

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat
21 November 2020, Hal. 373-378
e-ISSN: 2686-2964

Pengembangan perangkat pembelajaran online untuk guru SMP

Syariful Fahmi, Andriyani, Soffi Widyanesti Priwantoro

Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Kec. Banguntapan, Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta¹
Email: syariful.fahmi@pmat.uad.ac.id

ABSTRAK

Di tengah pandemi Covid-19 ini, sistem pendidikan kita harus siap melakukan lompatan untuk melakukan transformasi pembelajaran daring bagi semua siswa dan oleh semua guru. Kita memasuki era baru untuk membangun kreatifitas, mengasah skill siswa, dan peningkatan kualitas diri dengan perubahan sistem, cara pandang dan pola interaksi kita dengan teknologi. Indonesia juga menghadapi beberapa tantangan nyata yang harus segera dicarikan solusinya: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti internet dan kuota, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral. Permasalahan yang ditemukan adalah: (1) Guru-guru di SMP Muhammadiyah 1 Gamping masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar mengajar di sekolah tersebut. Selain itu, (2) permasalahan yang ditemukan adalah Kurangnya keterampilan guru dalam memvariasikan atau mengembangkan perangkat pembelajaran online. Solusi yang ditawarkan adalah: (1) tim membantu melakukan pengembangan perangkat pembelajaran Online. serta (2) Tim membantu menyelesaikan permasalahan dalam penggunaan perangkat pembelajaran online di proses belajar mengajar di kelas

Kata kunci: Smartphone; Android; Online; Pembelajaran

ABSTRACT

In the midst of this Covid-19 pandemic, our education system must be ready to make the leap to transform online learning for all students and by all teachers. We are entering a new era to build creativity, hone students' skills, and improve self-quality with changes in our systems, views and patterns of interaction with technology. Indonesia also faces some real challenges that must be sought immediately: (1) technological inequality between schools in major cities and regions, (2) limited teacher competency in the utilization of learning applications, (3) resource limitations for the utilization of Educational technologies such as the internet and quotas, (4) teacher-student-parent relationships in online learning that are not yet integral. The problem found is: (1) Teachers at SMP Muhammadiyah 1 Gamping still have limitations in utilizing technology as a learning aid to teach in the school. In addition, (2) the problem found is the lack of teacher skills in varying or developing online learning tools. The solutions

offered are: (1) the team helps develop online learning tools. and (2) The team helped solve problems in the use of online learning devices in the learning process of teaching in the classroom.

Keywords: *Smartphone; Android; Online; Learning*

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan kegiatan interaksi antara dua orang atau lebih untuk saling bertukar pendapat. Hal ini sesuai dengan definisi dari komunikasi yang tercantum dalam Kamus Besar Indonesia (KBI) yaitu pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Dalam proses pembelajaran terjadi komunikasi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 1 ayat 19 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi antar Peserta Didik, antara Peserta Didik dengan Pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” . Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukam untuk mendukung proses pembelajaran, oleh sebab itu diperlukan bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dimengerti serta dipahami anak. Pembelajaran tersebut harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk peserta didik yaitu dengan belajar sambil bermain. Belajar dengan bermain dapat dilakukan dengan memasukkan materi belajar kedalam permainan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Godean bahwa dalam proses pembelajaran online guru terbatas kemampuannya dalam pembe;ajaran online, buku pendukung jarang digunakan dan pembelajaran belum menggunakan media. Media adalah bentuk jamak dari medium, dimana batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Alat bantu atau media pembelajaran dalam proses pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang efektif. SMP Muhammadiyah 1 Godean merupakan salah satu sekolah tingkat pertama yang ada di kecamatan Godean yang guru-guru maupun siswanya sudah terbiasa dengan smartphone berbasis android. Namun berdasarkan wawancara dengan beberapa guru keberadaan smartphone berbasis android tersebut jarang sekali digunakan untuk proses belajar di kelas mapun luar kelas. Salah satu guru mengungkapkan bahwa guru di sekolah masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan smartphone berbasis android sebagai alat bantu belajar mengajar di sekolah tersebut. Sedangkan menurut beberapa pendapat siswa, mereka sudah terbiasa dengan penggunaan smartphone dalam kehidupan sehari-hari, namun belum pernah sama sekali smartphone tersebut digunakan dalam proses belajar di kelas, khususnya dalam mata pelajaran Matematika. Dari sudut pandang penulis, hal ini tentu saja sejalan dengan kompetensi penulis yaitu dalam pelatihan dan pengembangan perangkat pembelajaran yang mendukung proses belajar online bagi siswa dan membantu guru dalam menjelaskan materi.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan di SMP Muhammadiyah 1 Gamping, Sleman Yogyakarta. Seteleh diidentifikasi permasalahan dan solusi yang ditawarkan, maka selanjutnya diberikan

pembekalan dan pemberian wawasan peserta yaitu guru-guru yang ada di SMP Muhammadiyah 1 Gamping, dengan ruang lingkup materi:

1. Seluk beluk media pembelajaran
2. Pengenalan Jenis-jenis system operasi Android pada smartphone
3. Pengenalan software pembelajaran online

Selanjutnya diadakan workshop bagi peserta dengan jadwal pelaksanaan dan materi sebagai berikut:

1. Semester Genap 2019/2020, dengan pelaksanaan 6 hari (6*100 menit) dan materi:
 - a. Membuat dan mengembangkan Rencana pelaksanaan Pembelajaran dengan smartphone berbasis android.
 - b. Membuat dan mengembangkan media pembelajaran online berbasis android
 - c. Membuat dan mengembangkan model evaluasi Pembelajaran online dengan smartphone berbasis android.
2. Semester Gasal 2020/2021, dengan pelaksanaan 2 hari (2*200 menit) materi: Penggunaan perangkat pembelajaran online di proses belajar mengajar di kelas.

Adapun partisipasi mitra dalam pelaksanaan program ini adalah penyediaan tempat pelatihan dan kehadiran anggota mitra dalam pelatihan. Sesudah workshop dilakukan maka selanjutnya diadakan Evaluasi dan monitoring untuk mencari kendala yang mungkin timbul, dengan tujuan Memperbaiki kendala yang ada serta menilai keberhasilan kegiatan PKM ini.

Program kemitraan masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan menggunakan metode pendampingan, pelatihan dan penyampaian materi (ceramah). Pada tahap evaluasi dan monitoring Tim pelaksana mengukur keberhasilan peran guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran online untuk mendukung proses pembelajaran serta dianalisis hambatan untuk keberlanjutan kegiatan tersebut.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini melibatkan dua orang dosen dan 4 mahasiswa dan bermitra dengan SMP Muhammadiyah 1 Godean. Keanggotaan staf pengajar dipilih berdasarkan bidang keahlian yang dimiliki sehingga dapat menunjang kegiatan Pengabdian Masyarakat. Pelatihan ini melibatkan semua guru yang di SMP Muhammadiyah 1 Godean. Pelatihan dilakukan sebanyak 6 sesi dalam waktu dua hari, yaitu tanggal 26-27 Oktober 2020. Kegiatan diawali dengan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru-guru yang terlibat dan dilanjutkan dengan pelatihan dengan lokasi di Laboratorium Komputer SMP Muhammadiyah 1 Gamping. Pertimbangan tempat di Laboratorium Komputer SMP Muhammadiyah 1 Gamping adalah pertimbangan jarak yang memudahkan semua peserta untuk mengikuti pelatihan. Pada tahap evaluasi dan monitoring Tim pelaksana mengukur keberhasilan peran guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran online untuk mendukung proses pembelajaran serta dianalisis hambatan untuk keberlanjutan kegiatan tersebut. Tersedianya laboratorium di SMP Muhammadiyah 1 Godean dapat membantu memfasilitasi kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan memberikan kesempatan guru untuk belajar penggunaan software yang mendukung pembelajaran online.

Semua negara terdampak COVID 19 telah berupaya membuat kebijakan terbaiknya dalam menjaga kelanggengan layanan pendidikan. Indonesia juga menghadapi beberapa tantangan nyata yang harus segera dicarikan solusinya: (1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, (2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, (3) keterbatasan sumberdaya untuk pemanfaatan teknologi Pendidikan seperti

internet dan kuota, (4) relasi guru-murid-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral.

Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar dari rumah, dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba, tidak jarang membuat pendidik dan siswa kaget termasuk orang tua bahkan semua orang yang berada dalam rumah. Pembelajaran teknologi informasi memang sudah diberlakukan dalam beberapa tahun terakhir dalam sistem pendidikan di Indonesia. Namun, pembelajaran daring yang berlangsung sebagai kejutan dari pandemi Covid-19, membuat kaget hampir di semua lini, termasuk di SMP Muhammadiyah 1 Godean.

Sebagai ujung tombak di level paling bawah suatu lembaga pendidikan, kepala sekolah SMP Muhammadiyah 1 Godean dituntut untuk membuat keputusan cepat dalam merespon surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mengharuskan sekolah untuk memberlakukan pembelajaran dari rumah. Pendidik merasa kaget karena harus mengubah sistem, silabus dan proses belajar secara cepat. Siswa terbata-bata karena mendapat tumpukan tugas selama belajar dari rumah. Sementara, orang tua murid merasa stress ketika mendampingi proses pembelajaran dengan tugas-tugas, di samping harus memikirkan keberlangsungan hidup dan pekerjaan masing-masing di tengah krisis.

Jadi, kendala-kendala itu menjadi catatan penting SMP Muhammadiyah 1 Godean yang harus mengejar pembelajaran daring secara cepat. Padahal, secara teknis dan sistem belum semuanya siap. Selama ini pembelajaran online hanya sebagai konsep, sebagai perangkat teknis, belum sebagai cara berpikir, sebagai paradigma pembelajaran. Padahal, pembelajaran online bukan metode untuk mengubah belajar tatap muka dengan aplikasi digital, bukan pula membebani siswa dengan tugas yang bertumpuk setiap hari. Pembelajaran secara online harusnya mendorong siswa menjadi kreatif mengakses sebanyak mungkin sumber pengetahuan, menghasilkan karya, mengasah wawasan dan ujungnya membentuk siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat. Sejumlah aktivitas pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1.





Gambar 1. Aktivitas pengabdian

SIMPULAN

Telah dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran Online dan aplikasinya dalam membantu menyelesaikan permasalahan pembelajaran online di proses belajar mengajar di SMP Muhammadiyah dengan hasil yang baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima Kasih penulis sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan dan Kepala Sekolah serta Guru-guru di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sanjaya, R., Christanti, A. R., & Prayogo, M. S. (2017). Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sanjaya, R., Christanti, A. R., & Prayogo, M. S. (2017). Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Hermawan, S. (2011). Mudah Membuat Aplikasi Android (T. A. Prabawati Ed.): Penerbit ANDI
- Seng Hansun, M. B. K., Michael Wijaya Saputra. (2018). Pemrograman Android dengan Android Studio IDE (Giovanny Ed.). Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Tim Penyusun. 2014. Kumpulan Permen dan Permendikbud Tentang IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 SEKOLAH MENENGAH ATAS. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 1 ayat 19 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Fahmi, S., Cahdriyana, R. A., & Istihapsari, V. (2018, January). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN KEMAMPUAN GURU DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PELATIHAN DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3 BAGI GURU-GURU MATEMATIKA SMP MUHAMMADIYAH SE-KABUPATEN KLATEN. In Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan (Vol. 1, pp. 293-296)