

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI EDPuzzle DI SDN 1 BAKTISERAGA

Ni Nyoman Parwati¹, I Gusti Putu Suharta², Gede Doddy Tisna, M.S., S.Or., M.Or³

¹Jurusan Matematika, FMIPA UNDIKSHA; ²Jurusan Matematika, FMIPA UNDIKSHA; ³Jurusan Ilmu Keolahragaan FOK UNDIKSHA

Email: nyoman.parwati@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The implementation of online learning so far tends to be done not interactively, which has an impact on the achievement of student learning outcomes that are less effective. The objectives of implementing this Community Service activity are (1) to assist teachers in making online learning implementation plans; (2) helping teachers carry out online learning interactively with the help of edpuzzle applications and character-based. The method of implementing the activity is the LAP method which consists of four main steps, namely (1) finding problems, (2) identifying potentials, (3) analyzing problems and potentials, and (4) choosing problem solving solutions. This PkM was held at SDN 1 Baktiseraga by involving all teachers in the school. The data collected in the form of qualitative and quantitative. Quantitative data were analyzed descriptively. Qualitative data were analyzed by a series of activities, namely data reduction, data presentation, data interpretation, and drawing conclusions. The results achieved are the ability of teachers to make plans for implementing online learning in good category; and interactive learning media assisted by the edpuzzle application produced by the teacher and the teacher's ability to carry out character-based learning is categorized as good.

Keywords: edpuzzle application; interactive learning; online learning

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran daring selama ini cenderung dilakukan tidak dengan interaktif, yang berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik kurang efektif. Tujuan pelaksanaan kegiatan Pengabdian-kepada-Masyarakat (PkM) ini adalah (1) membantu guru dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran daring; (2) membantu guru melaksanakan pembelajaran daring secara interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle dan berbasis karakter. Metode pelaksanaan kegiatan adalah metode PAP yang terdiri dari empat langkah pokok, yaitu (1) menemukan masalah, (2) menemu kenali potensi, (3) menganalisis masalah dan potensi, dan (4) memilih solusi pemecahan masalah. PkM ini dilaksanakan di SDN 1 Baktiseraga dengan melibatkan semua guru di sekolah tersebut. Data yang terkumpul dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif. Data kualitatif dianalisis dengan rangkaian kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, penafsiran data, dan menarik kesimpulan. Hasil yang dicapai adalah kemampuan guru dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran daring berkategori baik; dan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle yang dihasilkan guru dan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran berbasis karakter berkategori baik.

Kata kunci: aplikasi edpuzzle; pembelajaran daring; pembelajaran interaktif

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran di abad 21 ini, salah satunya adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan 4C (creative thinking & problem solving, critical thinking, collaboration, and communication). Selain itu, pelaksanaan pembelajaran juga menekankan pada penguatan pendidikan karakter. Pendidikan karakter bisa dibangun dari kerifan lokal yang dianut oleh

masyarakatnya. Dalam masyarakat Bali khususnya, salah satu kearifan lokal yang berkembang di masyarakat adalah falsafah Tri Hita Karana (THK). Falsafah THK merupakan salah satu pedoman hidup yang dilaksanakan oleh masyarakat Bali secara turun temurun. THK mempunyai makna menjaga keharmonisan antara tiga aspek yaitu: manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan lingkungan agar dapat hidup secara rukun dan

damai (Parwati, N. N., 2017; Wesnawa & Suastra, 2016; Dewi, 2018). Hal ini mendukung visi dan misi Undiksha yang menekankan pada falsafah Tri Hita Karana (THK), yang mengakar pada budaya lokal masyarakat Bali. Nampak bahwa, motivasi dari Undiksha untuk konsen pada penguatan pendidikan karakter sangat tinggi.

Salah satu realisasi program penguatan pendidikan karakter yang diprogramkan oleh Undiksha adalah diwujudkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan skim penguatan pendidikan karakter. Program ini menyasar beberapa desa dan sekolah, salah satunya adalah Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Baktiseraga. Lokasi SDN 1 Baktiseraga, di Jalan Laksamana, Desa Baktiseraga, Kecamatan Buleleng. Sekolah ini terletak di sepanjang daerah aliran sungai (DAS) Banyumala. Sekolah ini, beberapa kali kena dampak aliran banjir dan mengganggu aktivitas pembelajaran di sekolah. Jarak sekolah dari Undiksha sejauh 3 km ke arah barat. Jumlah siswa SDN 1 Baktiseraga per Januari 2021 terdiri dari 187 siswa laki-laki dan 165 siswa perempuan. Setiap jenjang kelas terdiri dari dua kelas paralel. Rata-rata banyak siswa per kelas adalah 29 orang (Sumber: Data Statistik SDN 1 Baktiseraga, 2021). Jumlah guru yang ada sebanyak 19 orang, terdiri dari 11 orang guru tetap (PNS), 6 orang guru kontrak, dan 2 orang guru honorer. Beban mengajar guru (tidak termasuk tugas tambahan), rata-rata adalah 28 jam per minggu. Memiliki satu orang tenaga administrasi honorer dan satu orang petugas perpustakaan honorer. Melihat sumber daya yang dimiliki, sekolah ini sangat potensial untuk dikembangkan ke arah yang lebih maju.

Dilihat dari input siswa di sekolah ini yaitu Pekerjaan orang tua siswa, sebagian besar adalah buruh serabutan (60%), PNS 30% dan pekerjaan lainnya 10%. Status ekonomi keluarga siswa sebagian besar berasal dari keluarga ekonomi menengah ke bawah. Belum ada prestasi akademik yang menonjol yang pernah diraih oleh siswa-siswi di sekolah ini. Namun, prestasi non akademik sudah pernah diraih oleh siswa, misalnya kejuaraan catur. Prestasi non akademik

yang berhasil diraih oleh siswa karena mereka mendapatkan pembinaan di luar sekolah. Sementara ini, pembinaan-pembinaan kegiatan ekstra kurikuler yang dilakukan di sekolah belum bisa berjalan dengan efektif. Hal ini karena tenaga pembina belum ada yang memiliki keahlian khusus dalam bidang-bidang tertentu (hasil wawancara tim pengusul dengan kepala SDN 1 Baktiseraga pada tanggal 1 Februari 2021).

Motivasi dari pihak sekolah untuk menguatkan pendidikan karakter untuk warga sekolah sangat tinggi. Hal ini nampak pada kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak pada saat jam istirahat atau saat jam kosong (tidak ada pelajaran) adalah melakukan latihan menabuh, walaupun tidak ada yang melatih. Anak-anak belajar tabuh secara autodidak. Pihak guru dan kepala sekolah sangat mengharapkan adanya pembinaan dari Perguruan Tinggi terkait dengan model-model pembelajaran inovatif sesuai dengan era revolusi industri (RI) 4.0. Hal ini perlu mereka dapatkan karena dalam menyusun RPP mereka belum bisa memunculkan sintak-sintak pembelajaran yang mengarah pada kegiatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan era RI 4.0. Bahkan berdasarkan informasi dari kepala sekolah, para guru belum paham dengan kompetensi apa yang perlu mereka latihkan ke siswa di era global ini. Mereka belum paham apa itu kompetensi 4C (creative thinking & problem solving, critical thinking, collaboration, and communication). Tidak kalah pentingnya adalah berdasarkan hasil pelaksanaan program pada tahun sebelumnya pada sekolah yang sama, diperoleh informasi bahwa para guru sangat mengharapkan agar kegiatan ini dapat dilanjutkan. Para guru sangat mengharapkan diberikan pelatihan dan pendampingan terkait dengan merancang pembelajaran online dan pelaksanaannya agar berlangsung secara efektif (Suharta, dkk, 2020). Permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi selama ini di SDN 1 Baktiseraga adalah dalam menerapkan model pembelajaran masih cenderung didominasi oleh aktivitas mengajar berpusat pada guru. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi

konsep-konsep pelajaran secara mandiri. Hal ini berdampak pada kreativitas berpikir siswa tidak bisa berkembang secara maksimal. Selain itu karakter kinerja siswa kurang berkembang, karena tidak diberikan tantangan-tantangan secara khusus untuk mengembangkannya dalam kegiatan pembelajaran (hasil wawancara tim pelaksana dengan kepala sekolah dan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada bulan Juli sampai Agustus 2021 di SDN 1 Baktiseraga).

Selama masa pandemi covid-19 dan di era kebiasaan baru, semakin banyak permasalahan yang dihadapi. Selain permasalahan yang disebutkan tadi, pelaksanaan pembelajaran di masa ini, tidak bisa berjalan optimal. Berbagai kendala yang dihadapi, diantaranya: masalah fasilitas pembelajaran daring yang dimiliki oleh siswa, sinyal internet yang sering tidak lancar, dan masalah yang paling mendesak untuk dicarikan solusinya adalah merancang pelaksanaan pembelajaran daring agar bisa berjalan efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara anggota pelaksana dengan kepala sekolah pada tanggal 1 Pebruari 2021, dan guru- guru, dapat disimpulkan adanya masalah sebagai berikut.

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran, (1) masih banyak siswa yang tidak mendengarkan pendapat teman ketika diminta berdiskusi; (2) ketika diminta berdiskusi dalam kelompok, masih banyak siswa yang tidak mau bekerja sama, sikap individualis siswa cenderung muncul dalam mempelajari suatu materi; (3) dalam diskusi kelompok, masih banyak siswa yang suka bercanda dan mengganggu temannya. Selain permasalahan yang terjadi pada siswa, permasalahan pengelolaan pembelajaran juga terjadi, di antaranya: (1) pelaksanaan pembelajaran belum dirancang secara khusus mengarah pada penguatan pendidikan karakter, baik karakter moral maupun karakter kinerja; (2) perangkat pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang digunakan belum dikaitkan secara terencana dengan budaya lokal yang memuat unsur-unsur penguatan pendidikan karakter, 4) nilai-nilai kearifan lokal yang sarat

dengan nilai-nilai karakter, belum pernah dicoba dijadikan sebagai konteks dalam membelajarkan suatu materi di kelas, 5) Pelaksanaan pembelajaran daring belum bisa berlangsung secara efektif karena dalam pelaksanaan tidak dilakukan secara interaktif.

2. Masih ada perilaku-prilaku yang dilakukan siswa yang dapat dikategorikan sebagai karakter yang negatif, baik karakter moralnya maupun karakter kinerjanya.

Berdasarkan hasil wawancara tim pelaksana dengan kepala sekolah SDN 1 Baktiseraga, pendidikan karakter yang dilaksanakan selama ini di SDN 1 Baktiseraga dengan jalan membuat peraturan tata tertib sekolah yang harus dipatuhi oleh anak-anak, melakukan kegiatan literasi, sepuluh menit sebelum jam pelajaran dimulai, namun belum dirancang secara khusus hanya dilakukan secara insidental. Pelibatan pihak orang tua siswa, masyarakat sekolah lainnya, dan komponen-komponen masyarakat dalam penguatan pendidikan karakter belum dilakukan secara terencana, hanya dilakukan pada saat-saat ada kejadian yang “ekstrim”.

Berdasarkan permasalahan yang ada tujuan jangka panjang yang ingin dicapai melalui pelaksanaan program PkM ini adalah menghasilkan generasi yang cerdas dan berkarakter positif. Tujuan khusus yang ingin dicapai adalah (1) melalui kegiatan pelatihan, membantu guru dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran daring; (2) melalui pendampingan, membantu guru melaksanakan pembelajaran daring secara interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle; dan (3) menghasilkan pedoman pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang diterapkan melalui kegiatan ini akan mendukung terbentuknya karakter positif siswa secara menyeluruh diantaranya: melatih tanggung jawab, melatih kejujuran, tumbuh kesadaran untuk menghargai warisan leluhur (kearifan lokal) yang memiliki nilai-nilai karakter positif, dan tumbuh rasa toleransi antar sesama. Di samping itu, menumbuhkan kesadaran orang tua siswa dan unsur-unsur masyarakat di luar sekolah untuk ikut bertanggung jawab terhadap keberhasilan

pendidikan anak-anak. Dengan demikian akan tercipta suasana sekolah yang nyaman, yang bermuara pada terwujudnya kemandirian, kenyamanan dan kegairahan belajar.

Pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam pembelajaran berbagai bidang studi dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi murid-murid karena mereka memahami, menginternalisasi, dan mengaktualisasikannya melalui proses. Dengan demikian, nilai-nilai tersebut dapat diinternalisasi secara alami lewat kegiatan sehari-hari. Apabila nilai-nilai tersebut juga dikembangkan melalui kultur sekolah, maka kemungkinan besar pendidikan karakter lebih efektif. Pembentukan karakter harus menjadi prioritas utama karena sudah terbukti bahwa dalam kehidupan masyarakat sangat banyak masalah yang ditimbulkan oleh karakter yang tidak baik. Pelaksanaan pendidikan karakter hendaknya dilakukan secara komprehensif (Suharta, Parwati, Juniantari, Sudarma, 2020).

Adanya fenomena disrupsi saat ini, menyadarkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, fokus pada pengembangan keterampilan belajar menjadi lebih penting. Peserta didik harus belajar cara melacak, menganalisis, mensintesis, mengubah, mendekonstruksi bahkan menciptakan lalu membagikan pengetahuan kepada orang lain. Fokus pendidik sebenarnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan dunia nyata. Hal ini sangat relevan dengan pendidikan di abad 21 ini. Komponen pembelajaran abad 21 interaksinya meningkat satu dengan yang lain, yaitu: (1) aktifitas instruktur/guru/ mentor/fasilitator, (2) desain pembelajaran online, (3) data sebagai sumber belajar (big data), (4) strategi pembelajaran online, dan (5) unjuk kerja peserta didik (Parwati & Suharta, 2020).

Pembelajaran daring merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pelaksanaannya. Orang dapat belajar di mana saja, kapan saja, dan dalam situasi apa saja. Pembelajaran tidak hanya dapat

dilakukan melalui proses tatap-muka antara guru dan peserta didik. Pembelajaran daring dapat dilakukan secara lebih bermakna melalui pelaksanaan yang interaktif. Salah satunya adalah menggunakan aplikasi edpuzzle.

Melaksanakan pembelajaran berbantuan edpuzzle dapat dilakukan dengan memilih sumber belajar yang akan diberikan ke peserta didik (Abou Afach et al., 2018). Hal ini bisa dilakukan dengan memilih video pembelajaran yang sudah tersedia di internet atau youtube, atau dengan memilih sumber belajar yang ada di “Rumah Belajar”. Masuk ke website Rumah Belajar melalui belajar.kemdikbud.go.id, kemudian pilih fitur utama yaitu sumber belajar. Dalam fitur sumber belajar terdapat konten video, audio dan konten web, pilih konten video dan pilih video pembelajaran yang sesuai dengan jenjang, kelas, dan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran. Selanjutnya video yang telah dipilih disimpan dalam perangkat komputer yang akan digunakan.

Masuk ke website edpuzzle dengan cara mendaftarkan akun ke edpuzzle sebagai guru. Mendaftar bisa menggunakan akun google atau membuat akun edpuzzle sendiri. Daftarkan nama sekolah pada akun edpuzzle jika belum ada guru di sekolah yang pernah mendaftarkan akun di edpuzzle. Selesai mendaftarkan nama sekolah, maka akun guru di edpuzzle siap digunakan. Selanjutnya, video pembelajaran yang telah diunduh tadi dijadikan konten. Caranya dengan klik my content dan unggah file video pembelajaran yang telah di unduh sebelumnya dan klik add content.

Setelah video-video pembelajaran yang dijadikan konten sudah diupload, maka langkah selanjutnya adalah mengedit konten video tersebut. Langkahnya adalah dengan mengklik kotak di bagian bawah video pembelajaran yang akan diedit. Pada bagian ini, ada pilihan untuk memotong video, jika tidak seluruh durasi dalam video digunakan untuk pembelajaran. Kemudian tambahkan pertanyaan sebagai kuis. Pertanyaan ini dapat dimunculkan di durasi beberapa pun yang diinginkan. Bentuk pertanyaan bisa pilihan ganda atau uraian. Pertanyaan akan muncul di

video pembelajaran yang sudah di jadikan konten.

Selanjutnya konten video pembelajaran tersebut dapat ditugaskan ke siswa. Guru dapat membuat kelas dan mengundang siswa menggunakan link untuk masuk ke kelas edpuzzle. Konten edpuzzle siap diberikan kepada siswa sesuai dengan kelas, materi yang diberikan, dan sesuai dengan jadwal pembelajaran. Siswa dapat mengerjakan tugas/kuis di edpuzzle dengan masuk ke akun edpuzzle sebagai siswa.

Penggunaan edpuzzle untuk menyampaikan video pembelajaran memiliki manfaat, sebagai berikut (E. G. A. Dewi & Putri, 2021; Mayang et al., 2021). (1) Guru mengetahui seberapa lama siswa menyimak video pembelajaran yang disajikan, dan berapa lama penyelesaian tugas yang dilakukan dalam video pembelajaran. (2) Guru dapat mengukur daya serap atau pemahaman siswa akan materi yang terdapat dari video pembelajaran yang dijadikan konten edpuzzle. Kegiatan mengukur daya serap ini bisa dilihat dari jawaban siswa pada pertanyaan yang diajukan pada konten video pembelajaran edpuzzle (Mayang, G. C., Efendi, A., & Taufik Prakisy, N. P., 2021; Quah Wei Boon & Azreena Aziz, 2021).

Video pembelajaran yang dirancang, ditekankan pada penguatan karakter positif siswa. Oleh karena itu, konten yang termuat dalam video tersebut dikaitkan dengan budaya lokal. Salah

satu budaya lokal yang berkembang pada masyarakat Bali adalah konsep “Tri Hita Karana (THK)”. Dengan menerapkan falsafah tersebut diharapkan dapat menggantikan pandangan hidup modern yang lebih mengedepankan individualisme dan materialisme. Membudayakan Tri Hita Karana dapat memupus pandangan yang mendorong konsumerisme, pertikaian, dan masalah-masalah sosial lainnya. Prinsip pelaksanaannya harus seimbang, selaras antara satu dan lainnya. Apabila keseimbangan tercapai, manusia akan hidup dengan menghindari segala tindakan buruk (Parwati & Trianasari, 2017).

METODE

Metode Pelaksanaan program yang dipakai dalam pencapaian tujuan PkM ini adalah metode PAP (Participatory Assessment and Planning) yang terdiri dari empat langkah pokok, yaitu (1) menemukan masalah, (2) menemu kenali potensi, (3) menganalisis masalah dan potensi, dan (4) memilih solusi pemecahan masalah. Metode pelaksanaan kegiatan yang menjelaskan tahapan kegiatan PKM ini, langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra, serta kepakaran dan tugas tim pelaksana PKM ini, dipaparkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan PKM

Prioritas Masalah	Solusi dan Metode Pelaksanaan	Prosedur Pelaksanaan	Kepakaran dan Tugas Anggota Tim
-------------------	-------------------------------	----------------------	---------------------------------

a. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang perangkat dan media pembelajaran daring. b. Kurangnya keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran online secara interaktif, dan c. Karakter positif siswa belum berkembang.	Melalui kegiatan pelatihan: a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang perangkat dan media pembelajaran daring. Melalui Pendampingan: b. Meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran online secara interaktif, dan c. Meningkatkan karakter positif siswa.	Melaksanakan pelatihan pendalaman materi dan pembelajaran online selama 3 hari. Melaksanakan pendampingan pelaksanaan program selama 1 smt.	▪ Ketua tim bertugas mengadakan koordinasi pelaksanaan pelatihan dan pendampingan program dan memberikan pelatihan tentang pembelajaran online berbantuan edpuzzle dan media pembelajaran daring. ▪ Kepakaran anggota tim 1 adalah bidang matematika yang akan memberikan pendalaman materi khususnya matematika dan melaksanakan pendampingan program ▪ Anggota tim 2 Memberikan materi tentang merancang perangkat pembelajaran, melaksanakan pendampingan program, Menyiapkan tempat dan bahan-bahan pelatihan.
---	---	---	--

Pelaksanaan program PKM ini melibatkan guru-guru SDN No. 1 Baktiseraga Singaraja, sebanyak 19 orang. Kepala sekolahnya sangat berkomitmen terhadap peningkatan kualitas guru, sehingga sangat mendorong dan mewajibkan semua guru berpartisipasi dalam kegiatan PkM. Kepala sekolah memfasilitasi kegiatan agar pelaksanaan PkM sesuai dengan yang diharapkan.

1. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan P2M ini seperti pada bagan 1.



Bagan 1. Pelaksanaan Kegiatan

2. Pelaksanaan Evaluasi

Evaluasi program PKM ini, dilihat berdasarkan ketercapaian pelaksanaan program

Tabel 2. Evaluasi Pelaksanaan Program

No.	Data dan Target Capaian	Instrumen	Analisis Data
1	RPP dan media pembelajaran daring yang dihasilkan guru, minimal berkualifikasi “baik”	Pedoman penilaian RPP dan pedoman penilaian kualitas media	Metode deskriptif
2	Keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran online secara interaktif menggunakan Edpuzzle minimal berkualifikasi “baik”	Lembar observasi penilaian keterampilan mengajar guru	Metode deskriptif dan kualitatif
3	Karakter siswa dengan kualitas minimal “baik”	Pedoman penilaian karakter	Metode deskriptif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum hasil pelaksanaan program ini adalah seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Program

No.	Hasil	Manfaat	Cara Penerapan
1.	RPP dan media pembelajaran yang dibuat guru untuk memfasilitasi pembelajaran daring secara interaktif.	Sebagai media pembelajaran sinkron dan asinkron (<i>synchronous</i> dan <i>asynchronous learning</i>). Dapat disimak oleh siswa tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain itu bisa dilakukan kegiatan secara interaktif melalui aplikasi edpuzzle.	Guru membuat kelas online di web. https://edpuzzle.com/ Link kelas online yang sudah dibuat, dibagikan ke siswa lewat WA. Melalui edpuzzle guru dapat mengupload video pembelajaran yang telah dibuat, dan melakukan pembelajaran secara interaktif, bertanya, merespon, memberikan umpan balik, dll.
2.	Keterampilan Guru dalam Pelaksanaan pembelajaran online yang interaktif berbantuan edpuzzle yang memuat unsur-unsur kearifan lokal, seperti cerita-cerita, petuah-petuah yang diwariskan secara turun temurun, etnomatematika yang diterapkan dalam kehidupan masyarakat	Meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis karakter, baik secara online maupun offline.	Melakukan pendampingan pelaksanaan pembelajaran berbasis karakter dan TPACK.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

1. Kualitas RPP

Kualitas RPP yang dihasilkan guru dinilai menggunakan lembar penilaian dengan rentangan skor (1-5) meliputi beberapa karakteristik yaitu: mencerminkan adanya kolaborasi peserta didik dan guru, berorientasi HOTS, mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT), berorientasi pada keterampilan belajar dan mengembangkan keterampilan Abad 21 (4C) (*Creativity, Collaboration, Critical Thinking*, dan *Communication*), serta menekankan pada penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dua orang ahli diperoleh skor rata-rata 4,73 berada pada kategori baik.

Dalam menyusun RPP guru sudah memperhatikan karakteristik pembelajaran abad 21. Dalam upaya penguatan pendidikan karakter diambil dari unsur-unsur kearifan lokal yang penuh dengan nilai-nilai luhur. Hal ini sejalan dengan penelitian (Parwati, Ni Nyoman, Sudiarta, et al., 2018) yang menemukan bahwa pengintegrasian unsur-unsur kearifan lokal dalam pelaksanaan pembelajaran mampu meningkatkan karakter positif siswa.

2. Kualitas media/video pembelajaran

Video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi power point atau mengedit video yang ada di youtube yang relevan dengan materi yang dibahas. Dalam penyampaian materi pembelajaran dikaitkan dengan unsur-unsur kearifan lokal yang sarat dengan nilai-nilai karakter positif, hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Parwati, Ni Nyoman, Tegeh, et al., 2018) terkait dengan pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal. Salah satu unsur kearifan lokal tersebut bersumber dari ajaran Tri Hita Karana (THK) yang diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran.

3. Kualitas Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran daring yang diterapkan dalam kegiatan PkM ini adalah menggunakan model *e-service learning*. Tahap-tahap pembelajarannya meliputi: investigasi permasalahan, perancangan, action, refleksi, dan demonstrasi. Kegiatan masing-masing tahap seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Tahap-tahap pelaksanaan Pembelajaran Online

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
---------	---------------	----------------

Investigasi Masalah	Guru meminta siswa untuk menyimak video pembelajaran yang dishare di di web. https://edpuzzle.com/ dengan link yang disiapkan. Siswa secara interaktif diberikan tugas/masalah terkait materi yang dijelaskan dalam video untuk dapat dicari solusinya secara individu/kelompok	Siswa menyimak penjelasan guru dalam video pembelajaran yang dishare di edpuzzle. Siswa melakukan investigasi terhadap masalah yang diberikan untuk dicari solusinya dan secara interaktif siswa mendapatkan respon yang telah disetting di web. https://edpuzzle.com/ .
Persiapan dan Perancangan	Guru memfasilitasi siswa untuk berdiskusi di web. https://edpuzzle.com/ .	Siswa saling berdiskusi di di web. https://edpuzzle.com/ secara interaktif.
Action/Tindakan	Guru memfasilitasi siswa untuk menyampaikan rangkuman hasil diskusinya.	Siswa menyampaikan rangkuman diskusinya
Refleksi	Guru memfasilitasi siswa untuk mengajak siswa lain mengomentari rangkuman materi yang disampaikan temannya	Siswa saling mengomentari pekerjaan temannya.
Demonstrasi	Guru menyampaikan kesimpulan materi yang sedang dibahas dan meluruskan kalau ada kesalahan yang dibuat siswa melalui Vicon/WAG (bisa dengan chat atau voice note).	Siswa membuat dan menyampaikan laporan hasil kegiatan



Gambar 2. Contoh tampilan pembelajaran di Edpuzzle

Pelaksanaan pembelajaran daring dilihat berdasarkan beberapa karakteristik yaitu: (1) Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP. (2) Media/video pembelajaran yang digunakan mampu mengatasi kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit; (3) Penggunaan media online mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik; (4) Pelaksanaan pembelajaran membantu pembentukan

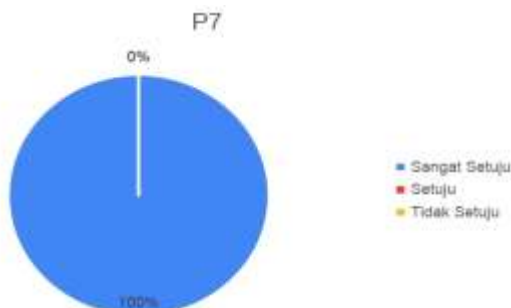
kebiasaan yang positif, melahirkan kemampuan berpendapat, bertanggung jawab, memperhatikan dan memikirkan satu pelajaran secara efektif. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang pengamat dengan rentangan skor (1-3), 1 = kurang, 2 = cukup, dan 3 = baik, diperoleh hasil rata-rata skor sebesar 2,90 dengan kategori baik.

Respon guru terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi edpuzzle dikumpulkan menggunakan angket. Angket yang disusun meliputi delapan pernyataan. Hasil angket respon guru terhadap pelaksanaan pembelajaran yang difasilitasi dengan aplikasi edpuzzle, disajikan dalam tabel 6.

Tabel 5. Persentase Jawaban Responden

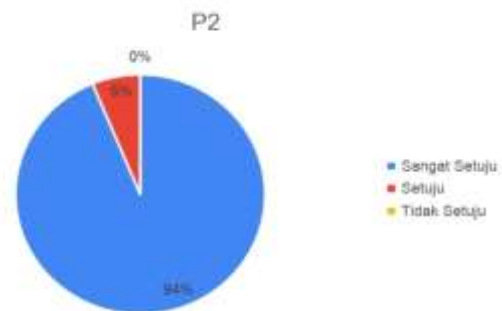
Persentase Jawaban	Pernyataan (P)							
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Sangat Setuju	13%	94%	25%	81%	56%	69%	100%	69%
Setuju	88%	6%	63%	19%	44%	31%	0%	31%
Tidak Setuju	0%	0%	13%	0%	0%	0%	0%	0%

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat untuk pernyataan ke-7 yang menyatakan: “Pelaksanaan pembelajaran tidak terbatas dalam jarak, ruang, dan waktu”, semua responden menjawab sangat setuju, seperti pada diagram berikut.



Gambar 3. Diagram P7

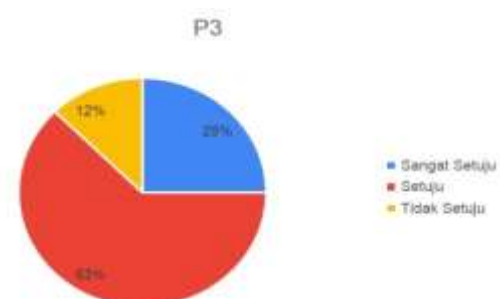
Hal ini berarti, dalam melaksanakan suatu pembelajaran tidak mesti dilakukan di dalam kelas secara tatap muka langsung. Namun pelaksanaannya dapat kapan saja, dimana saja, dan dari siapa saja. Hal ini sesuai dengan hakikat dari kurikulum merdeka yang mengharapkan pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan secara terbuka (Hidayah et al., 2021). Pernyataan kedua yang menyatakan “Materi pelajaran disusun relevan dengan kebutuhan peserta didik, masyarakat, dunia kerja, atau dunia pendidikan”, sebaran jawaban responden seperti pada bagan berikut.



Gambar 4. Diagram P2

Terdapat 94% responden yang menjawab sangat setuju dan 6% menjawab setuju. Hal ini berarti para guru sebagian besar sangat setuju kalau materi pelajaran yang diberikan ke siswa relevan dengan kebutuhan kehidupan mereka setelah mereka terjun ke masyarakat atau dunia yang sesungguhnya. Jadi materi pelajaran yang dibekali oleh siswa agar benar-benar dapat dilihat manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa kebijakan pokok merdeka belajar yaitu memberikan kebebasan berinovasi dan kebebasan belajar secara mandiri pada sekolah, guru, dan peserta didik dengan mengembangkan materi pelajaran yang relevan dengan kebutuhan hidup peserta didik (Widiyono & Millati, 2021).

Pernyataan ketiga berbunyi “Penyiapan materi pelajaran yang akan dipelajari siswa secara mandiri, sering menyulitkan, karena bahan ajar yang disiapkan kurang sesuai/kurang menarik. Respon guru seperti pada diagram berikut.



Gambar 5. Diagram P3

Sebanyak 25% responden menjawab sangat setuju, 63% menjawab setuju, dan 12% menjawab tidak setuju. Hal ini dapat dicermati

bahwa sebagian besar para guru masih kesulitan dalam menyiapkan bahan ajar secara menarik agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Hanya 12% dari responden yang menyatakan tidak mengalami kesulitan. Dengan kenyataan seperti ini, para guru perlu terus dilatih kemampuannya untuk bisa membuat bahan ajar, media pembelajaran, atau metode mengajar yang mampu memfasilitasi peserta didik bisa belajar secara efektif, efisien, dan materi pelajaran memiliki daya tarik sesuai dengan karakteristik tujuan pembelajaran menurut (Reigeluth, 2013).

Pelaksanaan pembelajaran dengan kombinasi pelaksanaan secara online dan offline mampu mencapai hasil belajar peserta didik secara lebih efektif. Mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi melalui latihan presentasi/menyampaikan hasil diskusi, melatih kemampuan berpikir kritis, serta memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang positif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Parwati & Suharta, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini telah berhasil dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari RPP yang dihasilkan oleh para guru berkualitas baik, media pembelajaran online yang dihasilkan sudah mampu memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dengan lebih efektif, pelaksanaan pembelajaran online yang dilakukan guru sudah berjalan dengan baik, dan pedoman pelaksanaan pembelajaran daring berkualitas baik.

Beberapa saran yang dapat diajukan dari hasil pelaksanaan program ini adalah para guru perlu dilatih dan didampingi dalam menyiapkan bahan ajar agar mampu memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran baik secara *offline* maupun *online* secara efektif efisien, dan menarik. Dengan demikian pembelajaran yang dilaksanakan

mampu menyiapkan peserta didik untuk siap menghadapi kehidupan di masyarakat setelah mereka menyelesaikan jenjang pendidikan tertentu.

DAFTAR RUJUKAN

- About Afach, S., Kiwan, E., & Semaan, C. (2018). How to enhance awareness on bullying for Special Needs Students using “Edpuzzle” a web 2.0 tool. *International Journal of Educational Research Review*. <https://doi.org/10.24331/ijere.372260>
- Ali, J., Bemby, B., & Sentosa, I. (2013). The Intelligence, Emotional, Spiritual Quotients and Quality of Managers. *Global Journal of Management and Business Research*.
- Budi Setyaningrum, N. D. (2018). BUDAYA LOKAL DI ERA GLOBAL. *Ekspresi Seni*. <https://doi.org/10.26887/ekse.v20i2.392>
- Chalumuri, A. (2020). Blended Learning Tools and Technologies. *Mukt Shabd Journal*.
- Daniah. (2016). KEARIFAN LOKAL (LOCAL WISDOM) SEBAGAI BASIS PENDIDIKAN KARAKTER. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*.
- Dewi, E. G. A., & Putri, I. G. A. P. D. (2021). Pelatihan Pengelolaan Kelas Daring Berbasis Aplikasi Google Classroom dan Edpuzzle di SMP PGRI 5 Denpasar Bali. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*. <https://doi.org/10.33394/jpu.v2i2.4244>
- Dewi, I. G. A. A. O. (2018). Culture of tri hita karana on ease of use perception and use of accounting information system. *International Journal of Social Sciences and Humanities (IJSSH)*. <https://doi.org/10.29332/ijssh.v2n2.131>
- Felicetti, M. (2016). Cultural Innovation and Local development: Matera as a Cultural District. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 223, 614–618. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.05.366>
- Halmar, M. (2018). METODE

- KOMPREHENSIF DALAM PENDIDIKAN KARAKTER. *Majalah Ilmiah Sultan Agung*.
- Hasibuan, A. A., Syah, D., & Marzuki, M. (2018). MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER DI SMA. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i02.1230>
- Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2017). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH MELALUI KETELADANAN DAN PEMBIASAAN. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v1i2.262>
- Hidayah, Y., Suyitno, S., & Ali, Y. F. (2021). A Study on Interactive-Based Learning Media to Strengthen the Profile of Pancasila Student in Elementary School. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*. <https://doi.org/10.26618/jed.v6i2.5591>
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2011). Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter Kata Pengantar. *Jakarta: KEMENDIKNAS*.
- Mayang, G. C., Efendi, A., & Taufik Prakisyah, N. P. (2021). The Effectiveness of Problem-Based Learning Assisted by EdPuzzle on Students' Critical Thinking Skills. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*. <https://doi.org/10.20961/ijie.v5i1.47264>
- Parwati, N. N., & T. (2017). Educational Tourism Based on Tri Hita Karana. *Binus Business Review*, 7(3)(November 2016), 307–314. <https://doi.org/10.21512/bbr.v7i3.1815>
- Parwati, N.N.; Sudiarta, I G. P.; Mariawan, I. M. (2014). Pengintegrasian Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Bali dalam Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematika untuk Membangun Karakter Positif Siswa SD Di Kabupaten Buleleng. In *Stranas Research Report, unpublisch: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Parwati, N. N., Sudiarta, I. G. P., Mariawan, I. M., & Widiana, I. W. (2018). Local wisdom-oriented problem-solving learning model to improve mathematical problem-solving ability. *Journal of Technology and Science Education*. <https://doi.org/10.3926/jotse.401>
- Parwati, N. N., & Suharta, I. G. P. (2020). Effectiveness of the implementation of cognitive conflict strategy assisted by e-service learning to reduce students' mathematical misconceptions. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I11.11802>
- Parwati, N. N., Tegeh, I. M., & Mariawan, I. M. (2018). Integrating the Values of Local Wisdom into the Learning Model: Building Positive Student Character. In *Educational Technology to Improve Quality and Access on a Global Scale*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-66227-5_23
- Reigeluth, C. M. (2013). Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory. In *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. <https://doi.org/10.4324/9781410603784>
- Rohendi, E. (2016). Pendidikan Karakter Di Sekolah. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. <https://doi.org/10.17509/eh.v3i1.2795>
- Sukmayadi, T. (2018). Meneropong Nilai-Nilai Karakter Berbasis Kearifan Lokal pada Masyarakat Adat Kampung Mahmud dalam Rangka Penguatan Pendidikan Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional PKn-Unnes*.
- Walker, D. I., Roberts, M. P., & Kristjánsson, K. (2015). Towards a new era of character education in theory and in practice. *Educational Review*. <https://doi.org/10.1080/00131911.2013.827631>
- Wesnawa, I. G. A., & Suastra, I. W. (2016). Tri hita karana (thk) concept in rural

settlements of bali. *Journal of Education and Social Sciences*, 3, 75–78.

Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>