

OPTIMALISASI PROSES PEMBELAJARAN SECARA DARING PADA SISWA SMP KELAS 8 DI DESA KESIMAN KERTALANGU PADA MASA PANDEMI COVID 19

**Kadek Rahayu Puspawati¹, Dewa Gede Agung Gana Kumara²,
Ni Putu Deazy Cintya Dewi³**

^{1,2} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mahasarwati Denpasar

³ Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mahasarwati Denpasar

Email: rahayupuspa2388@gmail.com, dewagana@unmas.ac.id,
deazycintya01@gmail.com

ABSTRAK

Adapun tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengoptimalkan proses pembelajaran daring pada siswa SMP Kelas 8 Di Desa Kertalangu. Siswa SMP kelas 8 di Desa Kesiman Kertalangu perlu mendapatkan pelatihan menggunakan aplikasi pembelajaran seperti Google Classroom dan Google Meet yang digunakan sebagai sistem pembelajaran daring pada saat ini, karena hasil observasi banyak siswa yang belum memahami dan mengerti penggunaan aplikasi Google Classroom dan Google Meet serta siswa juga kurang memahami materi yang telah diberikan. Adapun pengabdian masyarakat yang dilakukan berupa pelatihan pada siswa SMP kelas 8 di Desa Kesiman Kertalangu mengenai cara menggunakan aplikasi Google Classroom dan Google Meet serta memberikan link pembelajaran melalui media Youtube dan mengajarkan siswa untuk membuat link untuk belajar kelompok pada Google Meet.

Kata kunci: Pembelajaran daring, Google Classroom, Google Meet

ANALISIS SITUASI

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang berdampak pada seluruh penduduk dunia. Seluruh segmen kehidupan terganggu, tanpa kecuali Pendidikan. Banyak negara yang memutuskan untuk menutup sekolah, perguruan tinggi maupun Universitas. Krisis benar-benar datang dengan tiba-tiba, pemerintah harus menutup sekolah untuk mengurangi penyebaran COVID-19. Ada dua dampak pandemi COVID-19 bagi Pendidikan, yang pertama adalah dampak jangka pendek yang dirasakan

oleh banyak keluarga baik dikota maupun didesa. Banyak keluarga yang kurang familiar melakukan sekolah di rumah. Belajar dirumah bagi orang tua yang biasanya sibuk dengan produktivitas bekerja di luar rumah sekarang harus menjalani dua kegiatan sekaligus mengajarkan dan mendampingi anaknya belajar serta harus tetap bekerja (Aji, 2020)

Bagi anak-anak yang sudah biasa berinteraksi dan bersosialisasi dengan banyak orang sekarang harus sendiri, itu sangat berpengaruh pada psikologis

anak. Di Desa terpencil yang berkependudukan padat menjadi kebingungan sebab infrastruktur informasi dan teknologi yang sangat terbatas. Kedua adalah dampak jangka Panjang banyak kelompok masyarakat di Indonesia yang akan terpapar dalam jangka Panjang dari COVID-19. Dampak Pendidikan dari sisi waktu jangka Panjang adalah aspek keadilan dan peningkatan ketidak setaran antara kelompok masyarakat dan antar daerah. (Aji, 2020)

Dampak COVID-19 pada proses belajar di sekolah, proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik untuk meningkatkan pengetahuan dan skil siswa. Selain itu banyak siswa yang menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, mereka dapat berinteraksi satu sama lain, dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kesadaran sosial siswa. Seperti yang dilakukan kebanyakan negara, untuk mencegah penularan COVID-19 di sekolah, Menteri Pendidikan dan kebudayaan menerbitkan surat edaran bertanggal 24 Maret 2020 yang mengatur pelaksanaan Pendidikan pada masa darurat penyebaran coronavirus. Kebijakan belajar dari rumah ini yang paling tepat dilakukan untuk mencegah penularan COVID-19 (Arsendy, 2020) Para Guru pada SMP Kelas 8 di Desa Kesiman Kertalangu menerapkan sistem pembelajaran daring sebagai alternatif agar pelaksanaan pembelajaran tetap berjalan, Para guru menggunakan aplikasi Google Classroom, Google Meet dan

WhatsApp untuk memberikan materi, tugas dan absen kepada siswa, namun sistem pembelajaran ini masih belum efektif karena masih banyak siswa yang tidak memahami materi yang telah di berikan, kurangnya penguasaan penggunaan aplikasi Google Classroom dan Google Meet sarana dan prasarana yang kurang mendukung, keterbatasan penggunaan teknologi dan jaringan internet yang kurang memadai. Dengan diadakannya proses pembelajarn di rumah, siswa kekurangan ruang lingkup untuk berinteraksi sehingga tidak dapat bersosialisasi, selain itu siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran daring sehingga, semangatnya menurun dan kemampuan belajarnya juga ikut menurun.

RUMUSAN MASALAH

- 1) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh Guru
- 2) Kurangnya pemahaman penggunaan aplikasi Google Classroom dan Google Meet.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

- 1) Memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Google Classroom dan Google Meet
- 2) Memberikan materi pembelajaran melalui link dan video dari Youtube yang dapat di akses oleh siswa.
- 3) Memberi pelatihan membuat link untuk kerja kelomok pada Google Meet.

- 4) Memberikan Game yang dapat mengasah konsentrasi siswa.
- 5) Memberikan pretest dan posttest mengukur pengetahuan siswa
- 6) Melakukan pendampingan dan memonitoring kegiatan.

METODE PELAKSANAAN

Dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat Universitas Mahasaraswai Denpasar yang dilaksanakan oleh mahasiswa Ni Putu Deazy Cintya Dewi dan Kadek Rahayu Puspawati, S.Pd.,M.Pd. sebagai penanggung jawab kegiatan, dengan melakukan pelatihan, pembelajaran dan pendampingan. Kegiatan yang dilakukan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Google Classroom dan Google Meet, memberikan materi pembelajaran melalui link video dari Youtube, memberikan pelatihan membuat link untuk kerja kelompok pada aplikasi Google Meet, memberikan game yang dapat mengasah konsentrasi siswa, memberikan pretest dan posttest untuk mengukur pengetahuan siswa dan melakukan pendampingan serta memonitoring kegiatan.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat optimalisasi proses pembelajaran secara daring pada siswa SMP kelas 8 di Desa Kesiman Kertalangu pada masa Pandemi Covid 19 melakukan kegiatan

pelatihan penggunaan aplikasi Google Classroom dan Google Meet, dikatakan berhasil dengan menyebar kuisioner diperoleh peningkatan dari 40% menjadi 100%



Gambar 1. Mahasiswa Universitas Mahasaraswati Denpasar memberikan pelatihan menggunakan aplikasi Google Classroom dan Google Meet.

Pelatihan membuat link untuk kerja kelompok pada Google Meet, berjalan dengan baik karena sebelumnya siswa tidak dapat membuat link untuk belajar kelompok melalui Google Meet, dikatakan berhasil dengan menyebar kuisioner diperoleh peningkatan dari 30% menjadi 100%.



Gambar 2. Pelatihan pembuatan link untuk kerja kelompok pada Google Meet.

Memberikan game yang dapat mengasah konsentrasi siswa, game yang dilakukan untuk mengasah konsentrasi siswa dan menghilangkan rasa bosan selama belajar di rumah, dikatakan berhasil dengan menyebar kuisisioner diperoleh peningkatan dari 45% menjadi 100%.



Gambar 3. Game yang dapat mengasah konsentrasi siswa

Memberikan materi pembelajaran melalui link video dari Youtube yang dapat di akses oleh siswa,

dengan memberikan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa menjadi semangat belajar, dikatakan berhasil dengan menyebar kuisisioner diperoleh peningkatan dari 48% menjadi 98%.



Gambar 4. Pembelajaran melalui link video dari Youtube

Melakukan pendampingan dan monitoring selama kegiatan berlangsung, dilihat siswa sudah mampu melakukan semua kegiatan yang diberikan tanpa ada hambatan atau kendala.



Gambar 5. Pendampingan dan memonitoring kegiatan.

Memberikan pretest dan post test yang digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa selama kegiatan berlangsung, dapat dilihat sebelum dan sesudah kegiatan pengkatan yang dicapai



Gambar 6. Memberikan pretest dan posttest

KESIMPULAN DAN SARAN

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang berdampak pada seluruh penduduk dunia. Pendidikan merupakan salah satu yang berdampak dan merugikan Siswa, Guru, Orang Tua dan juga Pemerintah. Pada siswa kelas 8 di Desa Kesiman Kertalangu tidak dapat melakukan sistem belajar daring karena siswa yang tidak memahami materi yang telah di berikan, kurangnya penguasaan penggunaan aplikasi Google Classroom dan Google Meet, sarana dan prasarana yang kurang mendukung, keterbatasan

penggunaan teknologi dan jaringan internet yang kurang memadai. Dengan diadakannya proses pembelajarn di rumah, siswa kekurangan ruang lingkup untuk berinteraksi sehingga tidak dapat bersosialisasi.

Dengan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Google Classroom dan Google Meet, memberikan materi pembelajaran melalui link dan video dari Youtube, memberikan Game yang dapat mengasah konsentrasi siswa. Dari semua kegiatan yang telah dilakukan dapat disimpulkan ketuntasan pelaksanaan kegiatan sudah berlangsung dengan baik dan berjalan dengan lancar. Hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah kegiatan dapat disimpulkan sebelum pelaksanaan kegiatan siswa masih kurang memahami materi dan penggunaan aplikasi, setelah pelaksanaan kegiatan siswa dapat memahami materi yang diberikan dan dapat menggunakan aplikasi Google Classroom dan Google Meet dengan baik serta berpengaruh positif terhadap siswa.

Dengan adanya optimalisasi pembelajaran daring pada siswa SMP kelas 8 di Desa Kesiman Kertalangun, diharapkan siswa dapat melakukan pembelajaran daring dengan baik tanpa adanya hambatan lagi, lebih mudah memahami materi yang diberikan, dapat menambah semangat dalam belajar dan meningkatkan prestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Rizqon Halal Syah. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar*, 7(5), 395-402.
- Arsendy, Senza, George Adam Sukoco dan Rasita Ekawati Purba. 2020. Riset dampak Covid-19: potret gas akses online 'Belajar dari Rumah' dari 4 provinsi. www.google.co.id/amp/s/theconversation.com/amp/riset-dampak-covid-19-potret-gap-akses-online-belajar-dari-rumah-dari-4-provinsi-136534 (diakses tanggal 9 Agustus 2020)