

## **PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI SD NO. 3 KEROBOKAN KELOD**

**Dewa Ayu Ari Wiryadi Joni<sup>1)</sup>, I Ketut Sukawati Lanang Putra Perbawa<sup>2)</sup>, Ni Luh Dian Kusuma Dewi<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup>Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: [wiryadi\\_joni@unmas.ac.id](mailto:wiryadi_joni@unmas.ac.id), [sukawatilanang@gmail.com](mailto:sukawatilanang@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Media merupakan alat bantu yang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media sendiri bisa bersumber dari berbagai hal yang tentunya mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran. Selama WFH dan SFH ini berbagai media online bisa dimanfaatkan oleh guru dan siswa, salah satunya aplikasi Quizizz. Berdasarkan hasil observasi, selama pandemi covid-19, guru-guru SD No. 3 Kerobokan Kelod mengalami kendala dalam pelaksanaan kelas pembelajaran online dimana pemahaman siswa kurang maksimal terhadap materi yang diajarkan karena kurangnya inisiatif dari pihak guru untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar daring. Inovasi guru dalam mengajar juga dinilai kurang dan monoton sehingga murid mengalami kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran daring. Oleh karena itu, pengabdian pada masyarakat ini yang bertujuan untuk memberdayakan guru-guru SD No. 3 Kerobokan Kelod dilaksanakan. Kegiatan ini berupa penyuluhan, pelatihan dan praktek tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil angket memperlihatkan bahwa 100% guru-guru SD No. 3 Kerobokan Kelod mampu menggunakan media pembelajaran, yaitu Quizizz dengan baik. Mereka juga tertarik untuk tetap menggunakan media ini dalam pembelajaran. Dengan diadakannya pengabdian pada masyarakat ini, mitra merasa sangat terbantu dan hasil kegiatan ini bisa dilakukan secara berkelanjutan.

Kata kunci: media pembelajaran online, Quizizz, covid-19, pengabdian

### **ANALISIS SITUASI**

*Virus Corona* (COVID-19) merupakan virus yang dapat menyebarkan penyakit yang disebabkan oleh virus yang baru ditemukan pada akhir tahun 2019. Sebagian besar penyakit yang dialami oleh orang yang terinfeksi COVID-19 adalah penyakit pernapasan ringan hingga sedang. Di kalangan lansia dan orang dengan riwayat kardiovaskular, diabetes, penyakit pernapasan kronis, dan kanker, *Virus Corona* lebih mungkin menyebar (Adrian, 2020).

Pandemi COVID-19 sendiri telah melumpuhkan banyak hal, dari segi kesehatan, ekonomi, sosial-budaya, pariwisata, dan bahkan pendidikan. Untuk beberapa bulan di awal pandemi, Indonesia masih menerapkan sistem pembelajaran tatap muka. Namun karena penyebaran virus sudah mulai merajalela, sekolah-sekolah mulai mengadakan kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran jarak jauh atau belajar secara

daring dengan kurikulum yang menyesuaikan dengan keadaan saat ini yakni tentang pandemic covid-19 sesuai dengan arahan dari Kemendikbud (Kemendikbud, 2020).

Pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, penulis mendapatkan 3 mitra yang merupakan guru di SD No. 3 Kerobokan Kelod yang dibagi menjadi wali kelas 4, wali kelas 5, dan wali kelas 6. SD No. 3 Kerobokan Kelod terletak di wilayah Br. Pengubengan Kangin, Kelurahan Kerobokan Kelod, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Bali. Warga Br. Pengubengan Kangin berpenghasilan dari pekerjaan yang bervariasi: Wiraswasta, Karyawan Swasta, PNS, Dosen, Polri, dan Pelajar/Mahasiswa. Br. Pengubengan Kangin memiliki total 1.628 jiwa dengan pembagian 843 laki-laki dan 785 perempuan.

Dari hasil observasi yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi masyarakat di masa pandemi COVID-19 dari segi ekonomi adalah penurunan penghasilan/pemasukan masyarakat yang bekerja di sektor pariwisata karena berkurangnya jumlah tamu asing yang datang. Namun jika dilihat dari sisi positifnya, bantuan dari pemerintah cukup tersedia dengan berbagai macam bentuk, seperti dana tunai dan sembako bagi warga yang kurang mampu (Badungkab, 2020). Dari segi sosial-budaya juga mengalami perubahan yang cukup drastis karena segala kegiatan budaya yang harus mengikuti protokol kesehatan menyebabkan berkurangnya peserta dan waktu kegiatan yang dibatasi. Di bidang kesehatan, disebutkan ada beberapa masyarakat yang terpapar covid-19 namun sudah ditanggulangi dengan melaksanakan karantina di RS rujukan atau menjalani isolasi mandiri di rumah masing-masing.

Disamping itu dalam bidang pendidikan, tuntutan siswa untuk memiliki ponsel dan membeli kuota sedikit banyaknya menjadi beban bagi orang tua yang berpenghasilan pas-pasan. Belum lagi kurang maksimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan karena kurangnya inisiatif dari pihak guru untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar daring. Keluhan masyarakat tentang keterbatasan pembahasan materi juga merupakan kesulitan yang dihadapi siswa, terkadang guru hanya memberi tugas meringkas dan mencari materi tanpa berdiskusi. Pembelajaran daring juga dikeluhkan tidak bisa menjamin siswa mengerjakan tugas dengan baik sehingga mereka menjadi lebih malas dalam mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di masa pandemic.

Pendidikan merupakan hal penting yang tetap harus dijalankan meski dalam keadaan BDR (Belajar dari Rumah) akibat pandemic covid-19. Oleh karena itu, pemberdayaan dalam bidang pendidikan perlu untuk diberikan, terutama pemberdayaan terhadap guru-guru SD No. 3 Kerobokan Kelod yang notabene kurang memiliki akses dan pengetahuan yang mumpuni tentang teknologi yang bisa membantu kelancaran kelas online. Ini dikarenakan kelas online memiliki akses untuk pengembangan pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis teknologi yang bisa diakses dimanapun (Habibah, dkk, 2020). Oleh karena itu, pemberdayaan mengenai pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi dipandang perlu untuk dilaksanakan.

## **PERUMUSAN MASALAH**

Kesulitan yang dihadapi oleh masyarakat cenderung mengarah pada bidang pendidikan, di mana opini para orang tua mengarah pada tendensi anak yang menjadi kurang fokus dan malas belajar sejak pembelajaran daring diadakan karena kurangnya pengawasan orang tua yang tidak selalu bisa mengatur waktu antara bekerja dan mengamati kegiatan belajar anak, serta tidak ada ketegasan yang biasa diberi oleh guru dalam pembelajaran tatap muka.

Inovasi guru dalam mengajar juga dinilai kurang dan terlalu monoton sehingga murid mengalami kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran daring. Belum lagi jika ada guru yang gagap teknologi hingga kurang bisa memberikan respons untuk siswa yang belum memahami materi dengan sepenuhnya. Borosnya penggunaan kuota internet dikeluhkan oleh guru yang ingin mengajar dengan intensif. Lalu ada juga kesulitan di mana terdapat murid yang terhambat kegiatan pembelajarannya akibat tidak mampu membeli kuota internet atau bahkan ponsel, yang mana sangat diperlukan dalam pembelajaran daring. Hambatan ini menyebabkan ketertinggalan murid dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan analisa observasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah untuk kegiatan Pengabdian pada Masyarakat di Br. Pengubengan Kangin, Desa Kerobokan Kelod, yaitu:

1. Bagaimana cara agar murid lebih tertarik untuk belajar secara daring?
2. Apa yang dapat dilakukan agar kegiatan belajar mengajar juga memuat pengembangan karakter anak; terutama untuk anak yang kurang mampu/tidak memiliki kuota internet/ponsel?

## **SOLUSI YANG DIBERIKAN**

Atas observasi yang telah dilakukan, penulis memutuskan untuk melakukan Pengabdian pada Masyarakat di SD No. 3 Kerobokan Kelod yang juga berlokasi dalam wilayah Br. Pengubengan Kangin, Desa Kerobokan Kelod mengingat permasalahan ditemukan dari bidang pendidikan dan belum adanya pemecahan masalah yang didapat oleh masyarakat. Dengan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat sasaran, solusi yang dapat diberikan penulis untuk mengatasinya adalah sebagai berikut:

1. Penyuluhan mengenai pembuatan inovasi pengajaran yang memanfaatkan IT/animasi agar murid lebih tertarik untuk belajar karena terdapat keluhan bahwa murid menjadi jauh lebih malas akibat pembelajaran daring.
2. Membuat metode/modul pembelajaran yang bermuatan pengembangan karakter anak menggunakan sistem *offline* sebab ada beberapa murid yang dikeluhkan tidak dapat mengetahui tugas karena tidak memiliki kuota terlebih ponsel.

Program kerja yang ditawarkan untuk menyelesaikan kesulitan dan permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar secara daring sudah

disesuaikan dengan kebutuhan prioritas mitra yang berporos pada kecenderungan siswa yang malas dan jenuh belajar secara daring yang dikeluhkan monoton mengingat pembelajaran daring sendiri telah dilaksanakan hampir setahun lamanya. Begitu juga dengan siswa yang masih belajar *offline* karena belum mampu membeli kuota/ponsel, penulis telah menyusun solusi sedemikian rupa agar pembelajaran dapat diberikan dengan sama rata.

Adapun solusi yang ditawarkan adalah murni rintisan yang dibuat penulis demi membantu guru-guru yang masih mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar daring dan memenuhi tujuan pengabdian pada masyarakat.

Setelah target terpenuhi dalam menginovasi kegiatan pembelajaran dengan melibatkan IT/animasi serta pembuatan modul yang bermuatan pengembangan karakter anak dengan IT dan *offline* agar murid dapat belajar dengan intensif, harapannya program kerja yang dicetuskan penulis dapat membantu pemberdayaan guru dalam kegiatan belajar mengajar daring di masa pandemi COVID-19 dan dapat digunakan secara berkelanjutan.

#### **METODE PELAKSANAAN**

Langkah-langkah yang ditempuh guna melaksanakan program kerja untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru di SD No. 3 Kerobokan Kelod adalah sebagai berikut:

1. Menyusun materi Quizizz yang akan diperkenalkan kepada para mitra (Wali kelas 4, 5, dan 6) untuk penyuluhan. Mulai dari cara mendaftar hingga membagikan link soal yang telah dibuat.
2. Melaksanakan program kerja pertama dengan melakukan penyuluhan di SD No. 3 Kerobokan Kelod dengan para guru wali, dengan penulis sebagai narasumber. Penyuluhan terlaksana dengan praktik secara langsung mengenai penggunaan Quizizz dari awal hingga akhir.
3. Memberi instruksi pada para guru wali untuk mengomunikasikan penyuluhan yang telah diberikan pada para guru mata pelajaran agar bisa diterapkan di kegiatan belajar mengajar.
4. Mendiskusikan berapa jumlah murid yang tergolong tidak memiliki kuota/ponsel agar dapat menyusun modul untuk program kerja kedua.
5. Menyusun modul yang bermuatan pengembangan karakter anak yang berisi soal dan pembahasan dengan beberapa materi di samping LKS.
6. Menyerahkan modul pada guru wali dari murid yang belum mampu.

Metode pendekatan yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru di SD No. 3 Kerobokan Kelod dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Metode Observasi

Pada metode pengamatan ini, penulis terjun langsung ke lapangan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan kegiatan dan fenomena-fenomena sosial yang terjadi sebagai dampak dari pelaksanaan yang diterapkan. Data

yang diperlukan dalam metode pengamatan ini adalah mengamati secara langsung di lokasi, pelaksanaan proses program kerja penulis di SD No. 3 Kerobokan Kelod.

## 2. Metode Wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan melalui tanya jawab dengan sumber data. Wawancara merupakan sarana mengumpulkan informasi melalui pertanyaan lisan dan jawaban lisan. Ciri utama wawancara adalah kontak tatap muka langsung antara pencari informasi dan sumber informasi. Dalam wawancara secara mendalam ini dilakukan penulis terhadap informan yang menjadi objek ini, yaitu mitra dari penulis, para guru kelas 4, 5, dan 6. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan pokok persoalan, yaitu kerjasama penulis dengan guru-guru SD No. 3 Kerobokan Kelod.

Rencana kerjasama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini disambut dengan sangat baik oleh mitra. Mitra telah sepakat untuk turut berpartisipasi dalam pelaksanaan program pengabdian ini melalui:

- a. Mitra bersedia meluangkan waktu untuk mengikuti penyuluhan tentang penggunaan IT dalam pembelajaran daring menggunakan Quizizz.
- b. Mitra bersedia mengomunikasikan penyuluhan penggunaan Quizizz kepada guru mata pelajaran lain untuk diterapkan di kelas.
- c. Mitra bersedia meluangkan waktu untuk berdiskusi mengenai pembuatan modul yang bermuatan perkembangan karakter siswa.
- d. Mitra bersedia menyerahkan modul kepada siswa yang belum mampu mengikuti pembelajaran daring karena tidak memiliki kuota/ponsel.

## HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Ketercapaian Kegiatan

Kegiatan ini sudah terlaksana dengan lancar. Kegiatan pertama yaitu penyuluhan mengenai pembuatan inovasi pengajaran yang memanfaatkan IT/animasi agar murid lebih tertarik untuk belajar, kegiatan kedua yakni membuat modul pembelajaran yang bermuatan pengembangan karakter anak menggunakan sistem *offline* (luring).

Selama kegiatan pengabdian masyarakat ini, kendala yang dihadapi hanyalah waktu antara penulis dan mitra yang sedikit sulit untuk disesuaikan, namun kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Mitra merasa sangat terbantu dengan adanya kegiatan ini. Karena dengan adanya kegiatan ini mitra mempunyai solusi untuk mengatasi masalah yang dialami pada masa pembelajaran daring ini.

Faktor pendukung yang membantu terlaksananya kegiatan Pengabdian pada masyarakat Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai

Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar di SD No. 3 Kerobokan Kelod, yaitu:

1. Perhatian dan dukungan berupa izin oleh Kaling Br. Pengubengan Kangin, Desa Kerobokan Kelod
2. Dukungan berupa informasi oleh beberapa Ibu PKK Br. Pengubengan Kangin
3. Dukungan berupa informasi oleh beberapa anggota STT Sentana Peringin, Br. Pengubengan Kangin
4. Antusiasme dari Kepala SD No. 3 Kerobokan Kelod atas adanya Pengabdian pada masyarakat 2021
5. Ketersediaan mitra, yakni para wali kelas 4, 5, dan 6 untuk mengikuti kegiatan Pengabdian pada masyarakat 2021.
6. Dukungan dari Dosen Pembimbing dalam bentuk pengarahan, bimbingan, dan kesempatan kepada mahasiswa/peserta KKN untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang pengajaran.

## 2. Partisipasi Masyarakat

Rencana kerjasama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini disambut dengan sangat baik oleh mitra. Mitra telah sepakat untuk turut berpartisipasi dalam pelaksanaan program pengabdian ini melalui:

1. Mitra bersedia meluangkan waktu untuk mengikuti penyuluhan tentang penggunaan IT dalam pembelajaran daring menggunakan Quizizz.
2. Mitra bersedia mengomunikasikan penyuluhan penggunaan Quizizz kepada guru mata pelajaran lain untuk diterapkan di kelas.
3. Mitra bersedia meluangkan waktu untuk berdiskusi mengenai pembuatan modul yang bermuatan perkembangan karakter siswa.
4. Mitra bersedia menyerahkan modul kepada siswa yang belum mampu mengikuti pembelajaran daring karena tidak memiliki kuota/ponsel.



Gambar 1. Penyuluhan Quizizz dan pendiskusian modul pembelajaran

## Analisis Pre-test dan Post-test

Data yang diperoleh dalam Program Pengabdian pada Masyarakat ini adalah hasil pada setiap pertanyaan dalam angket. Dari analisis data didapatkan hasil sebagai berikut:

- Hasil dari pre-test (*terlampir*) menunjukkan respons yang cukup baik dari mitra.

Pertanyaan pertama dalam pre-test dijawab dengan serasi oleh ketiga mitra yang mengikuti kegiatan bahwa mereka sudah pernah mendengar mengenai pembelajaran daring menggunakan kuis interaktif sebelumnya. Dalam pertanyaan kedua terdapat ragam jawaban yang masih tergolong dalam konteks pertanyaan. Pertanyaan ketiga sudah mulai mengerucut ke dalam inti kegiatan dan dijawab secara beragam juga oleh mitra. Pertanyaan keempat dijawab dengan kompak oleh mitra bahwa mereka belum pernah mencoba menggunakan Quizizz. Pertanyaan kelima dijawab dengan baik oleh para mitra bahwa mereka menggunakan platform Whatsapp dan Zoom dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Tiap pertanyaan berbobot 20% yang dapat disimpulkan bahwa terhitung persentase 100% per angket yang dijawab mitra sudah sesuai target.

- Hasil dari post-test (*terlampir*) yang telah diisi oleh mitra telah diperinci sebagai berikut:

Pertanyaan pertama direspons dengan kompak oleh ketiga mitra dengan perolehan persentase 100%. Pertanyaan kedua juga terjawab bahwa mitra menganggap presentasi yang dilakukan oleh peserta KKN Peduli pada Masyarakat memuaskan dengan persentase 100%. Pertanyaan ketiga pun ditanggapi secara konsisten bahwa mitra tertarik membuat kuis interaktif setelah penyuluhan dengan hasil persentase 100%. Pertanyaan keempat dijawab dengan positif bahwa akan dicoba untuk menerapkan kuis interaktif dalam pembelajaran daring. Dan pertanyaan kelima sebagai hal paling penting dalam angket telah disetujui oleh mitra bahwa sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar dapat memberikan solusi yang informatif pada mitra sebagai guru dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Setiap pertanyaan dalam angket bernilai 20% dengan total keseluruhan 100% hingga dapat disimpulkan bahwa jawaban yang diberikan mitra telah mengenai target.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital atau daring dalam masa pandemi guna mencegah penyebaran COVID-19 bagi guru dan siswa di semua jenjang di seluruh Indonesia sedikit banyak terdapat kendala di dalamnya; murid yang cenderung

malas untuk belajar dan bahkan masih adanya murid yang tertinggal pelajaran karena tidak mampu membeli kuota internet/tidak memiliki jangkauan terhadap ponsel adalah dua dari sekian contohnya.

Melalui kegiatan pengabdian ini penulis menawarkan 2 program kerja yang sekiranya dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi, yakni penyuluhan mengenai pembuatan inovasi pengajaran yang memanfaatkan IT/animasi agar murid lebih tertarik untuk belajar karena terdapat keluhan bahwa murid menjadi jauh lebih malas akibat pembelajaran daring dan membuat modul pembelajaran yang bermuatan pengembangan karakter anak menggunakan sistem offline. Tentunya dengan program ini penulis berharap kegiatan pembelajaran daring tetap berjalan lancar dan optimal.

Dengan diberikannya penyuluhan mengenai penggunaan Quizizz untuk kegiatan belajar mengajar serta telah diberikannya modul yang berbasis pengembangan karakter anak untuk membantu menunjang kegiatan belajar bagi beberapa siswa yang kurang mampu, diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan terus menerus dengan baik, bahkan bisa mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di SD No. 3 Kerobokan Kelod untuk ke depannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adrian, K. (27 Mei 2020). Kelompok penyakit yang dapat meningkatkan risiko terkena covid-19. *Alodokter*. Diakses dari <https://alodokter.com>.
- Badungkab. (2020). Data Bantuan CSR Keluar/Digunakan di Kabupaten Badung. Diakses dari <https://covid19.badungkab.go.id>.
- Bahar, A. (2017). Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. *Ahzaa.net*. Retrieved March 17<sup>th</sup>, 2021, from <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html>.
- Eddy. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 55-61. <http://dx.doi.org/10.30645/v1i1>.
- Habibah, R., dkk. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi covid-19. *Trapsila Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-13.
- Kemendikbud. (19 Maret 2020). Laksanakan Arahan Presiden, Kemendikbud teruskan dukungan pengembang pembelajaran daring. Diakses dari [www.kemendikbud.go.id](http://www.kemendikbud.go.id)
- Munir. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Alfabeta.
- Sulasmianti, N. (2020). Pembelajaran On-Line Bermakna Melalui “Kuis Interaktif”. *LPMP Bengkulu*. Retrieved March 20<sup>th</sup>, 2021, from <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/pembelajaran-on-line-bermakna-melalui-kuis-interaktif/>