PENDAMPINGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI SDN KARANGWUNGU PADA MASA PANDEMI COVID-19

Ima Maulida Darojah[1], Merlin Arianti[2], Moh. Ainul Yaqin[1], Anisa Ulfah[1], Ah. Sholihin[3]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1]
Fakultas Ekonomi, Akuntansi[2]
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Ilmu Pemerintahan dan Ilmu Politik[3]
Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan
E-mail : imamaulidadarojah@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 memberikan dampak dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Masalah tersebut ditemukan di SDN Karangwungu Karanggeneng Lamongan yang belum dapat memaksimalkan media-media digital selama proses PJJ. Di sisi lain, media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses belajar siswa. Melihat motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang cenderung menurun selama PJJ, perlu adanya variasi dalam proses PJJ untuk memanfaatkan media pembelajaran digital. Melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Covid-19 Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan 2021, tim melakukan pendampingan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran modern. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media yang dinilai tepat dan sesuai dengan kondisi saat ini adalah media pembelajaran modern berbasis digital, salah satunya menggunakan media PowerPoint (PPT) dalam bentuk video. Metode pelaksanaan yang dipilih ialah dengan cara memberikan sosialisasi pemahaman kepada guru tentang pemanfaatan media-media digital sebagai media pembelajaran serta melakukan pendampingan dalam proses kegiatan belajar. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan antusias guru dan siswa di SDN Desa Karangwungu.

Kata Kunci: *pendampingan belajar, media pembelajaran digital, pembelajaran jarak jauh*

PENDAHULUAN

Dampak dari adanya pandemi Covid-19 yaitu terbengkalainya proses belajar mengajar secara tatap muka. Hal tersebut melahirkan berbagai kebijakan. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah memberikan himbauan untuk melaksanakan PJJ. Kegiatan PJJ dilakukan dengan tujuan untuk mencegah adanya interaksi langsung saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Sehingga diharapkan dapat meminimalisir penularan Covid-19. Oleh karena itu, proses belajar mengajar harus tetap dilakukan ditengah pandemi Covid-19 meskipun dengan pembaharuan cara dan metode pengajaran yang berbeda.

PJJ merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertemu langsung di sekolah. Menurut Holmberg (dalam Wardani, 2006) PJJ merupakan suatu bentuk pendidikan yang memiliki berbagai macam bentuk pembelajaran dari berbagai tingkat pendidikan yang terjadi tanpa adanya penyediaan tutor secara eksklusif, namun memerlukan suatu perencanaan pengorganisasian, dan memantau dari suatu organisasi pendidikan serta penyediaan proses pembibingan dan tutorial baik dalam bentuk langsung maupun simulasi. Perihal tersebut menimbulkan berbagai macam kendala baru, salah satunya di SDN Karangwungu yang terkendala sarana prasarana. Selama ini PJJ di SDN Karangwungu dilakukan menggunakanmedia sosial. Namun perihal tersebut kurang efektif dalam pelaksanaannya.

Media sosial merupakan sarana media online yang fungsinya untuk mempermudah dalam berpartisipasi antara pengguna yang satu dengan pengguna yang lain. Selain itu, media sosial juga berfungsi untuk meningkatkan kreativitas seseorang serta dapat berinovasi sesuai kemampuannya. Menurut Nasrullah (dalam Setiadi, 2015) media sosial merupakan media online yang memungkingkan pengguna dalam mendeskripsikan dirinya maupun orang lain saat berinteraksi, bekerja sama secara virtual. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2014) dalam proses pembelajaran, media dapat berfungsi untuk memperjelas materi serta sebagai sumber belajar yang berisi bahan-bahan untuk dipelajari.

Beberapa penelitian terkait pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kreativitas pendidik telah dilakukan. *Pertama,* penelitian yang dilakukan oleh Sari (2021) yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran guru SDN pengumbulanadi II di tengah pandemi Covid-19. Penelitian tersebut memaparkan media komputer sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan power point text. *Kedua,* penelitian yang dilakukan Kamhar dan Lestari (2019) yang berkaitan dengan pemanfaatan *Youtube* sebagai media

pembelajaran. Dalam penelitian tersebut dipaparkan mahasiswa menggunakan *Youtube* sebagai media untuk menunjukkan hasil video yang telah dibuat secara berkelompok untuk dinilai berdasarkan tema, jumlah penayangan, serta *like* dan komen. Tema yang dipilih sesuai dengan materi perkuliahan Bahasa Indonesia yang telah disajikan sebelumnya.

Dari penelitian terkait, tim penulis melalui kegiatan progam kerja KKN Tematik Covid-19 Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan 2021 bidang pendidikan berupaya memberikan kontribusi melalui kegiatan pendampingan dan sosialisasi. Dapat dilihat bahwa pendampingan bimbingan belajar meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar dan pemanfaatan media digital untuk meningkatkan kreativitas pendidik di SDN Karangwungu di masa pandemi Covid-19 ini bisa dilakukan penelitian dengan jenis beragam. Dalam penelitian ini pembahasan difokuskan pada media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dari itu peneliti akan membahas tentang pendampingan bimbingan belajar berbasis digital, pemanfaatan media sosial dan digital sebagai sarana pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan progam kerja media pembelajaran bagi pendidik di SDN Karangwungu dalam kegiatan KKN Tematik Covid-19 Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan bidang pendidikan, dilaksanakan mulai tanggal 3—25 Agustus 2021. Progam kerja pertama merupakan kegiatan pendampingan bimbingan belajar dengan waktu pelaksanaan setiap hari Senin—Kamis di posko KKN RT 05 Desa Karangwungu. Adapun pelaksanaanya, dimulai pukul 18.15—19.30 WIB. Sedangkan progam kerja kedua merupakan sosialisasi media pembelajaran bagi guru di SDN Karangwungu dengan waktu pelaksanaan hari Rabu, 25 Agustus 2021 bertempat di ruang guru SDN Karangwungu. Melalui kegiatan tersebut kita dapat menentukan kebutuhan siswa dan guru untuk dapat memiliki pengalaman dalam pendampingan bimbingan belajar dan pembuatan media pembelajaran modern. Sehingga dalam proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. Dalam proses

pembuatan media pembelajaran kami menggunakan *PowerPoint* (PPT), aplikasi *CapCut* dan aplikasi *InShot*. Adapun kegiatan pendampingan dan sosialisasi disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahap Kegiatan Pendampingan dan Sosialisasi

No.	Jenis Kegiatan	Keterangan
1.	Pendampingan	• Menyiapkan tempat bimbingan belajar • Memberikan kesempatan memilih pelajaran yang disuka • Mengedukasi manfaat penggunaan media digital
2.	Sosialisasi	• Menyiapkan Laptop, sistem perkabelan • Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengenal media pembelajaran yang kita paparkan • Menginstal aplikasi edit video • Wawancara kepada guru mengenai kendala pembuatan media pembelajaran modern • Mengenalkan guru tentang aplikasi PPT dan edit video untuk menyusun materi dan media pembelajaran • Mencontohkan penyusunan media pembelajaran dengan beberapa fitur yang ada. • Mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru dan siswa di SDN Karangwungu, didapatkan data bahwa para guru rata-rata kurang terfasilitasi dalam penyusunan materi dan media pembelajaran. Oleh karena itu, selama proses pelaksanaan PJJ guru mengeluh kesulitan untuk menyajikan materi pembelajaran. Kegiatan tersebut kemudian dinilai membosankan oleh siswa sehingga banyak siswa tidak memperhatikan materi yang dijelaskan guru. Selain itu, guru biasanya juga memberikan tugas-tugas yang ada di buku untuk memberikan variasi pembelajaran selama PJJ. Perwakilan guru juga menyampaikan rata-rata guru di sekolah tersebut kesulitan dalam

menyusun materi dan media pembelajaran berbasis digital.

Permasalahan tersebut kemudian menjadi latar belakang dilaksanakannya kegiatan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan media sosial dan digital untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran pendidik SDN Karangwungu di masa pandemi Covid-19.

Aspek-aspek dalam memanfaatkan media sosial dan digital sebagai media pembelajaran yaitu (1) peserta didik mampu mengoperasikan media digital (2) tujuan pembelajaran (3) bahan ajar (4) interaktif antara guru dan peserta didik, serta (5) adanya *ice breaking*. Oleh sebab itu, pemanfaatan media sosial dan digital sebagai media pembelajaran dibuat dengan maksud mempermudah guru dalam penyampaian materi.

1. Pendampingan Bimbingan Belajar Berbasis Digital

   Adanya pandemi Covid-19 menyebabkan peserta didik dan pengajar kesulitan dalam proses belajar mengajar di Desa Karangwungu. Selain itu, dampak yang dirasakan oleh seorang pendidik di SDN Karangwungu yaitu keterbatasan fasilitas dan sulitnya mengkomunikasikan materi pada siswa. Perihal tersebut sudah disiasati dengan menggunakan aplikasi WhatsApp dalam proses belajar mengajar supaya guru dan murid dapat berinteraksi secara efektif, namun masih terkendala pemahaman teknologi.

   Proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan kemampuan seseorang dalam belajar. Selain itu banyak siswa yang menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan serta bisa berinteraksi satu dengan yang lainnya. Sekolah dapat meningkatkan keterampilan sosial. Sekolah secara keseluruhan adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan. Menurut Usman (dalam Nurlia, 2014) kegiatan belajar mengajar adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan antara guru dan murid dengan pola tertentu, sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran.

   Kendala-kendala atau yang menghambat terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan metode daring, diantaranya adalah

keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa, kerugian siswa pada proses penilaian, kesulitan membagi waktu antara bekerja dan mendampingi waktu belajar anak, anak kurang semangat jika belajar sendiri dirumah.

PJJ dinilai menyulitkan orang tua, karena tidak sedikit orang tua memiliki pemahaman yang baik dalam menyampaikan materi pelajaran agar mudah dipahami anak saat menemani mereka. Hal tersebut sering muncul sebagai kendala dalam mendampingi anak belajar. Sehingga kami bermaksud membantu proses pembelajaran daring melalui bimbingan belajar. Progam kerja tersebut bertujuan mendampingi proses pembelajaran daring, meningkatkan prestasi siswa. Siswa dapat lebih memahami mata pelajaran yang dianggap sulit, sehingga proses belajar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Kegiatan pendampingan bimbingan belajar dikhususkan untuk siswa kelas 1, 2, dan 3 dengan penempatan di posko KKN RT 05 Desa Karangwungu pada hari Rabu dan Kamis, sedangkan kelas 4, 5 dan 6 pada hari Senin dan Selasa. Bimbingan belajar yang kami lakukan untuk semua siswa SD dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Adapun proses pendampingan bimbingan belajar untuk kelas 1, 2 dan 3 berfokus pada pembelajaran membaca, menulis dan menghitung. Adapun untuk kelas 4, 5 dan 6 berfokus membantu siswa dalam pemahaman materi pelajaran serta membantu menyeselaikan tugas sekolah. Selain kegiatan pendampingan bimbingan belajar, kami juga mengedukasi kepada siswa tentang bagaimana manfaat dan kegunaan media sosial dalam kegiatan belajar. Salah satunya, dengan mengakses Literasi Digital yang berfungsi meningkatkan kemampuan individu untuk lebih kritis dalam berpikir serta memahami informasi.

Dari berbagai kesulitan yang dihadapi orang tua dan siswa maka progam pendampingan bimbingan belajar dari rumah yang kami laksanakan dapat menjadi solusi untuk menumbuhkan semangat belajar dari rumah. Karena mahasiswa memiliki beberapa metode belajar, sehingga dapat

menimbulkan semangat tinggi bagi siswa dalam kegiatan belajar. Adapun hasil selama proses pendampingan bimbingan belajar yang dilakukan mahasiswa KKN mendapatkan respon positif dari orang tua dan siswa. Salah satunya, orang tua sangat terbantu dengan adanya pendampingan bimbingan belajar, dan siswa lebih memahami materi pelajaran yang dianggap sulit pada saat pembelajaran daring.

Berikut ini merupakan perbandingan pencapaian kegiatan setelah dilaksanakannya pendampingan bimbingan belajar di Desa Karangwungu oleh tim KKN.

Tabel 1. Hasil Pendampingan Bimbingan Belajar

NO	Kegiatan	Sebelum Pendampingan	Sesudah Pendampingan
1	Pendekatan pada siswa	Kurang akrabnya peserta KKN dengan siswa begitupun sebaliknya.	Siswa dan peserta KKN menjalin hubungan dengan akrab.
2	Penyampaian materi	Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran.	Siswa lebih memahami materi pelajaran yang dianggap sulit.
3	Edukasi manfaat media digital	Siswa kurang memanfaatkan media digital dalam kegiatan belajar.	Meningkatnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan media digital untuk lebih kritis dalam berpikir serta memahami informasi.

Berikut ini merupakan beberapa dokumentasi yang diambil dalam kegiatan bimbingan belajar.





Gambar 1. Pendampingan Bimbel

2. Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial dan Digital sebagai Media Pembelajaran

Media sosial dan digital merupakan salah satu perkembanganan teknologi dan informasi yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Melalui media sosial seorang guru mampu menyiapkan, menyusun serta menyajikan media pembelajaran daring dengan interaktif sesuai dengan apa yang diharapkan siswa. Dengan demikian, apabila guru dapat menggunakan media sosial dan media digital dalam proses pembelajaran, maka akan tercipta kreativitas seorang guru dalam menyusun media pembelajaran.

Pemanfaatan media sosial dan digital sebagai sarana pembelajaran, salah satunya yaitu Handphone. Handphone terdiri atas rangkaian beberapa komponen yang saling keterkaitan. Oleh karena itu, handphone dapat dimanfaatkan dengan baik oleh seseorang dengan cara memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *handphone* serta dapat mengakses aplikasi belajar lainnya. Kemampuan seseorang dapat meningkat dalam menggunakan fitur-fitur yang ada di handphone sejalan dengan berkembangnya media sosial dan media digital. Oleh karena itu, dalam kegiatan sosialisasi tersebut para guru diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai fitur-fitur atau aplikasi yang kami gunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan untuk mengoptimalkan media pembelajaran berbasis sosial dan digital di SDN Karangwungu dengan harapan dapat mengubah persepsi guru mengenai kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran. Adapun sosialisasi yang kami lakukan berjalan efektif tetapi ada kendala bagi pendidik di SDN Karangwungu seperti minimnya fasilitas yang ada, kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis sosial dan digital, dan kurangnya kesadaran guru dalam mengembangkan pembelajaran daring sehingga tidak ada inovasi dan pembaharuan dalam proses pembelajaran secara daring.

Video merupakan salah satu media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Riyana (dalam Mufarokhah, 2009)

video merupakan bahan pembelajaran audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Media pembelajaran dimaksudkan agar guru harus mempertimbangkan manfaat sebagai sumber belajar bagi siswa sehingga menjadi lebih kreatif dan menarik. Mengingat pengguna media adalah peserta didik usia sekolah dasar maka guru harus bisa memilah dan memilih media yang cocok bagi peserta didik SDN. Dari hasil wawancara dan sosialisasi kepada pendidik SDN Karangwungu didapati antusias pendidik yang ingin belajar dalam pembuatan media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari keinginan guru dalam mengetahui cara pembuatan media pembelajaran menggunnakan aplikasi seperti *CapCut, Inshot,* dan lain sebagainya.

Adapun hasil dari sebelum dan sesudah sosialisasi media pembelajaran disajikan dalam Tabel berikut.

Tabel 2. Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial dan Digital sebagai Sarana Pembelajaran

No	Kegiatan	Sebelum Sosialisasi	Sesudah Sosialisasi
1	Sosialisasi	Pemahaman guru dalam menggunakan media sosial dan media digital sangat rendah	Guru secara tidak langsung menjadi paham pentingnya penggunaan media sosial dan digital dalam kegiatan PPJ
2	Penyusunan Media Pembelajaran	Guru di SDN Karangwungu dianggap GAPTEK dalam mengoperasikan media digital seperti HP	Guru antusias belajar mengoperasikan media digital
3	Evaluasi Media Digital	Guru, siswa, dan orang tua merasa tidak efektifnya kegiatan belajar mengajar.	Guru, siswa, dan orang tua lebih sadar akan pembelajaran daring

ISSN : 2461-0992

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa beberapa kegiatan dan aktivitas guru terbantu dengan pemanfaatan media digital dan media sosial. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan sosialisasi dan pelatihan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dan informasi dapat dioptimalkan dengan disiapkannya sumber daya manusia untuk dapat memanfaatkan fasilitas serta sarana pembelajaran berbasis teknologi dengan baik.

Berikut ini merupakan beberapa dokumentasi yang diambil dalam kegiatan sosialisasi pembuatan media pembelajaran bagi guru SDN Karangwungu.







Gambar 2. Sosialisasi Media Pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi di SDN Karangwungu, dapat ditarik kesimpulan bahwa selama masa pandemi Covid-19 menyebabkan meningkatnya penggunaan media sosial dan media digital di kalangan siswa. Hal tersebut dijadikan sebagai peluang dalam memanfaatkan media pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan SDM guru pada pengembangan keterampilan dan kreativitasnya dalam pembuatan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus menumbuhkan siswa mengingat apa yang sudah dipelajari. Media pembelajaran yang baik akan mewujudkan siswa yang aktif, seperti penggunaan media pembelajaran PPT dalam bentuk video.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Desa Karangwungu, SDN Karangwungu, Teman-Teman KKN kelompok 16 Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan atas kesempatan yang diberikan kepada Tim Devisi Pendidikan untuk menyusun Media Pembelajaran bidang Artikel Pengabdian Masyarakat. Terima kasih juga disampaikan kepada DPL dan panitia progam KKN Tematik Covid-19 Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan atas masukan dan arahan dalam penyusunan progam kerja KKN. Melalui penyusunan artikel Pengabdian Masyarakat penulis dapat menuangkan ide dan gagasannya berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A 2014, *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Assidik, G.K 2018, *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital yang Interaktif dan Kekinian*, Seminar Nasional SAGA Universitas Ahmad Dahlan, 242–246. http://seminar.uad.ac.id/index.php/saga/article/viewFile/124/370

Kamhar, M.Y., & Lestari, E 2019, *Pemanfaatan Sosial Media Youtube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, INTELIGENSI: Jurnal Ilmu Pendidikan, vol. 1, no. 2, hh. 1–7. https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/inteligensi/article/view/1356.

Kemdikbud, P 2020, *SE Mendikbud: Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*. https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19.

Nafsiah, dkk 2014, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB) Kelas X Berbasis Keterampilan Generik Sains Menggunakan Animasi Flash SMA di Kabupaten Lampung Barat*. http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JT/article/view/3836.

Sari, PA, *Pemanfaatan Komputer Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Guru SDN Pengumbulanadi II di tengah Pandemi Covid-19.*

Septiana 2021, *Meningkatkan Media Pembelajaran Menarik di Masa Pandemi*. Diakses tanggal 28 Agustus 2021 https://retizen.replubika.co.id/posts/10694/meningkatkan-media-pembelajaran-menarik-di-masa-pandemi.

Ulfah, A 2020, *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Masa Pandemi*, SENASBASA, vol. 4, no. 1, 410—423. Diakses tanggal 29 Agustus 2021 http://research-

report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/view/3703

Wardani 2006, *Bahan Ajar Pendidikan Tinggi Jarak Jauh*. http://repository.ut.ac.id/5438/1/UTBAPTJJ-ALL.pdf.

Zahara, dkk 2014, *Optimalisasi Pembelajaran dengan E-Book dan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Dunia Tumbuhan*, Jurnal Biotik, vol. 2, no. 2, hh. 77-137.