kedua** melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, mengumpulkan laporan akhir, *logbook*, laporan pertanggungjawaban keuangan dan luaran/draf luaran.
- (5). Rincian biaya pelaksanaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (3) terlampir dalam Lampiran Rencana dan Rekapitulasi Penggunaan Biaya yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam perjanjian ini.

Pasal 3

- (1). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan dilakukan oleh **Pihak Kedua** sesuai dengan proposal yang telah disetujui dan mendapatkan pembiayaan dari **Pihak Pertama**.
- (2). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilakukan dalam Periode I, terhitung sejak Januari-Juni Tahun 2021

Pasal 4

- (1). **Pihak Pertama** mengadakan kegiatan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh **Pihak Kedua**.
- (2). **Pihak Kedua** diwajibkan mengikuti kegiatan monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama**.
- (3). Sebelum pelaksanaan monitoring dan evaluasi, **Pihak Kedua** wajib mengisi lembar monitoring dan evaluasi serta melampirkan laporan kemajuan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dan *logbook*.
- (4). Laporan Kemajuan disusun oleh **Pihak Kedua** sesuai dengan Panduan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah ditetapkan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- (5). Lembar monitoring dan evaluasi, laporan kemajuan dan *logbook* diserahkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan.

Pasal 5

- (1). **Pihak Kedua** wajib mengumpulkan Laporan Akhir, *Logbook*, Laporan Pertanggungjawaban Keuangan, dan luaran/draf luaran.
- (2). Laporan Akhir disusun oleh **Pihak Kedua** sesuai dengan Panduan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah ditetapkan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- (3). *Logbook* yang dikumpulkan memuat secara rinci tahapan kegiatan yang telah dilakukan oleh **Pihak Kedua** dalam pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat
- (4). Laporan Pertanggungjawaban yang dikumpulkan **Pihak Kedua** memuat secara rinci penggunaan biaya pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang disertai dengan bukti-bukti.
- (5). Luaran Pengabdian Kepada Masyarakat yang dikumpulkan kepada **Pihak Kedua** berupa luaran wajib dan luaran tambahan.

- (6). **Luaran wajib** hasil Pengabdian Kepada Masyarakat berupa artikel ilmiah yang dipublikasikan di **Serina Untar, jurnal ber-ISSN atau prosiding nasional/internasional**.
- (7). Selain luaran wajib sebagaimana disebutkan pada ayat (6) di atas, **Pihak Kedua** wajib membuat poster untuk kegiatan *Research Week*.
- (8). Draft luaran wajib dibawa pada saat dilaksanakan Monitoring dan Evaluasi (*Monev*) PKM.
- (9). Batas waktu pengumpulan Laporan Akhir, *Logbook*, Laporan Pertanggungjawaban Keuangan, dan luaran adalah **Juni 2021**

Pasal 6

- (1). Apabila **Pihak Kedua** tidak mengumpulkan Laporan Akhir, *Logbook*, Laporan Pertanggungjawaban Keuangan, dan Luaran sesuai dengan batas akhir yang disepakati, maka **Pihak Pertama** akan memberikan sanksi.
- (2). Sanksi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) proposal pengabdian kepada masyarakat pada periode berikutnya tidak akan diproses untuk mendapatkan pendanaan pembiayaan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Pasal 7

- (1). Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah.
- (2). Dalam hal musyawarah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak tercapai, keputusan diserahkan kepada Pimpinan Universitas Tarumanagara.
- (3). Keputusan sebagaimana dimaksud dalam pasal ini bersifat final dan mengikat.

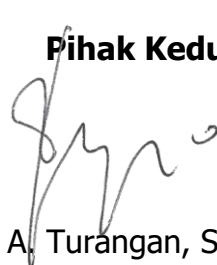
Demikian Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dibuat dengan sebenar-benarnya pada hari, tanggal dan bulan tersebut diatas dalam rangka 3 (tiga), yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, Ph.D.

Pihak Kedua



Joyce A. Turangan, S.E., M.Pd.

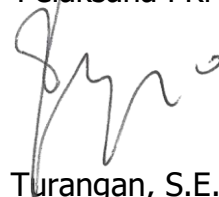
**RENCANA PENGGUNAAN BIAYA
(Rp)**

Rencana Penggunaan Biaya	Jumlah
Honorarium	Rp 0,-
Pelaksanaan Kegiatan	Rp 7.500.000,-

**REKAPITULASI RENCANA PENGGUNAAN BIAYA
(Rp)**

NO	POS ANGGARAN	TAHAP I (50 %)	TAHAP II (50 %)	JUMLAH
1	Honorarium	Rp 0,-	Rp 0,-	Rp 0,-
2	Pelaksanaan Kegiatan	Rp 3.750.000,-	Rp 3.750.000,-	Rp 7.500.000,-
	Jumlah	Rp 3.750.000,-	Rp 3.750.000,-	Rp 7.500.000,-

Jakarta, 4 Maret 2021
Pelaksana PKM



(Joyce A. Turangan, S.E., M.Pd.)

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK SEKOLAH ASUHAN
YAYASAN XAVIER REMIEL**

Disusun oleh:

Ketua Tim

Joyce A. Turangan, SE., M.Pd. (0308127502/10102001)

Anggota:

Agustin Ekadjaja, SE, M.Si, Ak, CA (0318087402/10197044)

Ida Puspitowati, SE., M.E (0314046701/10192070)

Lydiawati Soelaiman, S.T., M.M (0330017901/10105006)

Jordan Joyohadi Prawira (115170410)

PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
JANUARI 2021

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Periode Genap Tahun 2020/2021

1. Judul : Pelatihan media pembelajaran daring untuk sekolah asuhan Yayasan Xavier Remiel
2. Nama Mitra PKM : Yayasan Xavier Remiel
3. Ketua Tim PKM
 - a. Nama dan gelar : Joyce A. Turangan, S.E., M.Pd.
 - b. NIK/NIDN : 10102001/0308127502
 - c. Jabatan/gol. : Lektor
 - d. Program studi : S1 Manajemen
 - e. Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
 - f. Bidang keahlian : MSDM
 - g. Alamat kantor : Jl. Tanjung Duren Raya No. 1
 - h. Nomor HP/Telpon : 0811970870
4. Anggota Tim PKM (Dosen)
 - a. Jumlah anggota : Dosen 1 orang
 - b. Nama anggota 1/Keahlian : Agustin Ekadjaja, S.E., M.Si., Ak. CA/Evaluasi Keuangan
 - c. Nama anggota 2/Keahlian : Ida Puspitowati, S.E., M.E., / Evaluasi Mikro Ekonomi
 - d. Nama anggota 3/Keahlian : Lydiawati Soelaiman, S.E., M.T./ Evaluasi Simulasi Bisnis
5. Anggota Tim PKM (Mahasiswa) : Mahasiswa 1 orang
 - a. Nama mahasiswa dan NIM : Jordan Joyohadi Prawira - 115170410
6. Lokasi Kegiatan Mitra :
 - a. Wilayah mitra : Yayasan Xavier Remiel
 - b. Kabupaten/kota : Sunter
 - c. Provinsi : DKI Jakarta
 - d. Jarak PT ke lokasi mitra : 15 km
7. Luaran yang dihasilkan : Publikasi Jurnal Nasional Terakreditasi
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Januari-Juni 2021
9. Biaya yang disetujui : Rp 7.500.000,-

Jakarta, Juni 2021

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian dan
Pengabdian kepada Masyarakat

Ketua Tim Pengusul,

Jap Tji Beng, Ph.D.
NIDN/NIK : 0323085501/10381047


Joyce A. Turangan, S.E., M.Pd.
NIDN/NIK:0308127503/10102001

DAFTAR ISI

	Hal.
RINGKASAN	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	5
BAB 2 SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN	7
2.1 Solusi Permasalahan	9
2.2 Luaran Kegiatan PKM	10
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	11
3.1 Langkah-Langkah/Tahapan Pelaksanaan	14
3.2 Partisipasi Mitra dalam Kegiatan PKM	15
BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	16
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	16
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
1. Materi Penyuluhan	
2. Foto kegiatan	
3. Luaran Wajib	

RINGKASAN

Kegiatan Abdimas ini merupakan permintaan dari mitra, yaitu Yayasan Xavier Remiel yang membawahi beberapa sekolah di Jakarta. Yayasan menginginkan adanya pelatihan bagi para guru atau tenaga pendidik pada sekolah tersebut akan suatu media pembelajaran yang interaktif namun daring (dalam jaringan) karena masa pandemi corona menyebabkan banyak keterbatasan yang dihadapi oleh para staf pengajar dari sekolah tersebut. Meskipun saat ini telah ada alat yang sudah digunakan, namun mitra menyampaikan bahwa media yang digunakan hanya terbatas kepada media pertemuan saja (*conference call*, *video call*, *online meet*). Mitra mengharapkan adanya suatu alat pembelajaran secara *online* komprehensif yang dapat menggantikan kegiatan pembelajaran luring menjadi daring, tanpa mengurangi tujuan pembelajaran. Mitra mengharapkan adanya media yang tidak hanya dapat memfasilitasi pertemuan daring, tetapi juga dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran interaktif yang menyenangkan, pemberian tugas, pengawasan, dan evaluasi baik kepada para murid maupun sebagai laporan nilai kepada sekolah. Tim abdimas menawarkan untuk memberikan solusi berupa pelatihan dan perangkat software dan hardware sebagai fasilitas dari media pembelajaran daring secara tuntas meliputi pelatihan Google Classroom, Kahoot, dan Quizzizz. Luaran dari kegiatan abdimas ini adalah selain luaran bagi mitra berupa pemahaman atas penggunaan Google Classroom, Kahoot, dan Quizzizz, dapat disusun suatu laporan pelaksanaan abdimas yang dipublikasikan melalui SERINA 2021 UNTAR. Metode pelaksanaan dari abdimas ini adalah dengan dilakukan pelatihan secara daring pada seluruh kepala sekolah, staff pengajar, dan staff yayasan dari Xavier Remiel.

Kata Kunci: Media pembelajaran daring, interaktif, Google Classroom, Quizzizz

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. ANALISIS SITUASI

Yayasan Xavier Remiel adalah sebuah yayasan yang dikelola dengan bidang usaha pendidikan. Di bawah naungan yayasan ini terdapat 2 sekolah yang berlokasi di Sunter dan Pluit. Dalam setiap sekolah, terdiri dari beberapa kelas yang masing-masing kelas dibatasi 15 anak dengan 2 orang tenaga pengajar. Visi dari pendidikan sekolah ini adalah untuk membangkitkan pemikiran setiap anak agar dapat menjadi unggul dalam bakat dan sikap. Sementara tujuan dari sekolah ini adalah menciptakan lingkungan yang menyenangkan, merangsang, mendorong lingkungan kondusif anak-anak untuk dapat belajar secara bahagia, kreatif, dan cerda dengan memperhatikan standar moral dan etika melalui metode “Extensive Rearing to Excellence”.

Kegiatan pembelajaran pada sekolah ini berlangsung pada pagi hari. Pusat kegiatan dari sekolah berada pada apartemen yang berlokasi di Sunter Jakarta Utara, tepatnya “Maple Park Apartment”. Sekolah ini lebih mengutamakan penyampaian pembangunan karakter para muridnya dengan beberapa mata pelajaran yang disampaikan secara santai dan menyenangkan antara lain adalah Bahasa Inggris dan Mandarin sebagai bahasa pengantar, pelajaran pendidikan kehidupan yang disampaikan melalui permainan, seni dan budaya, musik, ‘story telling’, dan pelajaran renang. Sekolah ini juga dilengkapi dengan perpustakaan yang memberikan kesempatan bagi para muridnya untuk lebih mengeksplorasi dunia melalui membaca.

Tenaga pengajar yang diperbantukan pada sekolah ini terdiri dari tenaga pengajar yang bekerja dengan semangat untuk memberikan pengalaman belajar pertama bagi peserta didik dengan cara yang menyenangkan.

Dalam proses pembelajarannya, seluruh materi dari sekolah ini merupakan materi yang diadaptasi langsung dari kurikulum luar dengan menyesuaikan dengan kondisi dan budaya dari lingkungan sekitar, misalnya, perpaduan antara bahasa pengantar Bahasa Inggris dan Bahasa Mandarin. Kurikulum yang mengacu pada perkembangan karakter setiap anak. Kegiatan seni yang mengarah kepada kompetensi tiap anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Paul dan Jefferson (2019) menunjukkan bahwa murid akan belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif daripada hanya mendengarkan ceramah dari pengajar secara pasif. Namun, pandemi COVID-19 telah memaksa terjadinya hal yang tidak dapat dihindari yaitu kelas-kelas daring menggantikan proses belajar konvensional tatap muka. Ketika sekolah dengan terpaksa harus memindahkan kelas untuk diajar sepenuhnya secara daring, maka ada banyak hal yang harus dipikirkan terutama bagaimana membangun keterlibatan dan interaksi siswa sama efektifnya ketika pembelajaran dilakukan di ruang kelas.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Namun pilihan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa tidak dipakai begitu saja. Ada beberapa hal yang masih harus dipertimbangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa, kesesuaian terhadap materi, keterbatasan infrastruktur perangkat seperti jaringan. Sangat tidak efektif jika guru mengajar dengan menggunakan aplikasi zoom meeting namun jaringan atau signal di wilayah siswa tersebut tinggal tidak memadai. Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode.

Harnani (2020) menyatakan bahwa kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (*online*) dan tidak menjadi beban psikis.

Tim abdimas menawarkan strategi yang dapat digunakan oleh para tenaga pendidik untuk menciptakan pembelajaran daring yang menarik di tengah pandemi COVID-19.

1. 2. PERMASALAHAN MITRA

Meskipun saat ini mitra telah memiliki media pembelajaran daring, namun media itu ternyata hanya sebatas untuk berkomunikasi secara online saja, yaitu dengan menggunakan aplikasi Zoom yang tidak berbayar. Hal yang paling sederhana yang telah dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan WhatsApp Group. Aplikasi WhatsApp memang telah digunakan dan cocok bagi pelajar daring pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa. Sedangkan bagi pengajar online yang mempunyai semangat yang lebih, telah mencoba menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring.

Para guru saat ini memberikan tugas secara lisan via daring Zoom dan grup WhatsApp. Hal ini ternyata dirasakan menjadi merepotkan terutama saat evaluasi. Para murid terkadang lupa mengerjakan, batasan waktu hanya disampaikan secara lisan, dan hasil kerja dari murid disampaikan via email yang membuat bingung para guru dalam mengevaluasi serta mengorganisasi hasil tugas yang masuk karena bertumpuk ditambah masih banyaknya murid yang tidak mencantumkan nama dalam tugas yang dikerjakannya.

Permasalahan lebih lanjut yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran akan tetapi 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 di antara orangtua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyiapkan jaringan internet.

Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran daring ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua siswa. sistem pembelajaran daring dirasakan oleh para guru hanya efektif untuk memberi penugasan.

BAB II

SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN

2.1. SOLUSI PERMASALAHAN

Atas latar belakang analisis situasi yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka tim abdimas mengajukan beberapa solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh mitra:

1. Penguatan interaksi antara murid dan guru

Ketika murid dan guru terpisahkan oleh jarak, menciptakan hubungan antara keduanya menjadi hal yang semakin penting. Di saat para siswa menunggu kelas daring dimulai, guru dapat menggunakan fitur ‘chat’ untuk menanyakan kabar mereka. Koneksi yang dibangun di awal diyakini akan membuat para siswa merasa lebih nyaman menggunakan media daring ini untuk bertanya dan mengajukan komentar selama kelas berlangsung. Selain itu, guru juga diharapkan dapat selalu mengingatkan para murid untuk senantiasa menyalakan video mereka. Hal sederhana ini membuat mereka merasa lebih bertanggung jawab untuk memperhatikan jalannya kelas dan lebih termotivasi untuk menghindari godaan-godaan yang kerap muncul ketika belajar dari rumah. Tenaga pengajar juga harus mengoptimalkan teknik komunikasi mereka, termasuk memastikan bahwa suara, pencahayaan, dan video berkualitas tinggi.

Sama halnya dengan peletakan kamera tepat di depan monitor, sejajar dengan mata. Hal ini memungkinkan para guru untuk melihat para mahasiswa, tidak ke laptop atau catatan. Seperti ketika para guru berdiri selama berjalannya kelas juga memungkinkan para tenaga pendidik untuk mengekspresikan diri menggunakan bahasa tubuh dan tangan. Bahkan ketika sudut pandang kamera hanya menampilkan kepala dan pundak, murid masih dapat melihat gerakan tubuh kami dan hal ini membantu mengomunikasikan pesan yang ingin disampaikan. Di sini, tim abdimas akan melakukan pelatihan secara brainstorming dengan para guru mengenai kegiatan interaksi apa yang dapat dilakukan dengan para murid sebagai kegiatan pembukaan pelajaran daring.

2. Penyusunan beberapa ‘kuis interaktif’ yang dapat dijawab secara *real-time*

Tanggapan secara rutin dan *real-time* dari siswa akan sangat membantu para guru dalam memahami pendapat siswa dan juga mengukur sejauh mana para siswa telah memahami materi. Tanggapan siswa secara langsung memungkinkan para guru untuk menyelaraskan pelajaran berikutnya agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sehingga membuat mereka tetap semangat untuk terlibat. Para siswa diprediksi akan senang melihat tanggapan-tanggapan secara langsung dari teman-temannya. Tim abdimas akan menyampaikan pelatihan situs dan fitur Quizzizz dan Kahoot untuk para guru dalam melakukan kuis interaktif.

3. Manfaatkan interaksi antar siswa

Dalam ruang kelas daring, guru harus dapat memastikan bahwa siswa dapat berinteraksi dengan nyaman, mengajukan pertanyaan dan berkontribusi dalam kelompok, jauh lebih sering daripada di ruangan kuliah besar. Guru dapat membagi mahasiswa ke dalam kelompok kecil dan mengharuskan mereka bekerja sama untuk menjawab permasalahan yang diberikan oleh guru.

Secara bergiliran, para siswa diberi bertanggung jawab untuk memimpin kelompok mereka, membuat catatan dan melaporkannya kembali ke seluruh anggota kelas. Mereka juga senang berkenalan dengan teman lain di kelas terutama bagi para siswa yang baru masuk ke lingkungan sekolah baru. Para guru dapat menggunakan perkenalan diri di awal pertemuan sebagai teknik “*ice-breaker*” di awal kelas agar anggota kelompok saling memperkenalkan diri.

4. Investasi yang layak

Untuk dapat tetap menjaga semangat para siswa agar tetap aktif berpartisipasi dalam kelas online diakui lebih menantang karena sulit untuk menangkap bahasa tubuh yang umumnya diperoleh dalam suasana kelas konvensional. Untuk memahami apakah seorang siswa itu terlihat bingung, tidak paham, terganggu, atau memahami kapan waktunya harus mempercepat

atau memperlambat laju pengajaran menjadi sangat sulit dilakukan pada kelas daring.

Meskipun bukan hal mustahil, namun dengan memanfaatkan teknik mengajar dan layanan daring yang tersedia secara efektif, tenaga pendidik dapat menyampaikan pelajaran yang menarik dan menciptakan suasana interaksi yang hangat antara tim pengajar dengan para siswa.

Oleh karena itu, tim abdimas mendorong para tenaga pendidik untuk senantiasa memperluas wawasan mereka terkait berbagai metode pembelajaran interaktif. Meskipun akan membutuhkan banyak waktu dan tenaga, hal ini merupakan investasi yang penting untuk dilakukan. Terkait investasi selain waktu dan tenaga, tentunya sekolah juga harus dapat memfasilitasi para guru dengan beberapa perangkat yang memadai untuk dilakukan pembelajaran daring tersebut.

Tim abdimas akan memberikan fasilitas berupa lisensi dari Zoom, Kahoot dan Quizziz sebagai investasi awal bagi sekolah dalam melakukan pembelajaran daring. Lisensi ini diberikan dengan fitur berbayar yang paling minim yang dapat diuji coba terlebih dahulu oleh para guru. Keberlanjutan lisensi dari aplikasi yang disarankan dan dilatih oleh Tim Abdimas akan sepenuhnya diputuskan oleh Yayasan Xavier Remiel.

2.2. LUARAN KEGIATAN

Luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebuah hasil laporan mengenai kegiatan pelatihan media pembelajaran daring, lebih lanjut akan dipresentasikan pada seminar nasional yang diadakan oleh DPPM UNTAR yaitu, SENAPENMAS dan dipublikasikan dalam bentuk prosiding atau jurnal akreditasi nasional, dan dipublikasikan melalui media PINTAR.

Target capaian dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

a. Bagi perguruan tinggi

Merupakan perwujudan dari pengabdian masyarakat untuk memenuhi Tridharma Perguruan Tinggi

b. Bagi Sekolah-sekolah Yayasan Xavier Remiel

Sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekkolah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif.

c. Bagi Pemilik Yayasan

Mendapatkan alat pembelajaran daring yang yang valid dan reliabel dalam mendukung proses belajar mengajar daring yang mendukung terwujudnya visi dan misi sekolah.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam pendampingan dimulai dengan tim Abdimas melakukan investigasi akan kebutuhan dari sekolah-sekolah di bawah asuhan Yayasan Xavier Remiel. Dari pertemuan awal ini disimpulkan bahwa tim menemukan adanya beberapa permasalahan terkait dengan penyampaian pembelajaran secara daring selama pandemi Covid-19 terjadi.

Selain metode pengajaran, mitra juga menyampaikan masalah pada perangkat dan ketersediaan aplikasi pendukung untuk melakukan pembelajaran daring tersebut. Masalah terkait dengan kuota ternyata teratasi dengan adanya bantuan dari pemerintah terkait bantuan kuota bagi para guru dan murid.

Untuk itu, yayasan akan bekerja sama dengan tim abdimas untuk mengadakan beberapa pelatihan secara daring. Tim abdimas akan membagi menjadi 10 pertemuan daring. Pertemuan tersebut akan meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Pertemuan awal

Pada pertemuan awal, tim abdimas akan menyampaikan rincian jadwal kegiatan dan tata cara pelaksanaan pelatihan. Dalam pertemuan ini juga dilakukan screening atas apa saja yang telah dilakukan oleh para guru dalam melakukan pembelajaran daring. Seperti teknik, media, dan kesulitan apa saja yang dihadapi.

2. Diskusi mengenai kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan

Analisis kegiatan pembelajaran daring yang telah diterapkan merupakan langkah yang harus ditetapkan karena akan berpengaruh pada penentuan media pembelajaran daring mana yang sekiranya belum ada dan mana saja yang dapat dikembangkan.

3. Diskusi teoretis mengenai alat pembelajaran daring yang akan digunakan.

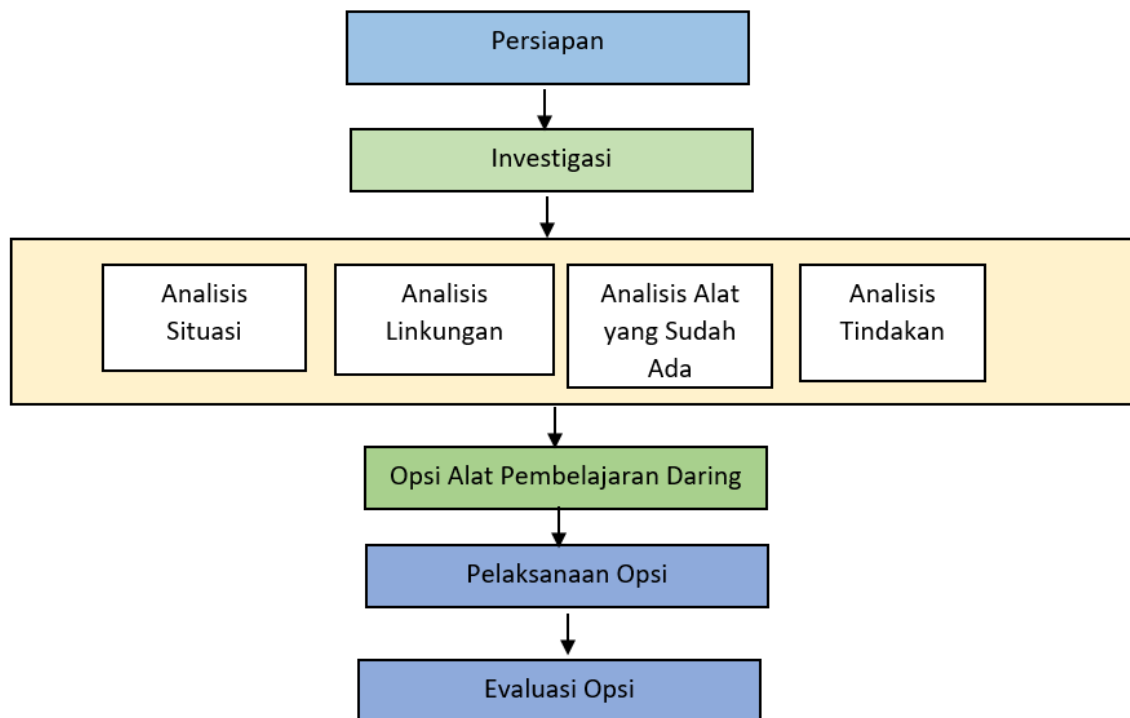
4. Diskusi mengenai strategi pembelajaran daring yang dirasakan paling mengena dengan siswa.

Dalam menjalankan strategi pembelajaran daring yang tepat, seluruh kepala sekolah dan pimpinan yayasan akan diajak berdiskusi mengenai kekuatan dan kelemahan dari setiap alat pembelajaran daring yang dipilih. Di samping itu, perlu dilakukan pula analisis pembandingan dengan alat pembelajaran daring dengan yang telah digunakan sebelumnya.

5. Evaluasi kelayakan alat pembelajaran daring.

Merupakan tahap terakhir dari rencana penerapan alat pembelajaran daring sebelum kegiatan realisasi alat pembelajaran daring diimplementasikan..

Secara grafis, metode pelaksanaan akan terlihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1: Metode Pelaksanaan Kegiatan Abdimas

3.2. Uraian Kepakaran

Kegiatan Abdimas ini akan menggunakan pendanaan dari DPPM Universitas Tarumanagara dan pihak yang terlibat dalam kegiatan Abdimas ini adalah sebagai berikut:

1. Joyce A. Turangan

Merupakan salah satu staf pengajar di prodi manajemen dengan bidang pengajaran manajemen sumber daya manusia,

Tugas yang akan dilaksanakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

- Membantu mitra menganalisis situasi
- Menyampaikan pelatihan secara teori
- Membantu mitra melakukan pemilihan alat pembelajaran daring

2. Agustin Ekadjaja

Merupakan salah satu staf pengajar di prodi akuntansi dengan bidang pengajaran Akuntansi Keuangan serta pengalaman dibidang pengajaran selama lebih dari 15 tahun.

Tugas yang akan dilaksanakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

- Berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk kegiatan abdimas
- Mempersiapkan keperluan untuk pengambilan data
- Melakukan penyusunan laporan bersama tim
- Melakukan pendampingan praktek penyusunan alat pembelajaran daring

3. Ida Puspitowati

Merupakan salah satu staf pengajar di prodi manajemen dengan bidang pengajaran ekonomi dan mata kuliah yang berhubungan dengan kewirausahaan. Di samping memiliki pengalaman lebih dari 15 tahun dalam bidang pengajaran.

Tugas yang akan dilaksanakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

- Mempersiapkan tim kurikulum pada saat penyusunan alat pembelajaran daring
- Mempersiapkan evaluasi hasil pendampingan

- Melakukan evaluasi penerapan alat pembelajaran daring ke lapangan

4. Lydiawati Soelaiman

Merupakan salah satu staf pengajar di prodi manajemen dengan bidang pengajaran manajemen operasional dan mata kuliah yang berhubungan dengan kewirausahaan. Di samping itu, juga aktif sebagai evaluator simulasi bisnis mahasiswa.

Tugas yang akan dilaksanakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah:

- Membantu para guru dan kepala sekolah pada saat pengumpulan data
- Mengolah hasil diskusi dengan yayasan
- Menyusun laporan bersama tim

Pemilihan tim ini merupakan sinergi antar personil sehingga proses pelaksanaan kegiatan abdimas dapat sesuai dengan target yang akan dicapai oleh kegiatan pengabdian masyarakat.

BAB IV

ANGGARAN DAN JADWAL

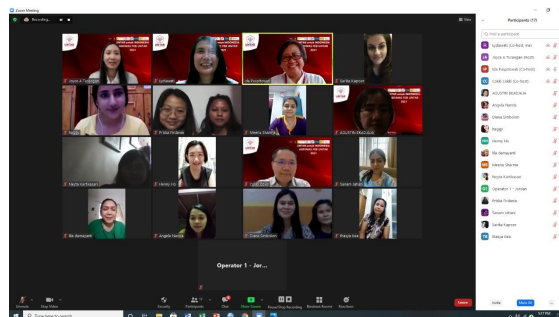
Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan workshop mengenai pendalaman materi mengenai aplikasi-aplikasi yang direkomendasikan oleh tim yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara daring. Dimulai dengan aplikasi pertemuan daring, Zoom. Meskipun para guru telah familiar dan paham mengenai trik penggunaan aplikasi Zoom, namun ternyata ada beberapa fitur-fitur yang tidak dipahami oleh para guru, seperti peranan ‘host’ dan ‘co-host’, teknik ‘sharing screen’ atau presentasi daring tanpa mengabaikan para peserta didik, penggunaan audio untuk presentasi, tampilan terhadap posisi para peserta didik yang tepat dan menarik.

Pelatihan berikutnya adalah terkait dengan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi Kahoot!. Aplikasi ini merupakan aplikasi gamifikasi pendidikan berbasis daring gratis agar tercipta suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Akses untuk Kahoot! dilakukan secara langsung melalui browser dari si pengguna. Dalam aplikasi ini, para guru, sebagai fasilitator pertama sekali mendesain beberapa pertanyaan melalui Kahoot!. Selanjutnya, para siswa dapat masuk melalui PIN yang disediakan dan bermain melalui gadget mereka baik secara individu maupun secara berkelompok. Setiap jawaban yang dijawab dengan benar akan mendapatkan poin dan diurutkan berdasarkan perolehan nilai dan kecepatan dalam menjawab. Perolehan ini akan ditampilkan pada *leader-board* yang memacu siswa untuk berpikir cepat dan tepat. Dalam pengenalan untuk aplikasi ini, team abdimas memulai dengan memberikan permainan berisikan pertanyaan sederhana dan menarik melalui Kahoot!, sehingga pada kesempatan tersebut para guru dapat merasakan sendiri bagaimana menariknya aplikasi tersebut jika berada pada posisi peserta didik. Setelah mengalami sendiri, maka tim membantu para guru untuk Menyusun permainan yang terkait dengan materi pembelajaran yang diampu oleh para guru tersebut.



Gambar 1. Aplikasi Gamifikasi Kahoot!

Pelatihan ditutup dengan sesi ‘troubleshooting’ atau brainstorming terkait kendala teknis apa saja yang seringkali dihadapi oleh para guru dalam melakukan pembelajaran daring. Pelatihan juga dievaluasi dengan melakukan perbandingan antara penggunaan aplikasi dengan perangkat berspesifikasi minimal dan kuota internet yang minim dengan penggunaan perangkat dengan spesifikasi serta kuota akses internet yang di atas rata-rata. Evaluasi selanjutnya dilakukan terkait dengan hal-hal apa saja yang menjadi kesulitan dalam penerapan aplikasi gamifikasi maupun penggunaan aplikasi Zoom.



Gambar 2. Tim Abdimas UNTAR Bersama Para Guru Peserta Pelatihan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa simpulan, antara lain:

1. Pimpinan dalam hal ini pihak yayasan menyadari pentingnya interaksi yang Menyenangkan antara guru dengan peserta didik untuk menghindari terjadinya kebosanan selama pembelajaran daring dilakukan.
2. Para guru menyatakan bahwa aplikasi yang direkomendasikan oleh tim merupakan aplikasi yang cukup bersahabat dan mudah untuk dipelajari serta digunakan.
3. Diperlukan adanya pelatihan terkait bagaimana pengemasan bahan ajar yang menarik secara daring selain MS Power Point.
4. Pimpinan menyadari pentingnya investasi dalam perangkat serta aplikasi agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, benar, dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fun Man Fung/National University of Singapore. (2020, June 19). Cara menciptakan kelas online yang interaktif di tengah pandemi COVID-19: pelajaran dari Singapura. The Conversation. <https://theconversation.com/cara-menciptakan-kelas-online-yang-interaktif-di-tengah-pandemi-covid-19-pelajaran-dari-singapura-140738>
- Harnani, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Bdk Jakarta Kementerian Agama Ri, September*, 1-4.
- Paul, J., & Jefferson, F. (2019). A comparative analysis of student performance in an online vs. face-to-face environmental science course from 2009 to 2016. *Frontiers in Computer Science*, 1, 7.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: MATERI YANG DISAMPAIKAN



PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK SEKOLAH ASUHAN YAYASAN XAVIER REMIEL

Joyce A. Turangan
Agustin Ekadjaja
Ida Puspitowati
Lydiawati Soelaiman

Diselenggarakan oleh:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara dan Konsorsium Kesehatan LLDIKTI3



PENDAHULUAN

Paul dan Jefferson (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa murid akan belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif daripada hanya mendengarkan ceramah dari pengajar secara pasif.

Namun, pandemi COVID-19 telah memaksa terjadinya hal yang tidak dapat dihindari yaitu kelas-kelas daring menggantikan proses belajar konvensional tatap muka. Ketika sekolah dengan terpaksa harus memindahkan kelas untuk diajar sepenuhnya secara daring, maka ada banyak hal yang harus dipikirkan terutama bagaimana membangun keterlibatan dan interaksi siswa sama efektifnya ketika pembelajaran di lakukan di ruang kelas.

SOLUSI PERMASALAHAN



Penguatan interaksi antara murid dan guru

Penyusunan beberapa 'kuis interaktif' yang dapat dijawab secara real-time

Manfaatkan interaksi antar siswa

Investasi yang layak

Tim abdimas memberikan rekomendasi fasilitas serta pelatihan pendampingan penggunaan atas aplikasi pertemuan daring seperti Zoom, Kahoot dan Quizziz.

Part A: Creating New Kahoot!

➤ *Step One: Make an account*

- Go to <https://kahoot.com/> and click on button : **Sign Up**
- On the next screen you will be asked to fill out your account details.
- Fill in the account details to set up your personal account

➤ Step Two: Create a NewK! Quiz

Clip slide

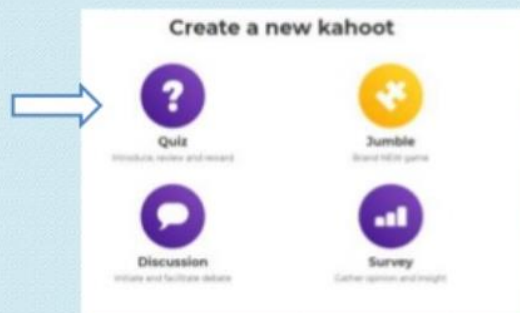
- After signing in, you will be redirected to a new screen. On this screen you have:



- Click on NewK! To create a new Kahoot!

➤ Step Two: Create a NewK! Quiz

-



- In order to create a new **quiz** to poll your audience, take the following steps:
- Click on **Quiz**
- Describe your [K!Quiz](#) on the following screen:

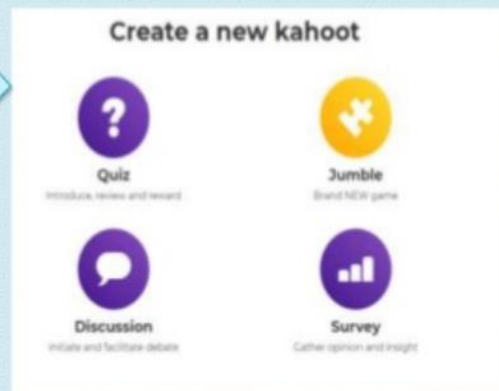
➤ Step Two: Create a NewK! Quiz

V. During and after the Quiz

- A **game PIN** is generated randomly and students are asked to go to the site: kahoot.it.
- Once students enter the game PIN they join the quiz.
- When enough participants entered the game, the presenter can press the start button at the middle right of the screen to begin the quiz.
- After each student answers the question, the teacher can continue the quiz by pressing on **Next**.
- Finally, at the end of the quiz students are prompted to give **feedback** on the quiz.
- After the quiz is over, the results are shown immediately for the presenter.

➤ Step Three: Create a NewK! *Jumble, Survey or Discussion*

- At any time you can always click on NewK!
And you will get



- Following the same steps of creating a Quiz, you can create a Jumble, Discussion or Survey.

LAMPIRAN 2: FOTO PELAKSANAAN



LAMPIRAN 3: LUARAN WAJIB (SERINA II, UNTAR 2021, PROSIDING)

Hasil PKM*

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK SEKOLAH ASUHAN YAYASAN XAVIER REMIEL

Joyce A. Turangan¹, Agustin Ekadjaja², Ida Puspitowati³, Lydiawati Soelaiman⁴

¹Program Studi S1 Manajemen, Universitas Tarumanagara Jakarta
Surel: joycet@fe.untar.ac.id

² Program Studi S1 Manajemen, Universitas Tarumanagara Jakarta
Surel: agustine@fe.untar.ac.id

³ Program Studi S1 Manajemen, Universitas Tarumanagara Jakarta
Surel: idap@fe.untar.ac.id

⁴Program Studi S1 Manajemen, Universitas Tarumanagara Jakarta
Surel: lydiawatis@fe.untar.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Abdimas ini merupakan permintaan dari mitra, yaitu Yayasan Xavier Remiel yang membawahi beberapa sekolah di Jakarta. Yayasan menginginkan adanya pelatihan bagi para guru atau tenaga pendidik pada sekolah tersebut akan suatu media pembelajaran yang interaktif namun daring (dalam jaringan) karena masa pandemi corona menyebabkan banyak keterbatasan yang dihadapi oleh para staf pengajar dari sekolah tersebut. Meskipun saat ini telah ada alat yang sudah digunakan, namun mitra menyampaikan bahwa media yang digunakan hanya terbatas kepada media pertemuan saja (*conference call, video call, online meet*). Mitra mengharapkan adanya suatu alat pembelajaran secara *online* komprehensif yang dapat menggantikan kegiatan pembelajaran luring menjadi daring, tanpa mengurangi tujuan pembelajaran. Mitra mengharapkan adanya media yang tidak hanya dapat memfasilitasi pertemuan daring, tetapi juga dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran interaktif yang menyenangkan, pemberian tugas, pengawasan, dan evaluasi baik kepada para murid maupun sebagai laporan nilai kepada sekolah. Tim abdimas menawarkan untuk memberikan solusi berupa pelatihan atas aplikasi yang dapat memfasilitasi kegiatan daring secara tuntas meliputi pelatihan Zoom dan Kahoot!. Luaran dari kegiatan abdimas ini adalah selain luaran bagi mitra berupa pemahaman atas penggunaan aplikasi pertemuan daring dan gamifikasi, dapat disusun suatu laporan pelaksanaan abdimas yang dipublikasikan melalui seminar nasional dalam lingkup abdimas atau publikasi pada jurnal nasional abdimas. Metode pelaksanaan dari abdimas ini adalah dengan dilakukan pelatihan secara daring pada seluruh kepala sekolah, staff pengajar, dan staff yayasan dari Xavier Remiel.

Kata Kunci: Media pembelajaran daring, interaktif, Zoom, Kahoot!

ABSTRACT

This Abdimas activity was a request from a partner, namely the Xavier Remiel Foundation which oversees several schools in Jakarta. The foundation wants training for teachers or educators at the school for the babayeana nasamun jaran dala schools which are not as old as media limitations are carried out by the teaching staff of the school. Even though currently there are tools that have been used, partners said that the media used was only limited to meeting media, limited to media meetings. Online learning that can replace learning activities. The abdimas team offers to provide a solution in the form of training on applications that can facilitate activities completely covering the online learning. A report on the implementation of community service which is published through a national seminar within the scope of the Abdimas or publication in the national Abdimas journal can be prepared. The method of implementation of this Abdimas is by conducting online training for school principals, teaching staff and foundation staff from Xavier Remiel.

Keywords: Online learning media, interactive, Zoom, Kahoot!

PENDAHULUAN

1.1. ANALISIS SITUASI

Yayasan Xavier Remiel adalah sebuah yayasan yang dikelola dengan bidang usaha pendidikan. Di bawah naungan yayasan ini terdapat 2 sekolah yang berlokasi di Sunter dan Pluit. Dalam setiap sekolah, terdiri dari beberapa kelas yang masing-masing kelas dibatasi 15 anak dengan 2 orang tenaga pengajar. Visi dari pendidikan sekolah ini adalah untuk membangkitkan pemikiran setiap anak agar dapat menjadi unggul dalam bakat dan sikap. Sementara tujuan dari sekolah ini adalah menciptakan lingkungan yang menyenangkan, merangsang, mendorong lingkungan kondusif anak-anak untuk dapat belajar secara bahagia, kreatif, dan cerda dengan memperhatikan standar moral dan etika melalui metode “Extensive Rearing to Excellence”.

Kegiatan pembelajaran pada sekolah ini berlangsung pada pagi hari. Pusat kegiatan dari sekolah berada pada apartemen yang berlokasi di Sunter Jakarta Utara, tepatnya “Maple Park Apartment”. Sekolah ini lebih mengutamakan penyampaian pembangunan karakter para muridnya dengan beberapa mata pelajaran yang disampaikan secara santai dan menyenangkan antara lain adalah Bahasa Inggris dan Mandarin sebagai bahasa pengantar, pelajaran pendidikan kehidupan yang disampaikan melalui permainan, seni dan budaya, musik, ‘story telling’, dan pelajaran renang. Sekolah ini juga dilengkapi dengan perpustakaan yang memberikan kesempatan bagi para muridnya untuk lebih mengeksplorasi dunia melalui membaca.

Tenaga pengajar yang diperbantukan pada sekolah ini terdiri dari tenaga pengajar yang bekerja dengan semangat untuk memberikan pengalaman belajar pertama bagi peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Dalam proses pembelajarannya, seluruh materi dari sekolah ini merupakan materi yang diadaptasi langsung dari kurikulum luar dengan menyesuaikan dengan kondisi dan budaya dari lingkungan sekitar, misalnya, perpaduan antara bahasa pengantar Bahasa Inggris dan Bahasa Mandarin. Kurikulum yang mengacu pada perkembangan karakter setiap anak. Kegiatan seni yang mengarah kepada kompetensi tiap anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Paul dan Jefferson (2019) menunjukkan bahwa murid akan belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif daripada hanya mendengarkan ceramah dari pengajar secara pasif. Namun, pandemi COVID-19 telah memaksa terjadinya hal yang tidak dapat dihindari yaitu kelas-kelas

daring menggantikan proses belajar konvensional tatap muka. Ketika sekolah dengan terpaksa harus memindahkan kelas untuk diajar sepenuhnya secara daring, maka ada banyak hal yang harus dipikirkan terutama bagaimana membangun keterlibatan dan interaksi siswa sama efektifnya ketika pembelajaran dilakukan di ruang kelas.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Namun pilihan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa tidak dipakai begitu saja. Ada beberapa hal yang masih harus dipertimbangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa, kesesuaian terhadap materi, keterbatasan infrastruktur perangkat seperti jaringan. Sangat tidak efektif jika guru mengajar dengan menggunakan aplikasi zoom meeting namun jaringan atau signal di wilayah siswa tersebut tinggal tidak memadai. Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode.

Harnani (2020) menyatakan bahwa kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (*online*) dan tidak menjadi beban psikis.

1.2. PERMASALAHAN MITRA

Meskipun saat ini mitra telah memiliki media pembelajaran daring, namun media itu ternyata hanya sebatas untuk berkomunikasi secara online saja, yaitu dengan menggunakan aplikasi Zoom yang tidak berbayar. Hal yang paling sederhana yang telah dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan WhatsApp Group. Aplikasi WhatsApp memang telah digunakan dan cocok bagi pelajar daring pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa. Sedangkan bagi pengajar online yang mempunyai semangat yang lebih, telah mencoba menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring.

Para guru saat ini memberikan tugas secara lisan via daring Zoom dan grup WhatsApp. Hal ini ternyata dirasakan menjadi merepotkan terutama saat evaluasi. Para murid terkadang lupa mengerjakan, batasan waktu hanya disampaikan secara lisan, dan hasil kerja dari murid disampaikan via email yang membuat bingung para guru dalam mengevaluasi serta mengorganisasi hasil tugas yang masuk karena bertumpuk ditambah masih banyaknya murid yang tidak mencantumkan nama dalam tugas yang dikerjakannya.

Permasalahan lebih lanjut yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran akan tetapi 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 di antara orangtua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyiapkan jaringan internet.

Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran daring ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua siswa. sistem pembelajaran daring dirasakan oleh para guru hanya efektif untuk memberi penugasan.

1.3. SOLUSI PERMASALAHAN

Atas latar belakang analisis situasi yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka tim abdimas mengajukan beberapa solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh mitra:

4. Penguatan interaksi antara murid dan guru

Ketika murid dan guru terpisahkan oleh jarak, menciptakan hubungan antara keduanya menjadi hal yang semakin penting. Di saat para siswa menunggu kelas daring dimulai, guru dapat menggunakan fitur 'chat' untuk menanyakan kabar mereka. Koneksi yang dibangun di awal diyakini akan membuat para siswa merasa lebih nyaman menggunakan media daring ini untuk bertanya dan mengajukan komentar selama kelas berlangsung. Selain itu, guru juga diharapkan dapat selalu mengingatkan para murid untuk senantiasa menyalakan video mereka. Hal sederhana ini membuat mereka merasa lebih bertanggung jawab untuk memperhatikan jalannya kelas dan lebih termotivasi untuk menghindari godaan-godaan yang kerap muncul ketika belajar dari rumah. Tenaga pengajar juga harus mengoptimalkan teknik komunikasi mereka, termasuk memastikan bahwa suara, pencahayaan, dan video berkualitas tinggi.

Sama halnya dengan peletakan kamera tepat di depan monitor, sejajar dengan mata. Hal ini memungkinkan para guru untuk melihat para mahasiswa, tidak ke laptop atau catatan. Seperti ketika para guru berdiri selama berjalannya kelas juga memungkinkan para tenaga pendidik untuk mengekspresikan diri menggunakan bahasa tubuh dan tangan. Bahkan ketika sudut pandang kamera hanya menampilkan kepala dan pundak, murid masih dapat melihat gerakan tubuh kami dan hal ini membantu mengomunikasikan pesan yang ingin disampaikan. Di sini, tim abdimas akan melakukan pelatihan secara brainstorming dengan para guru mengenai kegiatan interaksi apa yang dapat dilakukan dengan para murid sebagai kegiatan pembukaan pelajaran daring.

5. Penyusunan beberapa 'kuis interaktif' yang dapat dijawab secara *real-time*

Tanggapan secara rutin dan *real-time* dari siswa akan sangat membantu para guru dalam memahami pendapat siswa dan juga mengukur sejauh mana para siswa telah memahami materi. Tanggapan siswa secara langsung memungkinkan para guru untuk menyelaraskan pelajaran berikutnya agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sehingga membuat mereka tetap semangat untuk terlibat. Para siswa diprediksi akan senang melihat tanggapan-tanggapan secara langsung dari teman-temannya. Tim abdimas akan menyampaikan pelatihan situs dan fitur Quizzizz dan Kahoot untuk para guru dalam melakukan kuis interaktif.

6. Manfaatkan interaksi antar siswa

Dalam ruang kelas daring, guru harus dapat memastikan bahwa siswa dapat berinteraksi dengan nyaman, mengajukan pertanyaan dan berkontribusi dalam kelompok, jauh lebih sering daripada di ruangan kuliah besar. Guru dapat membagi mahasiswa ke dalam kelompok kecil dan mengharuskan mereka bekerja sama untuk menjawab permasalahan yang diberikan oleh guru.

Secara bergiliran, para siswa diberi bertanggung jawab untuk memimpin kelompok mereka, membuat catatan dan melaporkannya kembali ke seluruh anggota kelas. Mereka juga senang berkenalan dengan teman lain di kelas terutama bagi para siswa

yang baru masuk ke lingkungan sekolah baru. Para guru dapat menggunakan perkenalan diri di awal pertemuan sebagai teknik “*ice-breaker*” di awal kelas agar anggota kelompok saling memperkenalkan diri.

4. Investasi yang layak

Untuk dapat tetap menjaga semangat para siswa agar tetap aktif berpartisipasi dalam kelas online diakui lebih menantang karena sulit untuk menangkap bahasa tubuh yang umumnya diperoleh dalam suasana kelas konvensional. Untuk memahami apakah seorang siswa itu terlihat bingung, tidak paham, terganggu, atau memahami kapan waktunya harus mempercepat atau memperlambat laju pengajaran menjadi sangat sulit dilakukan pada kelas daring.

Meskipun bukan hal mustahil, namun dengan memanfaatkan teknik mengajar dan layanan daring yang tersedia secara efektif, tenaga pendidik dapat menyampaikan pelajaran yang menarik dan menciptakan suasana interaksi yang hangat antara tim pengajar dengan para siswa.

Oleh karena itu, tim abdimas mendorong para tenaga pendidik untuk senantiasa memperluas wawasan mereka terkait berbagai metode pembelajaran interaktif.

Meskipun akan membutuhkan banyak waktu dan tenaga, hal ini merupakan investasi yang penting untuk dilakukan. Terkait investasi selain waktu dan tenaga, tentunya sekolah juga harus dapat memfasilitasi para guru dengan beberapa perangkat yang memadai untuk dilakukan pembelajaran daring tersebut.

Tim abdimas akan memberikan rekomendasi fasilitas serta pelatihan pendampingan penggunaan atas aplikasi pertemuan daring seperti Zoom, Kahoot dan Quizziz. Lisensi ini diberikan dengan fitur berbayar yang paling minim yang dapat diuji coba terlebih dahulu oleh para guru. Keberlanjutan lisensi dari aplikasi yang disarankan dan dilatih oleh Tim Abdimas akan sepenuhnya diputuskan oleh Yayasan Xavier Remiel.

metode pelaksanaan pkm

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam pendampingan dimulai dengan tim Abdimas melakukan investigasi akan kebutuhan dari sekolah-sekolah di bawah asuhan Yayasan Xavier Remiel. Dari pertemuan awal ini disimpulkan bahwa tim menemukan adanya beberapa permasalahan terkait dengan penyampaian pembelajaran secara daring selama pandemi Covid-19 terjadi.

Selain metode pengajaran, mitra juga menyampaikan masalah pada perangkat dan ketersediaan aplikasi pendukung untuk melakukan pembelajaran daring tersebut. Masalah terkait dengan kuota ternyata teratasi dengan adanya bantuan dari pemerintah terkait bantuan kuota bagi para guru dan murid.

Untuk itu, yayasan akan bekerja sama dengan tim abdimas untuk mengadakan beberapa pelatihan secara daring. Tim abdimas akan membagi menjadi 10 pertemuan daring. Secara garis besar, pertemuan-pertemuan tersebut akan meliputi kegiatan sebagai berikut:

6. Pertemuan awal

Pada pertemuan awal, tim abdimas akan menyampaikan rincian jadwal kegiatan dan tata cara pelaksanaan pelatihan. Dalam pertemuan ini juga dilakukan screening atas apa saja yang telah

dilakukan oleh para guru dalam melakukan pembelajaran daring. Seperti teknik, media, dan kesulitan apa saja yang dihadapi.

7. Diskusi mengenai kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan
Analisis kegiatan pembelajaran daring yang telah diterapkan merupakan langkah yang harus ditetapkan karena akan berpengaruh pada penentuan media pembelajaran daring mana yang sekiranya belum ada dan mana saja yang dapat dikembangkan.
8. Diskusi teoretis mengenai alat pembelajaran daring yang akan digunakan.
9. Diskusi mengenai strategi pembelajaran daring yang dirasakan paling mengena dengan siswa. Dalam menjalankan strategi pembelajaran daring yang tepat, seluruh kepala sekolah dan pimpinan yayasan akan diajak berdiskusi mengenai kekuatan dan kelemahan dari setiap alat pembelajaran daring yang dipilih. Di samping itu, perlu dilakukan pula analisis pembandingan dengan alat pembelajaran daring dengan yang telah digunakan sebelumnya.
10. Evaluasi kelayakan alat pembelajaran daring. Merupakan tahap terakhir dari rencana penerapan alat pembelajaran daring sebelum kegiatan realisasi alat pembelajaran daring diimplementasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

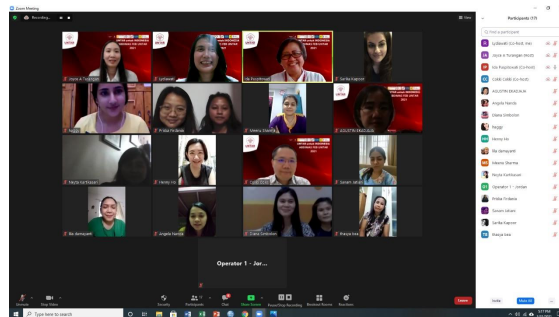
Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan workshop mengenai pendalaman materi mengenai aplikasi-aplikasi yang direkomendasikan oleh tim yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara daring. Dimulai dengan aplikasi pertemuan daring, Zoom. Meskipun para guru telah familiar dan paham mengenai trik penggunaan aplikasi Zoom, namun ternyata ada beberapa fitur-fitur yang tidak dipahami oleh para guru, seperti peranan 'host' dan 'co-host', teknik 'sharing screen' atau presentasi daring tanpa mengabaikan para peserta didik, penggunaan audio untuk presentasi, tampilan terhadap posisi para peserta didik yang tepat dan menarik.

Pelatihan berikutnya adalah terkait dengan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi Kahoot!. Aplikasi ini merupakan aplikasi gamifikasi pendidikan berbasis daring gratis agar tercipta suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Akses untuk Kahoot! dilakukan secara langsung melalui browser dari si pengguna. Dalam aplikasi ini, para guru, sebagai fasilitator pertama sekali mendesain beberapa pertanyaan melalui Kahoot!. Selanjutnya, para siswa dapat masuk melalui PIN yang disediakan dan bermain melalui gadget mereka baik secara individu maupun secara berkelompok. Setiap jawaban yang dijawab dengan benar akan mendapatkan poin dan diurutkan berdasarkan perolehan nilai dan kecepatan dalam menjawab. Perolehan ini akan ditampilkan pada *leader-board* yang memacu siswa untuk berpikir cepat dan tepat. Dalam pengenalan untuk aplikasi ini, team abdimas memulai dengan memberikan permainan berisikan pertanyaan sederhana dan menarik melalui Kahoot!, sehingga pada kesempatan tersebut para guru dapat merasakan sendiri bagaimana menariknya aplikasi tersebut jika berada pada posisi peserta didik. Setelah mengalami sendiri, maka tim membantu para guru untuk Menyusun permainan yang terkait dengan materi pembelajaran yang diampu oleh para guru tersebut.



Gambar 1. Aplikasi Gamifikasi Kahoot!

Pelatihan ditutup dengan sesi ‘troubleshooting’ atau brainstorming terkait kendala teknis apa saja yang seringkali dihadapi oleh para guru dalam melakukan pembelajaran daring. Pelatihan juga dievaluasi dengan melakukan perbandingan antara penggunaan aplikasi dengan perangkat berspesifikasi minimal dan kuota internet yang minim dengan penggunaan perangkat dengan spesifikasi serta kuota akses internet yang di atas rata-rata. Evaluasi selanjutnya dilakukan terkait dengan hal-hal apa saja yang menjadi kesulitan dalam penerapan aplikasi gamifikasi maupun penggunaan aplikasi Zoom.



Gambar 2. Tim Abdimas UNTAR Bersama Para Guru Peserta Pelatihan

KESIMPULAN

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa simpulan, antara lain:

5. Pimpinan dalam hal ini pihak yayasan menyadari pentingnya interaksi yang menyenangkan antara guru dengan peserta didik untuk menghindari terjadinya kebosanan selama pembelajaran daring dilakukan.
6. Para guru menyatakan bahwa aplikasi yang direkomendasikan oleh tim merupakan aplikasi yang cukup bersahabat dan mudah untuk dipelajari serta digunakan.
7. Diperlukan adanya pelatihan terkait bagaimana pengemasan bahan ajar yang menarik secara daring selain MS Power Point.
8. Pimpinan menyadari pentingnya investasi dalam perangkat serta aplikasi agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, benar, dan menarik.

REFERENSI

Fun Man Fung/National University of Singapore. (2020, June 19). Cara menciptakan kelas online yang interaktif di tengah pandemi COVID-19: pelajaran dari Singapura. The Conversation. <https://theconversation.com/cara-menciptakan-kelas-online-yang-interaktif-di-tengah-pandemi-covid-19-pelajaran-dari-singapura-140738>

- Harnani, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Bdk Jakarta Kementerian Agama Ri, September*, 1-4.
- Paul, J., & Jefferson, F. (2019). A comparative analysis of student performance in an online vs. face-to-face environmental science course from 2009 to 2016. *Frontiers in Computer Science*, 1, 7.

PELATIHAN PENINGKATAN MUTU PEMBELAJARAN DARING UNTUK SEKOLAH ASUHAN YAYASAN XAVIER REMIEL

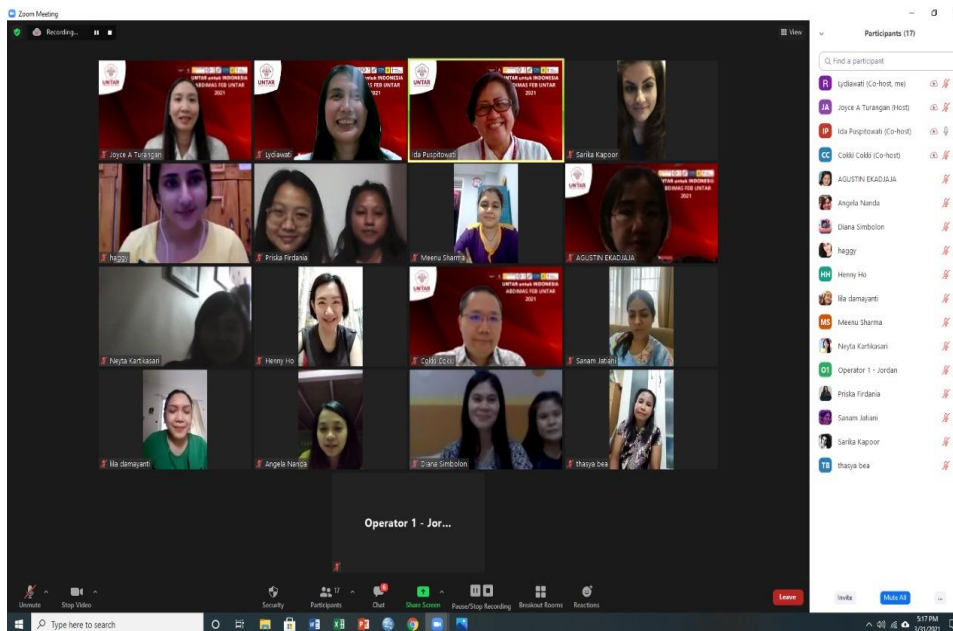
Joyce A. Turangan^{*}; Lydiawati Soelaiman^{*}; Agustin Ekadjaja^{*}, Ida Puspitowati^{*}

Jordan Joyohadi Prawira (115170410) ^{**}

Situasi pandemi covid-19 menyebabkan banyak sekali keterbatasan terutama dalam aspek pendidikan yang terjadi akibat diberlakukannya pembatasan sosial dan penerapan sistem pembelajaran secara jarak jauh dengan metode daring. Berbagai perangkat lunak dan media pembelajaran pun mulai bermunculan dan populer di kalangan pendidik. Hal ini tentu memberikan banyak sekali pilihan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran agar tetap menjaga kegiatan belajar mengajar secara daring dapat dibuat semirip mungkin dengan suasana kegiatan belajar mengajar yang ada di kelas. Namun, dengan semakin banyaknya pilihan dan perangkat lunak yang bermunculan, hal ini menimbulkan adanya tantangan tersendiri dalam memilih dan mempersiapkan metode pembelajaran menggunakan media yang diinginkan. Terkadang dikarenakan minimnya pelatihan dan pendidikan sehingga media yang digunakan hanyalah media untuk pertemuan secara daring melalui *video call* saja yang hanya untuk memberikan materi pembelajaran namun menjadi kurang efektif ketika kita memperhatikan aspek partisipasi dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.

Yayasan Xavier Remiel, mitra yang meminta untuk mengadakan Kegiatan Abdimas ini merupakan yayasan yang membawahi beberapa sekolah yang ada di DKI Jakarta. Yayasan ini merasakan adanya tantangan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran secara daring yang efektif sehingga dibutuhkan kegiatan pelatihan bagi para guru dan tenaga pendidik yang ada di sekolah akan media pembelajaran daring yang tetap interaktif dan efektif. Sudah menjadi hal yang biasa yayasan ini melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan memfokuskan pada penyampaian pembangunan karakter dan pendidikan kehidupan yang disematkan dalam beberapa mata pelajaran seperti bahasa, seni dan budaya serta musik. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Paul dan Jefferson (2019) yang menunjukkan bahwa murid akan belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif daripada hanya mendengarkan ceramah dari guru secara pasif.

Hal inilah yang mendorong Yayasan Xavier Remiel untuk mempersiapkan tenaga pendidik sebagai sumber daya utama dalam pengajaran untuk tetap bisa membawakan pembelajaran dengan suasana yang interaktif dengan tetap menjaga mutu pendidikan di mana semua murid bisa berpartisipasi langsung secara aktif meskipun di tengah suasana dan keterbatasan dalam pandemi covid 19 ini. Saat ini, mitra sudah memiliki media pembelajaran secara daring namun hanya sebatas media komunikasi secara online yaitu dengan menggunakan aplikasi Zoom yang bisa diunduh dan digunakan secara gratis. Hal yang paling sederhana adalah dengan pemanfaatan media Whatsapp Group sebagai media komunikasi yang dinilai cocok dan mudah digunakan terutama bagi pemula dikarenakan pengoperasian yang simpel dan digunakan sehari-hari dalam berbagai hal. Namun, penggunaan kedua media ini ternyata tidak selalu mudah saat memberikan materi pembelajaran. Tantangan akan muncul ketika memasuki waktu untuk ujian dikarenakan evaluasi akan menjadi sangat merepotkan. Terkadang informasi terkait batas pengerjaan juga tidak tersampaikan secara sempurna sehingga ada murid yang lupa mengerjakan atau mengumpulkan melebihi waktu yang seharusnya. Pengumpulan hasil pekerjaan melalui email juga membuat bingung para guru karena tercampur dengan kelas-kelas lainnya dan pesan-pesan di luar lingkup pembelajaran terlebih tidak sedikit murid yang lupa mencantumkan nama dan identitas dalam tugas yang dikerjakannya.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Melalui Zoom

Berdasarkan latar belakang analisa situasi yang sudah dikumpulkan oleh tim abdimas, tim mengajukan beberapa solusi atas permasalahan dari metode pembelajaran secara daring yang dihadapi oleh Yayasan Xavier Remiel yang dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Maret 2021, pk 16.00 – 17.30.. Yang pertama adalah penguatan interaksi antara murid dan guru. Interaksi merupakan hal yang sangat penting untuk bisa menjalin komunikasi yang baik dan efektif. Hal ini tidak menjadi masalah ketika keduanya bertemu secara langsung karena interaksi dapat terjadi tanpa ada banyak gangguan. Namun, ketika keduanya terpisahkan oleh jarak, interaksi menjadi hal yang sangat amat penting untuk bisa menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Interaksi dapat dimulai dengan hal yang sederhana seperti menanyakan kehadiran para siswa sebelum pembelajaran daring dimulai. Guru dapat menggunakan fitur *chat* untuk menanyakan kabar para murid. Guru juga dapat memanfaatkan fasilitas *video call* agar para murid bisa melihat gurunya dan juga teman-temannya. Hal ini membuat murid merasa lebih bertanggung jawab untuk memperhatikan kelas dan menghindari godaan-godaan yang kerap muncul ketika belajar dari rumah. Tenaga pengajar juga harus mengoptimalkan metode pembelajaran ini seperti memastikan suara yang jelas, pencahayaan video yang bagus, koneksi yang stabil serta video yang berkualitas agar bisa dilihat dengan jelas. Guru juga bisa mengajar sambil berdiri agar memungkinkan mengekspresikan diri secara lebih dengan bahasa tubuh dan tangan. Pastikan kamera mendapatkan gambar yang jelas dan terfokus.

Solusi kedua yang diajukan tim adalah memanfaatkan kuis interaktif agar bisa menjawab pertanyaan secara *real-time*. Kuis interaktif dapat dibagikan ke seluruh kelas melalui metode sharing-screen dimana layar pengajar dapat dilihat oleh semua orang. Kuis interaktif akan sangat membantu para guru untuk mengetahui pendapat siswa dan mengukur sejauh mana pemahaman materi yang telah diterima oleh para siswa. Tanggapan siswa ini bisa dijadikan patokan untuk menyelaraskan materi yang akan dibawakan selanjutnya serta membuat para siswa tetap semangat. Tim abdimas akan menyampaikan pelatihan situs dan fitur dari Quizzizz dan Kahoot sebagai media yang memungkinkan interaksi ini. Kemudian yang ketiga adalah memanfaatkan interaksi antar siswa. Tidak hanya interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi antar siswa juga merupakan hal yang penting dan guru harus dapat memastikan siswa dapat berinteraksi dengan temannya dengan nyaman. Tugas kelompok juga bisa menjadi salah satu pilihan untuk tetap bisa menjaga

aktivitas siswa di dalam kelas. Mereka juga senang bisa berkenalan dengan teman lain di kelas terutama bagi para siswa yang baru masuk ke lingkungan sekolah baru. Solusi yang terakhir adalah dengan terus menerus mencari dan mengembangkan metode pembelajaran dan menggunakan layanan berlisensi sebagai investasi yang layak dan patut untuk mengembangkan pembelajaran secara daring ini dan mengoptimalkan kualitas pendidikan yang bisa diberikan. Hasil yang dicapai dari kegiatan ini selain merupakan perwujudan dari pengabdian masyarakat tim abdimas Universitas Tarumanagara dalam memenuhi Tridharma Perguruan Tinggi, juga merupakan kepedulian yayasan terhadap para konsumen sekolah dalam hal ini para murid dan orang tua dengan menciptakan suasana belajar daring yang lebih interaktif sehingga peserta didik kembali termotivasi untuk bersekolah. Kegiatan ini juga memberikan pengetahuan kepada para pengajar mengenai media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih baik melalui metode gamifikasi.



Gambar 1. Aplikasi Gamifikasi Kahoot!

- Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tarumanagara

** Mahasiswa Program Studi Sarjana Manajemen FEB Universitas Tarumanagara

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK SEKOLAH ASUHAN YAYASAN XAVIER REMIEL

Joyce A. Turangan¹, Agustin Ekdajaja², Ida Puspitowati³, Lydiawati Soelaiman⁴

¹Program Studi S1 Manajemen, Universitas Tarumanagara Jakarta
Surel: joycet@fe.untar.ac.id

² Program Studi S1 Manajemen, Universitas Tarumanagara Jakarta
Surel: agustine@fe.untar.ac.id

³ Program Studi S1 Manajemen, Universitas Tarumanagara Jakarta
Surel: idap@fe.untar.ac.id

⁴Program Studi S1 Manajemen, Universitas Tarumanagara Jakarta
Surel: lydiawatis@fe.untar.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Abdimas ini merupakan permintaan dari mitra, yaitu Yayasan Xavier Remiel yang membawahi beberapa sekolah di Jakarta. Yayasan menginginkan adanya pelatihan bagi para guru atau tenaga pendidik pada sekolah tersebut akan suatu media pembelajaran yang interaktif namun daring (dalam jaringan) karena masa pandemi corona menyebabkan banyak keterbatasan yang dihadapi oleh para staf pengajar dari sekolah tersebut. Meskipun saat ini telah ada alat yang sudah digunakan, namun mitra menyampaikan bahwa media yang digunakan hanya terbatas kepada media pertemuan saja (*conference call, video call, online meet*). Mitra mengharapkan adanya suatu alat pembelajaran secara *online* komprehensif yang dapat menggantikan kegiatan pembelajaran luring menjadi daring, tanpa mengurangi tujuan pembelajaran. Mitra mengharapkan adanya media yang tidak hanya dapat memfasilitasi pertemuan daring, tetapi juga dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran interaktif yang menyenangkan, pemberian tugas, pengawasan, dan evaluasi baik kepada para murid maupun sebagai laporan nilai kepada sekolah. Tim abdimas menawarkan untuk memberikan solusi berupa pelatihan atas aplikasi yang dapat memfasilitasi kegiatan daring secara tuntas meliputi pelatihan Zoom dan Kahoot!. Luaran dari kegiatan abdimas ini adalah selain luaran bagi mitra berupa pemahaman atas penggunaan aplikasi pertemuan daring dan gamifikasi, dapat disusun suatu laporan pelaksanaan abdimas yang dipublikasikan melalui seminar nasional dalam lingkup abdimas atau publikasi pada jurnal nasional abdimas. Metode pelaksanaan dari abdimas ini adalah dengan dilakukan pelatihan secara daring pada seluruh kepala sekolah, staff pengajar, dan staff yayasan dari Xavier Remiel.

Kata Kunci: Media pembelajaran daring, interaktif, Zoom, Kahoot!

ABSTRACT

This Abdimas activity was a request from a partner, namely the Xavier Remiel Foundation which oversees several schools in Jakarta. The foundation wants training for teachers or educators at the school for the babayeana nasamun jaran dala schools which are not as old as media limitations are carried out by the teaching staff of the school. Even though currently there are tools that have been used, partners said that the media used was only limited to meeting media, limited to media meetings. Online learning that can replace learning activities. The abdimas team offers to provide a solution in the form of training on applications that can facilitate activities completely covering the online learning. A report on the implementation of community service which is published through a national seminar within the scope of the Abdimas or publication in the national Abdimas journal can be prepared. The method of implementation of this Abdimas is by conducting online training for school principals, teaching staff and foundation staff from Xavier Remiel.

Keywords: Online learning media, interactive, Zoom, Kahoot!

PENDAHULUAN

1.1. ANALISIS SITUASI

Yayasan Xavier Remiel adalah sebuah yayasan yang dikelola dengan bidang usaha pendidikan. Di bawah naungan yayasan ini terdapat 2 sekolah yang berlokasi di Sunter dan Pluit. Dalam setiap sekolah, terdiri dari beberapa kelas yang masing-masing kelas dibatasi 15 anak dengan 2 orang tenaga pengajar. Visi dari pendidikan sekolah ini adalah untuk membangkitkan pemikiran setiap anak agar dapat menjadi unggul dalam bakat dan sikap. Sementara tujuan dari sekolah ini adalah menciptakan lingkungan yang menyenangkan, merangsang, mendorong lingkungan kondusif anak-anak untuk dapat belajar secara bahagia, kreatif, dan cerda dengan memperhatikan standar moral dan etika melalui metode “Extensive Rearing to Excellence”.

Kegiatan pembelajaran pada sekolah ini berlangsung pada pagi hari. Pusat kegiatan dari sekolah berada pada apartemen yang berlokasi di Sunter Jakarta Utara, tepatnya “Maple Park Apartment”. Sekolah ini lebih mengutamakan penyampaian pembangunan karakter para muridnya dengan beberapa mata pelajaran yang disampaikan secara santai dan menyenangkan antara lain adalah Bahasa Inggris dan Mandarin sebagai bahasa pengantar, pelajaran pendidikan kehidupan yang disampaikan melalui permainan, seni dan budaya, musik, ‘story telling’, dan pelajaran renang. Sekolah ini juga dilengkapi dengan perpustakaan yang memberikan kesempatan bagi para muridnya untuk lebih mengeksplorasi dunia melalui membaca.

Tenaga pengajar yang diperbantukan pada sekolah ini terdiri dari tenaga pengajar yang bekerja dengan semangat untuk memberikan pengalaman belajar pertama bagi peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Dalam proses pembelajarannya, seluruh materi dari sekolah ini merupakan materi yang diadaptasi langsung dari kurikulum luar dengan menyesuaikan dengan kondisi dan budaya dari lingkungan sekitar, misalnya, perpaduan antara bahasa pengantar Bahasa Inggris dan Bahasa Mandarin. Kurikulum yang mengacu pada perkembangan karakter setiap anak. Kegiatan seni yang mengarah kepada kompetensi tiap anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Paul dan Jefferson (2019) menunjukkan bahwa murid akan belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara aktif daripada hanya mendengarkan ceramah dari pengajar secara pasif. Namun, pandemi COVID-19 telah memaksa terjadinya hal yang tidak dapat dihindari yaitu kelas-kelas daring menggantikan proses belajar konvensional tatap muka. Ketika sekolah dengan terpaksa harus memindahkan kelas untuk diajar sepenuhnya secara daring, maka ada banyak hal yang harus dipikirkan terutama bagaimana membangun keterlibatan dan interaksi siswa sama efektifnya ketika pembelajaran dilakukan di ruang kelas.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Namun pilihan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa tidak dipakai begitu saja. Ada beberapa hal yang masih harus dipertimbangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa, kesesuaian terhadap materi, keterbatasan infrastruktur perangkat seperti jaringan. Sangat tidak efektif jika guru mengajar dengan menggunakan aplikasi zoom meeting namun jaringan atau signal di wilayah siswa tersebut tinggal tidak memadai. Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam

berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode.

Harnani (2020) menyatakan bahwa kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (*online*) dan tidak menjadi beban psikis.

1.2. PERMASALAHAN MITRA

Meskipun saat ini mitra telah memiliki media pembelajaran daring, namun media itu ternyata hanya sebatas untuk berkomunikasi secara online saja, yaitu dengan menggunakan aplikasi Zoom yang tidak berbayar. Hal yang paling sederhana yang telah dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan WhatsApp Group. Aplikasi WhatsApp memang telah digunakan dan cocok bagi pelajar daring pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa. Sedangkan bagi pengajar online yang mempunyai semangat yang lebih, telah mencoba menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring.

Para guru saat ini memberikan tugas secara lisan via daring Zoom dan grup WhatsApp. Hal ini ternyata dirasakan menjadi merepotkan terutama saat evaluasi. Para murid terkadang lupa mengerjakan, batasan waktu hanya disampaikan secara lisan, dan hasil kerja dari murid disampaikan via email yang membuat bingung para guru dalam mengevaluasi serta mengorganisasi hasil tugas yang masuk karena bertumpuk ditambah masih banyaknya murid yang tidak mencantumkan nama dalam tugas yang dikerjakannya.

Permasalahan lebih lanjut yang terjadi bukan hanya terdapat pada sistem media pembelajaran akan tetapi 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 di antara orangtua siswa yang tidak siap untuk menambah anggaran dalam menyiapkan jaringan internet.

Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran daring ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua siswa. Sistem pembelajaran daring dirasakan oleh para guru hanya efektif untuk memberi penugasan.

1.3. SOLUSI PERMASALAHAN

Atas latar belakang analisis situasi yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka tim abdimas mengajukan beberapa solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh mitra:

1. Penguatan interaksi antara murid dan guru

Ketika murid dan guru terpisahkan oleh jarak, menciptakan hubungan antara keduanya menjadi hal yang semakin penting. Di saat para siswa menunggu kelas daring dimulai, guru dapat menggunakan fitur 'chat' untuk menanyakan kabar mereka. Koneksi yang dibangun di awal diyakini akan membuat para siswa merasa lebih nyaman menggunakan media daring ini untuk bertanya dan mengajukan komentar selama kelas berlangsung. Selain itu, guru juga diharapkan dapat selalu mengingatkan para murid untuk senantiasa menyalakan video mereka. Hal sederhana ini membuat mereka merasa lebih bertanggung jawab untuk memperhatikan jalannya kelas dan lebih termotivasi untuk menghindari godaan-godaan yang kerap muncul ketika belajar dari rumah. Tenaga pengajar juga harus mengoptimalkan teknik komunikasi mereka, termasuk memastikan bahwa suara, pencahayaan, dan video berkualitas tinggi.

Sama halnya dengan peletakan kamera tepat di depan monitor, sejajar dengan mata. Hal ini memungkinkan para guru untuk melihat para mahasiswa, tidak ke laptop atau catatan. Seperti ketika para guru berdiri selama berjalannya kelas juga memungkinkan para tenaga pendidik untuk mengekspresikan diri menggunakan bahasa tubuh dan tangan. Bahkan ketika sudut pandang kamera hanya menampilkan kepala dan pundak, murid masih dapat melihat gerakan tubuh kami dan hal ini membantu mengomunikasikan pesan yang ingin disampaikan. Di sini, tim abdimas akan melakukan pelatihan secara brainstorming dengan para guru mengenai kegiatan interaksi apa yang dapat dilakukan dengan para murid sebagai kegiatan pembukaan pelajaran daring.

2. **Penyusunan beberapa ‘kuis interaktif’ yang dapat dijawab secara *real-time***

Tanggapan secara rutin dan *real-time* dari siswa akan sangat membantu para guru dalam memahami pendapat siswa dan juga mengukur sejauh mana para siswa telah memahami materi. Tanggapan siswa secara langsung memungkinkan para guru untuk menyelaraskan pelajaran berikutnya agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sehingga membuat mereka tetap semangat untuk terlibat. Para siswa diprediksi akan senang melihat tanggapan-tanggapan secara langsung dari teman-temannya. Tim abdimas akan menyampaikan pelatihan situs dan fitur Quizzizz dan Kahoot untuk para guru dalam melakukan kuis interaktif.

3. **Manfaatkan interaksi antar siswa**

Dalam ruang kelas daring, guru harus dapat memastikan bahwa siswa dapat berinteraksi dengan nyaman, mengajukan pertanyaan dan berkontribusi dalam kelompok, jauh lebih sering daripada di ruangan kuliah besar. Guru dapat membagi mahasiswa ke dalam kelompok kecil dan mengharuskan mereka bekerja sama untuk menjawab permasalahan yang diberikan oleh guru.

Secara bergiliran, para siswa diberi bertanggung jawab untuk memimpin kelompok mereka, membuat catatan dan melaporkannya kembali ke seluruh anggota kelas. Mereka juga senang berkenalan dengan teman lain di kelas terutama bagi para siswa yang baru masuk ke lingkungan sekolah baru. Para guru dapat menggunakan perkenalan diri di awal pertemuan sebagai teknik “*ice-breaker*” di awal kelas agar anggota kelompok saling memperkenalkan diri.

4. **Investasi yang layak**

Untuk dapat tetap menjaga semangat para siswa agar tetap aktif berpartisipasi dalam kelas online diakui lebih menantang karena sulit untuk menangkap bahasa tubuh yang umumnya diperoleh dalam suasana kelas konvensional. Untuk memahami apakah seorang siswa itu terlihat bingung, tidak paham, terganggu, atau memahami kapan waktunya harus mempercepat atau memperlambat laju pengajaran menjadi sangat sulit dilakukan pada kelas daring.

Meskipun bukan hal mustahil, namun dengan memanfaatkan teknik mengajar dan layanan daring yang tersedia secara efektif, tenaga pendidik dapat menyampaikan pelajaran yang menarik dan menciptakan suasana interaksi yang hangat antara tim pengajar dengan para siswa.

Oleh karena itu, tim abdimas mendorong para tenaga pendidik untuk senantiasa memperluas wawasan mereka terkait berbagai metode pembelajaran interaktif.

Meskipun akan membutuhkan banyak waktu dan tenaga, hal ini merupakan investasi yang penting untuk dilakukan. Terkait investasi selain waktu dan tenaga, tentunya sekolah juga harus dapat memfasilitasi para guru dengan beberapa perangkat yang memadai untuk dilakukan pembelajaran daring tersebut.

Tim abdimas akan memberikan rekomendasi fasilitas serta pelatihan pendampingan penggunaan atas aplikasi pertemuan daring seperti Zoom, Kahoot dan Quizziz. Lisensi ini diberikan dengan fitur berbayar yang paling minim yang dapat diuji coba terlebih dahulu oleh para guru. Keberlanjutan lisensi dari aplikasi yang disarankan dan dilatih oleh Tim Abdimas akan sepenuhnya diputuskan oleh Yayasan Xavier Remiel.

METODE PELAKSANAAN PKM

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam pendampingan dimulai dengan tim Abdimas melakukan investigasi akan kebutuhan dari sekolah-sekolah di bawah asuhan Yayasan Xavier Remiel. Dari pertemuan awal ini disimpulkan bahwa tim menemukan adanya beberapa permasalahan terkait dengan penyampaian pembelajaran secara daring selama pandemi Covid-19 terjadi.

Selain metode pengajaran, mitra juga menyampaikan masalah pada perangkat dan ketersediaan aplikasi pendukung untuk melakukan pembelajaran daring tersebut. Masalah terkait dengan kuota ternyata teratasi dengan adanya bantuan dari pemerintah terkait bantuan kuota bagi para guru dan murid.

Untuk itu, yayasan akan bekerja sama dengan tim abdimas untuk mengadakan beberapa pelatihan secara daring. Tim abdimas akan membagi menjadi 10 pertemuan daring. Secara garis besar, pertemuan-pertemuan tersebut akan meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Pertemuan awal
Pada pertemuan awal, tim abdimas akan menyampaikan rincian jadwal kegiatan dan tata cara pelaksanaan pelatihan. Dalam pertemuan ini juga dilakukan screening atas apa saja yang telah dilakukan oleh para guru dalam melakukan pembelajaran daring. Seperti teknik, media, dan kesulitan apa saja yang dihadapi.
2. Diskusi mengenai kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan
Analisis kegiatan pembelajaran daring yang telah diterapkan merupakan langkah yang harus ditetapkan karena akan berpengaruh pada penentuan media pembelajaran daring mana yang sekiranya belum ada dan mana saja yang dapat dikembangkan.
3. Diskusi teoretis mengenai alat pembelajaran daring yang akan digunakan.
4. Diskusi mengenai strategi pembelajaran daring yang dirasakan paling mengena dengan siswa.
Dalam menjalankan strategi pembelajaran daring yang tepat, seluruh kepala sekolah dan pimpinan yayasan akan diajak berdiskusi mengenai kekuatan dan kelemahan dari setiap alat pembelajaran daring yang dipilih. Di samping itu, perlu dilakukan pula analisis pembandingan dengan alat pembelajaran daring dengan yang telah digunakan sebelumnya.
5. Evaluasi kelayakan alat pembelajaran daring. Merupakan tahap terakhir dari rencana penerapan alat pembelajaran daring sebelum kegiatan realisasi alat pembelajaran daring diimplementasikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan workshop mengenai pendalaman materi mengenai aplikasi-aplikasi yang direkomendasikan oleh tim yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara daring. Dimulai dengan aplikasi pertemuan daring, Zoom. Meskipun para guru telah familiar dan paham mengenai trik penggunaan aplikasi Zoom, namun ternyata ada beberapa fitur-fitur yang tidak dipahami oleh para guru, seperti peranan 'host' dan 'co-host', teknik 'sharing screen' atau presentasi daring tanpa mengabaikan para peserta didik, penggunaan audio untuk presentasi, tampilan terhadap posisi para peserta didik yang tepat dan menarik.



CREATE A
**QUIZ
GAME**
WITH
KAHOOT!

Pelatihan ditutup dengan sesi ‘troubleshooting’ atau brainstorming terkait kendala teknis apa saja yang seringkali dihadapi oleh para guru dalam melakukan pembelajaran daring. Pelatihan juga dievaluasi dengan melakukan perbandingan antara penggunaan aplikasi dengan perangkat berspesifikasi minimal dan kuota internet yang minim dengan penggunaan perangkat dengan spesifikasi serta kuota akses internet yang di atas rata-rata. Evaluasi selanjutnya dilakukan terkait dengan hal-hal apa saja yang menjadi kesulitan dalam penerapan aplikasi gamifikasi maupun penggunaan aplikasi Zoom.



1. Pimpinan dalam hal ini pihak yayasan menyadari pentingnya interaksi yang menyenangkan antara guru dengan peserta didik untuk menghindari terjadinya kebosanan selama pembelajaran daring dilakukan.

2. Para guru menyatakan bahwa aplikasi yang direkomendasikan oleh tim merupakan aplikasi yang cukup bersahabat dan mudah untuk dipelajari serta digunakan.
3. Diperlukan adanya pelatihan terkait bagaimana pengemasan bahan ajar yang menarik secara daring selain MS Power Point.
4. Pimpinan menyadari pentingnya investasi dalam perangkat serta aplikasi agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, benar, dan menarik.

REFERENSI

- Fun Man Fung/National University of Singapore. (2020, June 19). Cara menciptakan kelas online yang interaktif di tengah pandemi COVID-19: pelajaran dari Singapura. The Conversation. <https://theconversation.com/cara-menciptakan-kelas-online-yang-interaktif-di-tengah-pandemi-covid-19-pelajaran-dari-singapura-140738>
- Harnani, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Bdk Jakarta Kementerian Agama Ri, September*, 1-4.
- Paul, J., & Jefferson, F. (2019). A comparative analysis of student performance in an online vs. face-to-face environmental science course from 2009 to 2016. *Frontiers in Computer Science*, 1, 7.

Log Book PKM
PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK SEKOLAH
ASUHAN YAYASAN XAVIER REMIEL

Disusun oleh:

Ketua Tim

Joyce A. Turangan, SE., M.Pd. (0308127502/10102001)

Anggota:

Agustin Ekadjaja, SE, M.Si, Ak, CA (0318087402/10197044)

Ida Puspitowati, SE., M.E (0314046701/10192070)

Lydiawati Soelaiman, S.T., M.M (0330017901/10105006)

Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
Januari 2021	Survey lokasi dan analisis kondisi mitra	Tim abdimas
Januari 2021	Pembuatan proposal	Tim peneliti
Januari 2021	Pengajuan proposal	Tim peneliti
Februari 2021	Penandatanganan SPK penelitian	Ketua peneliti
Februari 2021	Pertemuan Daring dengan mitra untuk persiapan analisis dan pelatihan	Tim peneliti
Maret 2021	Pembuatan materi pelatihan	Tim peneliti
April 2021	Pelatihan ke mitra	Tim peneliti + mahasiswa
Mei 2021	Analisis perolehan data dan simpulan dari mitra	Tim peneliti
Juni 2021	Monev	Tim peneliti