

## DOKUMEN DESAIN MATERI DALAM Mendukung Pembelajaran Daring Untuk Guru Sekolah Dasar

Johannes Hamonangan Siregar<sup>1</sup> Mohamad Johan Budiman<sup>2</sup> Chaerul Anwar<sup>3</sup>

Program Studi Sistem Informasi

Universitas Pembangunan Jaya

Email: [johannes.siregar@upj.ac.id](mailto:johannes.siregar@upj.ac.id) , [johan.budiman@upj.ac.id](mailto:johan.budiman@upj.ac.id) chaerul.anwar@upj.ac.id

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kompetensi Guru dalam menggunakan perangkat teknologi yang dimiliki untuk dapat membuat desain pada pembelajaran daring. Dalam masa pandemi Covid-19 saat ini, pembelajaran daring menjadi bagian penting untuk dikuasai oleh guru. Untuk itu diperlukan desain pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendukung proses belajar dapat berjalan dengan menarik. Kegiatan ini merupakan pengabdian masyarakat Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Jaya untuk Yayasan Kharisma Risalah Jakarta. Metode kegiatan ini dilakukan dengan mengadakan pelatihan dan pendekatan kolaboratif sehingga dapat memberikan solusi atas kebutuhan kompetensi guru untuk memanfaatkan perangkat teknologi secara optimal. Pelatihan dimulai pada pemahaman dasar aplikasi perangkat lunak dan jaringan sehingga peserta dapat mengembangkan kompetensinya secara mandiri. Pelatihan ini dilakukan secara daring dengan pesertanya Guru Sekolah yang berada dalam Yayasan Kharisma Risalah Jakarta. Dosen Program Studi Sistem Informasi memberikan pengajaran, arahan dan motivasi pada peserta mengenai pentingnya memanfaatkan perangkat aplikasi yang ada dalam menunjang pembelajaran daring. Hasil dari kegiatan ini adalah terdapat peningkatan kompetensi peserta pada aspek pemahaman pengetahuan untuk mengelola pembelajaran daring dengan membuat desain materi dari aplikasi perangkat lunak. Pembelajaran daring yang didukung dokumen desain yang baik akan menunjang proses belajar siswa menjadi terarah dari aktivitas yang dilakukannya.

Kata kunci: Pembelajaran Daring, Dokumen Desain Materi, Aplikasi Perangkat Lunak

### PENDAHULUAN

Kemajuan perkembangan ilmu di bidang sistem informasi telah mempengaruhi kehidupan masyarakat modern saat ini yang bergantung pada aplikasi sistem informasi dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Mendapatkan informasi dan menjalin komunikasi menjadi mudah dilakukan dengan menggunakan aplikasi sistem informasi yang ada pada peralatan gadget seperti telepon genggam, *smartphone*, *laptop*, *tablet* dan *desktop* komputer. Sejalan dengan inovasi perangkat keras dan perkembangan jaringan internet telah mempercepat proses akses dan memperbesar tempat penyimpanan data pada peralatan gadget. Hal ini juga membuat adanya perkembangan baru dalam penggunaan aplikasi sistem informasi yang dapat dilihat dari semakin banyak aplikasi perangkat lunak terpasang dalam peralatan gadget masa kini. Dalam pemakaiannya, untuk aplikasi perangkat lunak yang sederhana tidaklah diperlukan pengetahuan khusus bagi pengguna, seperti memakai aplikasi untuk keperluan pribadi dan kelompok dalam bentuk aplikasi media sosial. Untuk keperluan khusus seperti membuat suatu proyek diperlukan mempelajari fungsi-fungsi yang ada dan mengelolanya sehingga manfaat lebih lanjut didapatkan pengguna.

Dalam masyarakat Indonesia, dari tahun ke tahun pengguna gadget diprediksi akan meningkat tajam. Pada tahun 2017 pengguna gadget secara online dengan memakai koneksi jaringan internet telah mencapai 143,26 juta jiwa atau 54,7% dari populasi penduduk (APJII, 2018). Prediksi peningkatan pengguna secara tajam sangat mungkin setelah memperhatikan pemakaian gadget diperlukan di bidang pendidikan untuk

pembelajaran online, di bidang transportasi telah mempermudah pemesanan secara online dan bidang lain yang sedang berkembang.

Situasi masa ini dengan adanya Virus Corona atau Covid-19 yang menular dengan cepat dan ke berbagai wilayah lain di Indonesia. Dalam menangani penyebaran Covid-19, Pemerintah Indonesia telah mengambil langkah dengan mengimbau seluruh masyarakat Indonesia untuk melakukan *social distancing*. Presiden memberi kebijakan pada masyarakat untuk mengencarkan "kerja dari rumah, belajar dari rumah, dan ibadah di rumah" (Ihsanuddin, 2020). Sejalan dengan itu, Kementerian Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) melalui surat keputusan Menteri telah mengeluarkan Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus (Kemdikbud, 2020) pada masa pandemi ini. Pembelajaran dalam kondisi khusus salah satunya dilakukan dengan menerapkan prinsip menyenangkan, siswa terdorong untuk senang belajar dan tertantang mengembangkan dirinya untuk dapat memotivasi diri, aktif dan kreatif serta bertanggung-jawab. Belajar dari rumah salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran daring dalam menerapkan kebijakan-kebijakan tersebut, berbagai dampak dirasakan pada pelaksanaan pendidikan di sekolah. Kompetensi minimal dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk pembelajaran daring harus dimiliki oleh siswa dan guru, namun kenyataan yang terjadi berbagai macam kendala ditemui dalam pelaksanaannya antara lain sebagian besar guru mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran dan kurangnya pengetahuan tentang sumber belajar daring (Sarjono, 2020).

## LATAR BELAKANG

Banyak sekolah yang mengalami hambatan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring. Hal ini terjadi karena tidak adanya pelatihan pembelajaran daring dari pemerintah setempat untuk sekolah negeri atau yayasan yang menaungi sekolah untuk swasta. Kebutuhan pelatihan ini untuk guru dan siswa menjadi hal yang mendesak untuk ditangani. Memiliki pengetahuan yang terbatas dalam menggunakan perangkat dapat mengakibatkan proses pemahaman terganggu dalam pembelajaran daring. Pada masa pandemi ini pelatihan daring untuk pembelajaran sangatlah diperlukan, sehingga di masa mendatang tidak terjadi penurunan pemahaman pengetahuan pada siswa.

Guru dan Siswa memiliki pemahaman yang terbatas terhadap konsep aplikasi sistem informasi, sehingga dalam pemakaian aplikasi hanya pada fungsi aplikasi yang sederhana, mudah digunakan secara cepat dan mudah diingat. Sebagai contoh sederhana pada pemakaian fungsi *chat* pada aplikasi *WhatsApp*, kebanyakan baru memahami dan menggunakan fungsi *chat* tersebut hanya untuk mengirim dan membalas berita lewat teks saja. Banyak hal lain yang dapat digunakan lewat fungsi *chat* seperti mengirim foto, dokumen, suara dan membalasnya. Banyak fungsi lain dalam aplikasi yang memerlukan pengetahuan pengelolaan melalui pelatihan.

Aplikasi sistem yang digunakan umumnya memakai aplikasi untuk keperluan penyampaian informasi dan berkomunikasi secara pribadi. Belum mengetahui dan memahami penggunaan aplikasi lain seperti yang berkaitan dengan pendidikan dan pembelajaran daring, bagaimana mendapatkan materi dari sekolah untuk dapat dipelajari dan menjawab tugas sekolah.

Pada pihak Guru, penggunaan gadget hanya terbatas pada menggunakan *smartphone*, kesulitan untuk melakukan pengelolaan data pekerjaan siswa yang terjadi untuk jumlah data yang besar dan bertambah banyak. Pemahaman dalam pengelolaan menggunakan peralatan komputer dibutuhkan supaya dapat terjadi efisiensi, cepat mendapatkan data dan kemudahan dalam hal memperbaiki data. Sebagai contoh, menggunakan *Google-based* aplikasi seperti *Google Docs share* yaitu tempat penyimpanan dan mengakses dokumen, dapat dilakukan dengan memakai *smartphone* dan komputer. Untuk pengelolaan dokumen tersebut jika memakai *smartphone* akan menemui kesulitan ketika jumlah dokumen sudah semakin banyak dengan tipe dokumen yang berbeda. Dengan

menggunakan komputer pengelolaan dokumen menjadi lebih mudah, sehingga nantinya dokumen yang teratur menjadi mudah diakses dari *smartphone* dan komputer.

### RUMUSAN MASALAH

Kebutuhan pelatihan untuk melaksanakan pembelajaran daring juga dialami oleh Guru dan Siswa Sekolah dari Yayasan Kharisma Risalah Jakarta. Permasalahan ini wajib ditangani dalam program Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bagi masyarakat (IbM) oleh Universitas Pembangunan Jaya (UPJ, 2016). Dari latar belakang yang telah dijelaskan permasalahan yang ada dirumuskan menjadi, Bagaimana meningkatkan kompetensi pengetahuan Guru dalam menggunakan perangkat teknologi informasi untuk dapat membuat dokumen desain materi pada pembelajaran daring melalui pelatihan.

### TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil studi analisis situasi dan permasalahan belajar yang dilakukan oleh dosen Program Studi Sistem Informasi bersama Kepala Sekolah dan pengurus Yayasan, maka disepakati untuk melakukan pelatihan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan dasar pengetahuan aplikasi sistem informasi
2. Memberikan pengetahuan aplikasi untuk pengelolaan pembelajaran daring.

### METODE PENELITIAN

Untuk menyelesaikan permasalahan mitra dengan solusi yang ditawarkan, kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi 3 tahapan yang diuraikan sebagai berikut.

Tahap pertama adalah kegiatan prioritas penyelesaian masalah dimulai dengan pemahaman kegunaan dan melatih operasi dasar pemakaian perangkat untuk pembelajaran daring. Peserta diharapkan paham dan mampu menjalankan operasi dasar dari penggunaan menjadi target pelatihan di tahap awal. Hal ini dikarenakan pelatihan awal tersebut dapat digunakan sebagai tahap pengenalan dan pengetahuan dasar untuk pembelajaran dan pelatihan selanjutnya.

Tahap kedua adalah meningkatkan pengetahuan peserta untuk mengelola pembelajaran daring di kelas dan melakukan administrasi kelas untuk dilakukan secara sederhana dengan memakai operasi tambahan yang ada dalam aplikasi. Pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi ini penting karena format ini memiliki potensi yang bermanfaat bagi perkembangan pertumbuhan pengetahuan siswa, yang pada akhirnya dapat menjadi salah satu alat bantu dalam penyebaran informasi secara efisien dan cepat. Setelah mendapatkan pemahaman cara pengelolaan aplikasi dengan baik dan akurat diharapkan Guru dan Siswa dapat pembelajaran daring dengan baik dan diharapkan juga adanya peningkatan nilai.

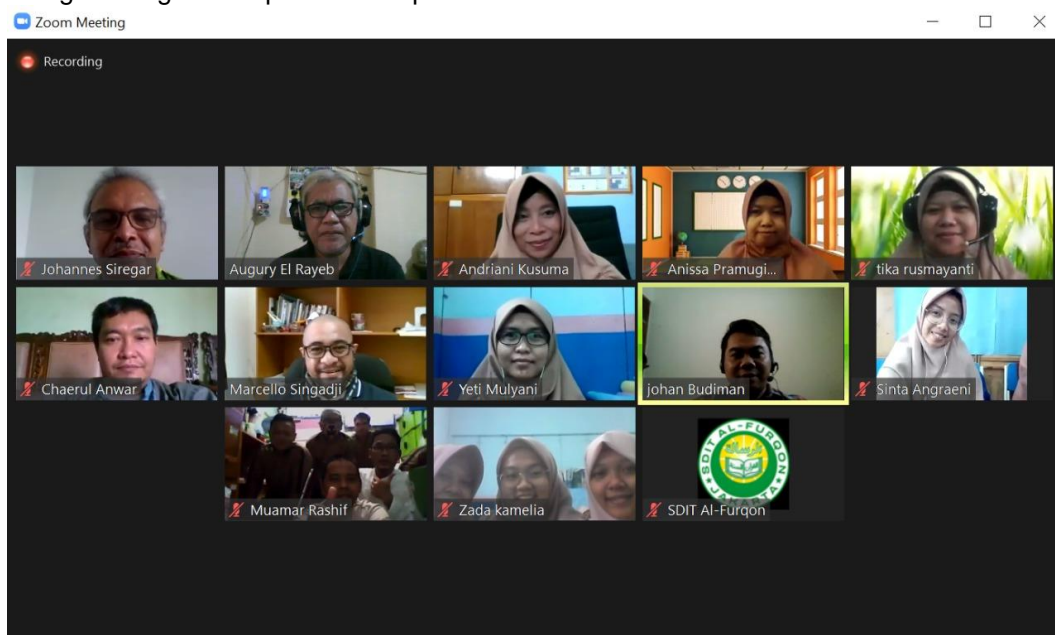
Tahap ketiga adalah tahap pendampingan dan bimbingan lanjutan yang terdiri dari aktivitas konsultasi dan pemecahan masalah yang akan dihadapi peserta untuk melakukan pengelolaan aplikasi. Dengan adanya penyediaan waktu untuk pembimbingan ini diharapkan Guru dapat melakukan tindak lanjut untuk keperluan mencari solusi masalah teknis sehingga tidak perlu khawatir akan terjadi masalah yang tidak tertangani. Jika terjadi kendala, peserta dapat menyampaikan secepatnya pada dosen Program Studi Sistem Informasi untuk mendapatkan rekomendasi solusi pemecahan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini didasarkan pada kebutuhan peserta yaitu Guru Sekolah Dasar yang memerlukan pengetahuan untuk pengelolaan pembelajaran daring. Materi pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran daring disampaikan oleh dosen Program Studi Sistem Informasi yaitu pemahaman pemakaian aplikasi *Google Platform* yang meliputi penggunaan *Google Docs*, *Google Jamboard*, penggunaan aplikasi *Zoom*

sebagai media komunikasi dalam pembelajaran daring dan pembuatan dokumen desain materi pembelajaran dengan aplikasi perangkat lunak *Power Point*.

Kegiatan pelatihan dilakukan secara daring mengikuti protokol kesehatan yang dengan menggunakan aplikasi Zoom. Selama kegiatan pelatihan daring berlangsung, peserta aktif mengikuti kegiatan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Daring

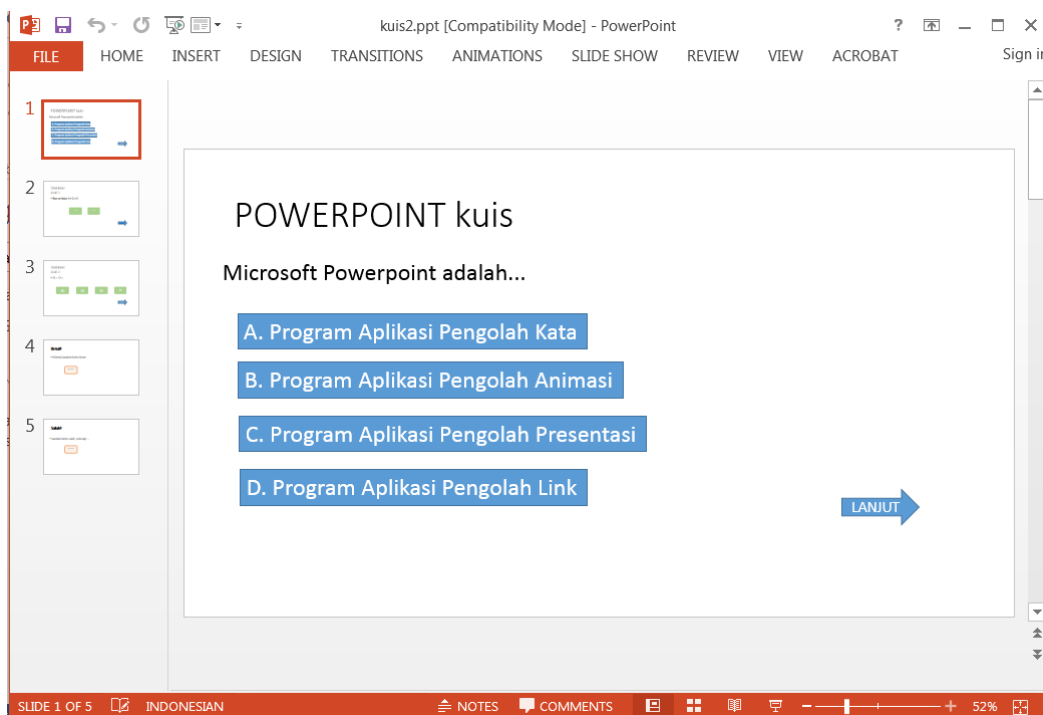
Untuk sesi pelatihan Dokumen Desain Materi disampaikan pengenalan pengetahuan dasar aplikasi perangkat lunak *Power Point* seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Daring Sesi Dokumen Desain Materi

Pengetahuan dasar yang disampaikan meliputi penjelasan fitur-fitur yang ada dalam *ribbon* menu. Menu dari *Power Point* yang bermanfaat bagi pembelajaran daring diberikan contoh-contoh latihan membuat berbagai dokumen desain tidak hanya dalam membuat

presentasi materi tetapi juga untuk mengevaluasi dan mengukur hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Salah satu contohnya membuat materi kuis yang menarik siswa dengan pertanyaan pilihan berganda seperti terlihat pada Gambar 3. Menampilkan kuis dengan aplikasi *Power Point* berbeda dengan aplikasi perangkat lunak lain seperti aplikasi *Google Form* atau *Quizizz*. Pada aplikasi *Power Point* tampilan kuis dapat terlihat langsung di tengah penyampaian materi pembelajaran, sehingga guru dapat memberikan kuis sebelum pembelajaran, di tengah pembelajaran tanpa menukar aplikasi. Sedangkan jika memakai aplikasi kuis lain perlu pergantian aplikasi, yang bergantung dengan koneksi jaringan internet.



Gambar 3 Membuat kuis pilihan ganda dengan Power Point

Setelah penyampaian materi, peserta diberikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang disampaikan dengan tujuan untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi pelatihan yang diberikan. Pengukuran ini penting dilakukan supaya materi pelatihan yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan peserta. Dengan menguasai pengetahuan dasar, peserta akan menjadi mudah memakai aplikasi perangkat lunak untuk pembelajaran daring. Pertanyaan diberikan secara langsung dari dosen yang memberikan materi, hasil yang didapatkan seluruh peserta memberikan jawaban benar.

Kemudian dilanjutkan dengan tahapan pengelolaan pembelajaran daring yang dilakukan dengan diskusi atas masalah yang biasa dihadapi dalam proses mengajar antara siswa dan guru. Pada tahap ini dilakukan tanya jawab tentang tujuan, target, dan permasalahan pembelajaran. Hasil dari tanya jawab dan diskusi bersama peserta, didapatkan temuan masalah dalam menghadapi kendala koneksi jaringan internet, penguasaan perangkat lunak yang penting untuk mencari sumber belajar yang memadai untuk pembelajaran dan pengelolaan materi pembelajaran.

Pada tahap berikut yaitu tahap pendampingan, dilakukan untuk dapat membuat rancangan pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan materi yang telah diajarkan. Mulai dari contoh-contoh dasar yang menarik peserta dapat mulai mempersiapkan rencana pembelajaran secara asinkron dan sinkronous. Pada tahap ini banyak dilakukan dengan asinkron dimana peserta dapat saling berdiskusi dalam mencari solusi aplikasi yang sesuai untuk materi pembelajaran dan usulan dari rekan guru untuk dapat saling membagi pengalaman.

## KESIMPULAN

Pelatihan dengan materi untuk dapat merancang pembelajaran daring telah dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini. Peningkatan pengetahuan dasar perangkat lunak yang bermanfaat untuk pembelajaran daring telah dilakukan yaitu untuk aplikasi *Google Platform*, aplikasi *Zoom* dan *Power Point*. Melalui pengamatan yang dilakukan terlihat adanya peningkatan peserta dalam pemahaman pengetahuan yang pengukurannya dilakukan melalui diskusi dan tanya-jawab. Pengetahuan penggunaan aplikasi untuk pengelolaan pembelajaran daring telah dilakukan dalam penyampaian sesi Dokumen Desain Materi. Peserta mendapat pengetahuan aplikasi pengelolaan daring yang diperlukan yang diukur dari respon peserta dari hasil diskusi setelah penyampaian materi. Saran untuk penelitian selanjutnya perlu diukur tingkat keterampilan peserta dalam pengelolaan pembelajaran daring sehingga peserta dapat memperbaiki hal yang kurang dan meningkatkan pengetahuan lebih lanjut untuk dapat mendukung pembelajaran daring.

## DAFTAR PUSTAKA

APJII , “*Buletin APJII Edisi 22 - Maret 2018*”, 2018, APJII, p. 7

Ihsanuddin (2020) *Jokowi: Kerja dari Rumah, Belajar dari Rumah, Ibadah di Rumah Perlu Digencarkan*, Kompas.com. Available at:  
<https://nasional.kompas.com/read/2020/03/16/15454571/jokowi-kerja-dari-rumah-belajar-dari-rumah-ibadah-di-rumah-perlu-digencarkan?page=all>

Sarjono, “*Penerapan Supervisi Akademik Pengawas Guna Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Melaksanakan Program Bdr (Belajar Dari Rumah) Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Dabin 1 Korwilcam Bidang Pendidikan Kecamatan Sumowon*”, 2020, *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 08(02), pp. 53–60

UPJ, L. (2016) *Pedoman Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di UPJ*. 2016