

## PELATIHAN INOVASI PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU-GURU SD DI WILAYAH DESA TEMBUKU, BANGLI

I Made Sugiarta<sup>1</sup>, I Made Suarsana<sup>2</sup>, Kadek Rai Suwena<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Jurusan Matematika FMIPA UNDIKSHA; <sup>3</sup> Jurusan Ekonomi dan Akuntansi FE UNDIKSHA  
Email: made.sugiarta@undiksha.ac.id

### ABSTRACT

*Learning from Home (LFH) during the pandemic has been going on for more than a year and has left various complaints from parents, teachers and students who need to find solutions to make learning more effective. The results of the situation analysis of the implementation of LFH in several elementary schools in the Tembuku Village area, Bangli indicate that (1) schools apply online-offline combination BDR mode, (2) students have difficulty understanding the material distributed by the teacher independently, (3) students lack focus and discipline in doing assignments, and (4) parents have difficulty accompanying and controlling children in learning. The solution agreed with the partners was to optimize LFH by training teachers in making videos and learning gamification. The target audience is 24 elementary school teachers in the Tembuku village area, Bangli. The method of implementing the activity is the model participatory rural appraisal, technology transfer model, and training. The results of the activity showed that 83.3% of participants had succeeded in making learning videos and gamifications. Teachers agree that the use of video and learning gamification can optimize LFH during the pandemic.*

**Keywords:** *learning from home, learning videos, gamification, covid-19*

### ABSTRAK

Pembelajaran BDR di masa pandemi telah berlangsung lebih dari satu tahun dan telah menyisakan berbagai keluhan baik dari orang tua, guru dan siswa yang perlu dicarikan solusi agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Hasil analisis situasi pelaksanaan BDR pada beberapa SD di wilayah Desa Tembuku, Bangli menunjukkan bahwa (1) sekolah menerapkan BDR mode kombinasi daring-luring, (2) siswa kesulitan memahami materi yang dibagikan oleh guru secara mandiri, (3) siswa kurang focus dan disiplin dalam mengerjakan tugas, dan (4) orang tua kesulitan mendampingi dan mengontrol anak dalam belajar. Solusi yang disepakati bersama mitra adalah mengoptimalkan BDR dengan melatih guru-guru dalam pembuatan video dan gamifikasi pembelajaran. Khalayak sasarannya adalah 24 orang guru SD di wilayah Desa tembuku, Bangli. Metode pelaksanaan kegiatan yaitu model *participatory rural appraisal*, model *technology transfer*, dan pelatihan. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa 83,3% peserta telah berhasil membuat video dan gamifikasi pembelajaran. Guru-guru setuju bahwa penggunaan video dan gamifikasi pembelajaran mampu mengoptimalkan BDR di masa pandemi.

**Kata kunci:** *belajar dari rumah, video pembelajaran, gamifikasi, covid-19*

### PENDAHULUAN

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 dengan mengalihkan pembelajaran tatap muka menjadi belajar dari rumah (BDR) telah diberlakukan sejak 16 Maret 2020 terus mengalami pembaharuan. Perkembangan terakhir telah beredar secara resmi tentang panduan BDR sesuai dengan surat edaran No 15 Tahun 2020. Metode BDR yang dapat diterapkan

guru/sekolah yaitu (1) Pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ daring) atau online. Metode ini menggunakan gawai (gadget) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring. (2) Pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ luring) atau offline. Caranya dengan menggunakan televisi, radio, modul belajar mandiri serta lembar kerja, bahan ajar cetak, alat peraga, dan media belajar dari benda di lingkungan sekitar. Sekolah atau guru dapat memilih salah satu dari kedua metode tersebut atau boleh juga mengkombinasikannya

disesuaikan dengan kondisi siswa, sekolah dan guru (Dikdas, 2020).

Kebijakan BDR berlaku untuk seluruh sekolah di Indonesia, tak terkecuali SD-SD di Desa Tembuku, Kabupaten Bangli. Berdasarkan informasi awal dari Bapak Kepala SD 2 Tembuku, yaitu Bapak I Ketut Guna, S.Pd. terkait dengan moda PJJ yang ada di Panduan BDR dari Kemendikbud, SD Negeri 2 Tembuku dan juga SD-SD lainnya di Desa Tembuku menyepakati untuk menerapkan metode kombinasi antara PJJ Daring dan PJJ Luring. PJJ daring dilakukan dengan menggunakan aplikasi *whatsapp*, sementara PJJ luring dilakukan dengan mengumpulkan/membagikan buku tugas siswa setiap minggu di bawah koordinasi wali kelas. Agar komunikasi guru, siswa/orang tua terjalin dengan baik, kegiatan BDR ini diawali dengan pembentukan grup *whatsapp* yang beranggotakan guru dan orang tua siswa. Setiap harinya (Senin- Jumat) wali kelas membagikan tugas harian yang harus dikerjakan siswa pada buku tugas. Masing-masing siswa harus menyiapkan dua buku tugas untuk setiap pelajaran. Pada hari Sabtu siswa mengumpulkan buku tugas minggu ini dan mengambil buku tugas minggu sebelumnya. Buku tugas minggu sebelumnya telah diperiksa dan dikomentari oleh guru.

Metode kombinasi yang telah diterapkan tersebut disinyalir telah mampu membangun interaksi siswa guru yaitu secara daring menggunakan *whatsapp* dan secara luring dengan buku tugas. Namun terkait pelaksanaan metode ini masih banyak keluhan yang disampaikan orang tua kepada pihak sekolah di antaranya (1) siswa kesulitan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru karena materinya baru dan siswa belum bisa memahami dengan belajar mandiri sementara orang tua juga terkadang tidak mampu membimbing anaknya secara memadai baik karena kurang faham ataupun karena ada kesibukan lain. (2) anak cepat bosan, kurang dislipin, sering menunda mengerjakan tugas, dan biasanya menumpuk dihari Jumat, sehingga

sering kali orang tua lah yang justru mengerjakan tugas-tugas anak.

Apa yang dipaparkan di atas mengindikasikan bahwa BDR yang dilakukan saat ini masih masih bisa dioptimalkan lagi dan perlu dicarikan solusi sehingga implementasi BDR kualitasnya tidaklah jauh merosot dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka. Pemanfaatan aplikasi *whatsapp* yang selama ini sudah dilakukan dapat diberikan inovasi agar lebih optimal. **Beberapa inovasi** yang bisa dilakukan guru terkait metode kombinasi yang selama ini telah dilakukan adalah:

(1) Inovasi Media Pembelajaran berupa Video Pembelajaran

Selain memberikan tugas harian, guru sebaiknya memberikan penjelasan dan contoh pengerjaan dalam bentuk video sehingga siswa dan orang tua dapat menonton video tersebut jika menemui kesulitan. Pembuatan video bila dilakukan dengan mudah dengan aplikasi XRecorder di HP atau menggunakan Zoom di laptop. Dengan inovasi ini siswa akan lebih faham dan pembelajaran menjadi lebih menarik (Suarcita et al., 2020).

(2) Inovasi Evaluasi Pembelajaran melalui Gamifikasi

Variasi tugas agar siswa tidak bosan. Gamifikasi tugas dengan quizziz, kahoot sesekali bisa juga diberikan ke siswa. Dan keuntungannya dengan media interaktif ini, siswa akan memperoleh umpan balik langsung. Hal ini akan membuat siswa tetap senang dan bersemangat untuk belajar (Suarsana & Pujawan, 2019).

Inovasi-inovasi yang diatas telah terbukti efektif dalam mengefektifkan pembelajaran daring di SD (Amany & Desire, 2020; Beni et al., 2017; Dewi et al., 2020; Hartawan et al., 2018; Parlindungan et al., 2020; Prananda et al., 2021; Pratomo, 2018; Rosly & Khalid, 2017; Sitorus, 2016; Suarsana & Pujawan, 2019; Sumalasia et al., 2020), namun belum dilakukan oleh guru-guru karena belum memiliki kemampuan untuk itu sehingga penting untuk segera dilakukan pelatihan. Ketika inovasi

tersebut disampaikan sebagai solusi untuk mengoptimalkan pelaksanaan BDR di sekolah, Kepala sekolah sangat tertarik dan menyatakan bersedia bekerja sama.

**METODE**

**Khalayak Sasaran**

Dipilihnya SD-SD di Desa Tembuku sebagai sekolah sasaran dikarenakan hasil analisis situasi yang menunjukkan bahwa pelaksanaan BDR SD di Desa Tembuku belum optimal dan perlu mendapat penanganan segera. Khalayak yang menjadi sasaran kegiatan ini adalah seluruh guru kelas di empat sekolah yaitu sejumlah 24 orang.

**Kerangka Pemecahan Masalah**

Langkah-langkah yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi mitra dapat dilihat pada Gambar 1.

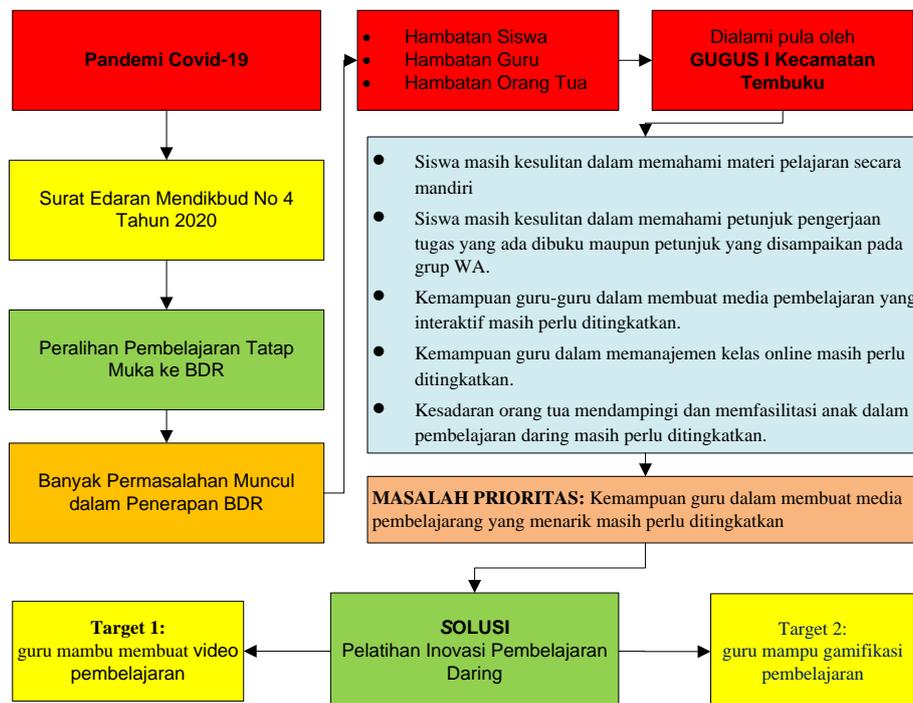
**Metode Kegiatan**

Metode pelaksanaan kegiatan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan adalah (1) Model *participatory rural appraisal* (Bergeron, 1999; Suarsana et al., 2017). Model ini digunakan untuk mengidentifikasi dengan tepat

permasalahan yang dialami oleh sekolah mitra, (2) Model *Technology Transfer (TT)* (Suarsana & Pujawan, 2017) dilakukan sekolah mitra menguasai prinsip-prinsip penerapan teknologi terutama yang berkaitan dengan pembuatan video pembelajaran dan gamifikasi pembelajaran. Transfer teknologi yang dilakukan adalah hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan pembuatan video pembelajaran dan gamifikasi pembelajaran pada pembelajaran siswa SD dapat meningkatkan keaktifan, hasil dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran di masa pandemi (Amany & Desire, 2020; Fried et al., 2019; Jusuf, 2016; Nanda et al., 2017; Parlindungan et al., 2020; Rosly & Khalid, 2017) , dan (3) metode pelatihan daring.

**Rancangan Evaluasi**

Kegiatan ini dikatakan berhasil jika minimal 70% peserta mampu membuat video dan gamifikasi pembelajaran. Keberhasilan peserta dilihat dari ketuntasannya dalam menyelesaikan tugas pelatihan yang diberikan. Baik tugas pembuatan video maupun tugas gamifikasi pembelajaran.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat “**Pelatihan Inovasi Pembelajaran Daring bagi Guru-guru SD di Wilayah Desa Tembuku**” telah dilaksanakan pada tanggal 9 Juli 2021 dengan melibatkan 24 orang guru guru kelas di SD wilayah Desa Tembuku. Kegiatan telah dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *platform google meet*. Secara keseluruhan kegiatan telah berlangsung dengan baik, lancar dan telah mencapai indikator keberhasilan kegiatan yang ditargetkan.

Acara dibuka langsung oleh Kepala SD Negeri 2 Tembuku yaitu Bapak I Ketut Guna, S.Pd dalam sambutannya beliau menyatakan rasa bangga dan menyambut positif kegiatan pelatihan yang melibatkan guru-guru SD di Desa Tembuku. Beliau berharap program sejenis berlanjut untuk waktu di masa mendatang.



Gambar 2. Ketua Tim Pelaksana Memandu Pelatihan

Acara berikutnya adalah pelatihan yang dipandu langsung oleh ketua tim bersama narasumber yaitu Bapak I Made Suarsana, S.Pd. M.Si dan Bapak I Gusti Nyoman Yudi Hartawan, S.Si., M.Sc. Kegiatan diawali dengan pelatihan materi 1 yaitu tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi XRecorder. Peserta dilatihkan 7 langkah sederhana membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi XRecorder pada smartphonenya yaitu

1. Mengunduh aplikasi XRecorder di *playstore*.
2. Menjalankan aplikasi.
3. memulai, tap tombol Allow dan allow lagi di jendela popup yang muncul di layar.
4. Mulai melakukan perekaman VTH.

5. Menggunakan fitur catatan untuk membuat coretan pada layar yang direkam.
6. Mengpause atau menghentikan rekaman.
7. Menemukan berkas video di dalam aplikasi XRecorder, kemudian melakukan penyesuaian lanjutan, misalnya meng-edit, menambahkan teks, memotong, membagikan, menghapus dan lain sebagainya. tanpa harus memasang aplikasi tambahan



Gambar 3. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran

Pelatihan dilakukan dengan metode praktik dengan tujuan melatih keterampilan dasar dalam membuat video pembelajaran. Latihan sesi pertama berupa pengenalan fitur-fitur dari XRecorder dilakukan dengan mengajak langsung peserta untuk praktik membuat video pembelajaran. Hasil pelatihan pada sesi ini adalah dari 24 peserta masih ada 4 peserta yang belum mampu membuat video sederhana sementara 20 orang lainnya telah menguasai keterampilan dasar dalam pembuatan video pembelajaran sederhana yang dibuktikan dengan ketuntasan mereka dalam menyelesaikan tugas pelatihan. Dengan demikian 83,3% peserta sudah tuntas pada Latihan sesi 1.

Sesi Latihan berikutnya adalah peserta dilatih membuat gamifikasi pembelajaran dengan aplikasi Quizziz. Peserta dituntun membuat gamifikasi. Langkah demi Langkah yaitu mulai dari:

1. Membuat akun quizziz
2. Membuat soal di quizziz

### 3. Publikasi hasil quizzz.

Dari 24 peserta yang ikut pelatihan hanya 22 orang diantaranya telah mengirimkan produk pelatihan berupa soal kuis berbasis Quizizz.



Gambar 4. Pelatihan Pembuatan Gamifikasi Pembelajaran

Dari kedua sesi pelatihan yang dilakukan, nampak bahwa banyak peserta yang telah mampu melakukan inovasi pembelajaran baik berupa pembuatan video maupun pembuatan gamifikasi dengan quizizz adalah sejumlah 20 orang (83,3%). Ada 4 orang diantaranya yang belum bisa menyelesaikan tugas pembuatan video. Kendala yang mereka hadapi utamanya dalam pembuatan video pembelajaran adalah (1) mereka belum memiliki file presentasi untuk divideokan, dan (2) gadget yang mereka miliki memorinya penuh sehingga tidak memungkinkan untuk menginstal aplikasi baru. Sementara kendala yang dihadapi peserta dalam pembuatan gamifikasi adalah (1) gagal aktivasi pendaftaran akun, dan (2) terkendala jaringan sehingga keluar dari room. Di akhir kegiatan peserta diminta untuk memberi tanggapan terhadap kontribusi kegiatan yang dilakukan dalam upaya optimalisasi pembelajaran di masa pandemic Covid-19 dan diperoleh bahwa 16,7% menyatakan setuju dan 83,3% menyatakan sangat setuju. Guru/peserta telah menyadari kendala BDR di masa pandemic ini adalah siswa kadang merasa Lelah dan bosan serta sulit

memahami materi yang ada di buku atau materi pdf yang dibagikan guru, mereka butuh variasi media dan juga interaksi yang menyenangkan yang dalam hal ini dapat difasilitasi dengan video pembelajaran dan soal kuis berbasis quizizz.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan pelatihan 83,3% peserta telah berhasil melakukan inovasi pembelajaran daring melalui pembuatan video dan gamifikasi pembelajaran. Guru-guru setuju bahwa pemanfaatan video pembelajaran mampu mengoptimalkan BDR di masa pandemic.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada (1) LPPM Undiksha atas pendanaan kegiatan, (2) SD di wilayah Desa Tembuku atas penugasan peserta, (3) Peserta guru yang telah mengikuti pelatihan dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amany, D., & Desire, A. (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1(1 Juni), 48–55.
- Beni, K., Gita, I. N., & Suarsana, I. M. (2017). Media Pembelajaran Matematika Interaktif untuk Siswa Tunarungu: Perancangan dan Validasi. In *Jl. Udayana Kampus Tengah* (Issue 0362). <http://pti.undiksha.ac.id/senapati>
- Bergeron, G. (1999). Rapid appraisal methods for the assessment, design, and evaluation of food security programs. *Technical Guide*, 6, 62.
- Dewi, K. A. I. D., Suarsana, I. M., & Juniantari, M. (2020). Pengaruh E-Learning Berbasis Rumah Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan*

- Pembelajarannya*, 14(1), 65–77.
- Dikdas, G. (2020). *Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi - PGDIKDas 2020*.  
<http://pgdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/pembelajaran-jarak-jauh-selama-masa-pandemi>
- Fried, O., Tewari, A., Zollhöfer, M., Finkelstein, A., Shechtman, E., Goldman, D. B., Genova, K., Jin, Z., Theobalt, C., & Agrawala, M. (2019). Text-based editing of talking-head video. *ACM Transactions on Graphics (TOG)*, 38(4), 1–14.
- Hartawan, I. G. N. Y., Sudiarta, I. G. P., & Waluyo, D. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS WHITE BOARD ANIMATION VIDEO. *Widya Laksana*, 7(1), 9–17.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3), 92772.
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(1), 88–99.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(1).
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement. *The Journal: Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(2), 63–74.
- Rosly, M. R., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144–154.
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan. *Studi Literatur*, 110.
- Suarcita, G. P., Astawa, I. W. P., & Suarsana, I. M. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MULTI REPRESENTASI PADA MATERI BILANGAN BULAT UNTUK SISWA SMPLB TUNARUNGU KELAS VII. *Akademika*, 9(01), 69–84.
- Suarsana, I. M., & Pujawan, I. G. N. (2017). Pendidikan dan Latihan Pembelajaran Pecahan Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Kubu. *WIDYA LAKSANA*, 6(1), 52–61.
- Suarsana, I. M., & Pujawan, I. G. N. (2019). Perancangan dan Validasi Bahan Ajar Metode Numerik dengan Pendekatan Representasi Beragam Berbantuan Pascal. *Prosiding Seminar Nasional MIPA*, 8.
- Suarsana, I. M., Pujawan, I. G. N., & Suartama, I. K. (2017). Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SLBTuna Rungu. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 480–487.
- Sumalasia, I. K. Y., Suarsana, I. M., & Astawa, I. W. P. (2020). Pengembangan bahan ajar interaktif multi representasi pada materi geometri kelas VII SMPLB Tunarungu. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1).