

Received : 13-06-2021
Revised : 18-07-2021
Published : 20-08-2021

Paparan Best Practice Implementasi Pemanfaatan TIK dan Teknologi Terkini untuk Pembelajaran Daring di Masa Pandemi *Covid-19*

Kaharudin

SMP Negeri 2 Moga Kab. Pematang, Indonesia

kaharudin51@guru.smp.belajar.id

Abstract:

We have compiled this best practice article to communicate our experience as teachers in providing on line learning services to students during the Covid-19 Pandemic. We use documentation and Library research techniques with qualitative analytic method to support the required data needed in the hope that the empirical evidence validity is met properly. The Covid-19 pandemic has had a wide impact on the world education globally. The development of Android-based Information and Communication Technology on the industrial reality was progressing rapidly. The impact of the 4.0 industrial revolution and the Covid-19 pandemic had changed people's behavior and especially in the world of education, a fast change education method from the conventional face to face learning system into the technology based on-line learning. The Indonesian Ministry of Education and Culture on the respect of the danger of the spread of the pandemic Covid-19 outbreak among the world of education was instituted The Learning from Home (LFH = BDR) policy and the learning account for students, teachers and school admin has been launching. The consequence of the BDR policy is the provision of on-line learning services. This very fast change of course requires the readiness of educators and students to take advantage of the latest ICT and Technology (gadget). The following presentation is to discuss the use of The Learning Management System (LMS) application in our school SMP Negeri 2 Moga in the school year of 2020/2021.

Keyword: *pandemic; bdr; learning account; android application; lms*



Artikel Best Practise ini kami susun untuk mengkomunikasikan pengalaman kami sebagai guru dalam memberikan layanan pembelajaran on-line kepada siswa selama masa pandemic covid-19. Kami menggunakan tehnik penelusuran dokumentasi dan Pustaka dengan metode Analisa kualitatif untuk mendukung paparan data yang dibutuhkan, dengan harapan validitas evidence terpenuhi dengan baik. Pandemi Covid-19 telah berdampak luas pada dunia Pendidikan secara global. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis Android pada realitas dunia industry telah mengalami kemajuan yang pesat. Dampak revolusi industry 4.0 dan Pandemi Covid-19 telah mengubah perilaku masyarakat khususnya dalam dunia Pendidikan, dengan cepat mengubah metode Pendidikan dari system tatap muka konvensional menjadi pembelajaran berbasis teknologi on-line. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam menyikapi bahaya penyebaran wabah pandemic Covid-19 di kalangan dunia Pendidikan memberlakukan kebijakan Belajar dari Rumah (BDR) dan akun belajar bagi siswa, pendidik dan admin sekolah telah diluncurkan untuk mendukungnya. Konsekuensi dari kebijakan BDR adalah penyediaan layanan pembelajaran on-line. Perubahan yang sangat cepat ini menuntut kesiapan pendidik dan peserta didik untuk mengadaptasi dan memanfaatkan ICT dan Teknologi (gadget) terkini. Berikut pemaparan pembahasan penggunaan aplikasi LMS di sekolah kami pada tahun ajaran 2020/2021.

PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019 dan memasuki tahun 2020 dunia digemparkan dengan adanya wabah Corona Virus-19 yang lazim dengan istilah Covid-19. Pandemi Covid-19 yang terjadi hingga memasuki tahun 2021 ini telah berdampak luas dalam berbagai segi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan ber-negara di seluruh dunia termasuk Indonesia . Perubahan perilaku sosial masyarakat atas adanya pandemi Covid-19 ini telah berdampak nyata dalam dunia pendidikan, diantaranya dalam penyelenggaraan layanan pendidikan dari metode lama/konvensional (luring) menjadi pembelajaran daring. Menurut Amalia, A & Sa'adah (2021), kendala-kendala dalam pembelajaran daring dimasa pandemic diantaranya adalah adanya keterbatasan kemampuan adaptasi dan penguasaan teknologi informasi oleh pendidik dan peserta didik, kurangnya dukungan sarpras terkait dan keterbatasan akses internet.

Disamping terjadinya perubahan yang amat drastis dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat atas terjadinya pandemi Covid-19 dan adanya Revolusi Industri 4.0, maka mau tidak mau penyesuaian dan perbaikan atas penyelenggaraan layanan pendidikan dengan mengadaptasi perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, teknologi pendidikan, serta adaptasi teknologi terkini menjadi tantangan permasalahan pembelajaran abad-21 yang amat urgen (Pusdatin Kemdikbud, 2021a) demikian pula dalam pengembangan alat evaluasinya (Ramdani et al., 2019). Ketidaksiapan guru dan siswa dalam adaptasi teknologi akan menjadi permasalahan dalam pembelajaran daring.

Atas dasar permasalahan di atas, penulis memandang perlu untuk menyusun artikel The Best Practice terkait Implementasi Pemanfaatan Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) dan Teknologi terkini (teknologi android) berdasarkan penelusuran kepustakaan, dokumentasi, pengalaman dan pengamatan kami sebagai guru di SMP Negeri 2 Moga Kabupaten Pematang. Metode yang kami gunakan dalam pengumpulan data tersebut kemudian dianalisis dengan Tehnik Reduksi untuk pengambilan simpulan dengan harapan, semoga artikel ini bermanfaat dalam memperbaiki kendala pengelolaan pembelajaran daring dalam dunia pendidikan.

KAJIAN TEORITIK

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi terkini telah berkembang pesat, terutama setelah ditemukan teknologi berbasis android. Dalam hal ini, Smartphone (Hand Phone = HP) berbasis android yang telah dikembangkan secara komersial oleh beberapa vendor, seperti brand HP Samsung, Apple, dan Oppo. Hal tersebut menimbulkan perilaku baru dalam masyarakat, dimana menurut Wardiana, pertumbuhan Teknologi Informasi telah menciptakan beraneka ragam kegiatan yang berbasis teknologi, seperti: e-government, e-commerce, e-education, e-medicine, dan sebagainya, yang semuanya berbasis elektronik (Wardiana, W (2002). Pengembangan Teknologi terkini dalam bidang Pendidikan dalam bentuk layanan e-learning berkembang pesat. Penelitian terkait mobile learning telah dilakukan oleh Kajonmane (Kajonmane, 2020) Adapun studi kasus achievement and motivation terkait e-learning oleh Lin, dkk (Lin, 2014).

Dalam hal pengertian Teknologi Informasi, Wardiana menyatakan bahwa Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global Wardiana, W.(2002). Implementasi dari pernyataan Wardiana dalam penerapan teknologi terkini dapat dijumpai pada aplikasi-aplikasi yang tersedia di Playstore.

Pembelajaran Daring

Pembelajaran dalam jejaring atau istilah kerennya “ *On-line learning atau e-learning* = Pembelajaran Daring “ pada tahun 2020 menjadi sangat populer di kalangan dunia Pendidikan, baik jenjang dasar, menengah maupun perguruan tinggi sehubungan kebijakan BDR. Sebelum membahas lebih lanjut terkait on-line learning, pengertian learning perlu kami sampaikan. Apa yang dimaksud dengan pembelajaran (*What is learning?*). Apabila kita meminta peserta didik untuk melakukan browsing atau penelusuran atas permasalahan tersebut dengan search engine google, maka mereka akan mendapati pernyataan **Learning is the process of acquiring new understanding, knowledge, behaviors, skills, values, attitudes, and preferences** (*Belajar adalah proses memperoleh pemahaman, pengetahuan, perilaku, keterampilan, nilai-nilai, sikap, dan preferensi baru* (Wikipedia.org, *Learning*). Kemampuan untuk belajar dimiliki oleh manusia, hewan, dan beberapa mesin; ada juga bukti untuk beberapa jenis pembelajaran di tanaman tertentu. Menurut Ambrose, dkk., **Learning** atau pembelajaran dipandang sebagai sebuah proses perubahan yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman belajar dan peningkatan potensi perkembangan kepribadian pembelajar untuk menghadapi masa depan (Ambrose et al, 2010, p.3. Wikipedia.Org). Perubahan pada pembelajar diharapkan terjadi pada aspek level **knowledge, attitude or behavior**. As a result of learning, learners come to see concepts, ideas, and/or the world differently. Pada konten tersebut, **pembelajaran** dimaksudkan sebagai **suatu proses yang mengarah/menghasilkan perubahan** sebagaimana dikehendaki. Perubahan yang terjadi pada pembelajar ini meliputi *ranah pengetahuan, sikap atau perilaku dan keterampilan* (Uzer Usman, Moh., Setiawati, 1993) yang dapat berupa konsep, ide, atau cara pandang dunia

ini yang berbeda yang diperoleh dari hasil pengalaman dan peningkatan potensinya untuk memperbaiki kinerja dan pembelajarannya pada masa depan. Jadi, hasil belajar itu penting, karena setelah kegiatan (*proses*) belajar daring dilaksanakan maka harus ada hasil belajar (berupa *perubahan*) pada ketiga aspek tersebut.

Pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 telah tersebar di seluruh dunia dan besar pengaruhnya terhadap Kesehatan masyarakat dunia (Harapan H, Ryan M, Yohan B, 2021) . Pada masa pandemic tersebut banyak negara-negara termasuk Indonesia yang memberlakukan “ distance learning” teknik dimana dalam pelaksanaan pembelajaran secara teori dan dengan dukungan penggunaan video conference diharapkan lebih efisien dan murah dari segi pembiayaan bagi peserta didik dan sebagai upaya untuk mengendalikan penyebaran pandemi virus (Muhammad Nur, Y.U., 2020).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelusuran ilmiah dalam Best Practice ini adalah metode penelitian kualitatif dengan teknik dokumentasi dan angket untuk mendapatkan data-data terkait. Data-data primer kami peroleh dari dashboard dan konten menu aplikasi yang kami gunakan, baik aplikasi schoology, akun pembelajaran, maupun google application. Paparan data tersebut kami analisis secara kualitatif melalui tabulasi, infografis dan reduksi untuk mendapatkan kesimpulan.

HASIL

1. Penelusuran Awal

Pembelajaran Daring yang dilaksanakan guru-guru di SMP Negeri 2 Moga Pada Tahun Pelajaran 2019/2020 belum menggunakan media aplikasi Learning Management System (LMS) Schoology, mereka belum mengenalnya demikian pula peserta didiknya. Mengingat bahwa pada semester 1 TP. 2020/2021 dimana wabah pandemic Covid-19 secara nasional telah menyebar ke daerah dan pembelajaran Tatap muka tidak diperkenankan, maka manajemen sekolah mengambil prakarsa kebijakan untuk mengenalkan LMS Schoology dan menerapkannya untuk layanan pembelajaran daring bagi peserta didik.

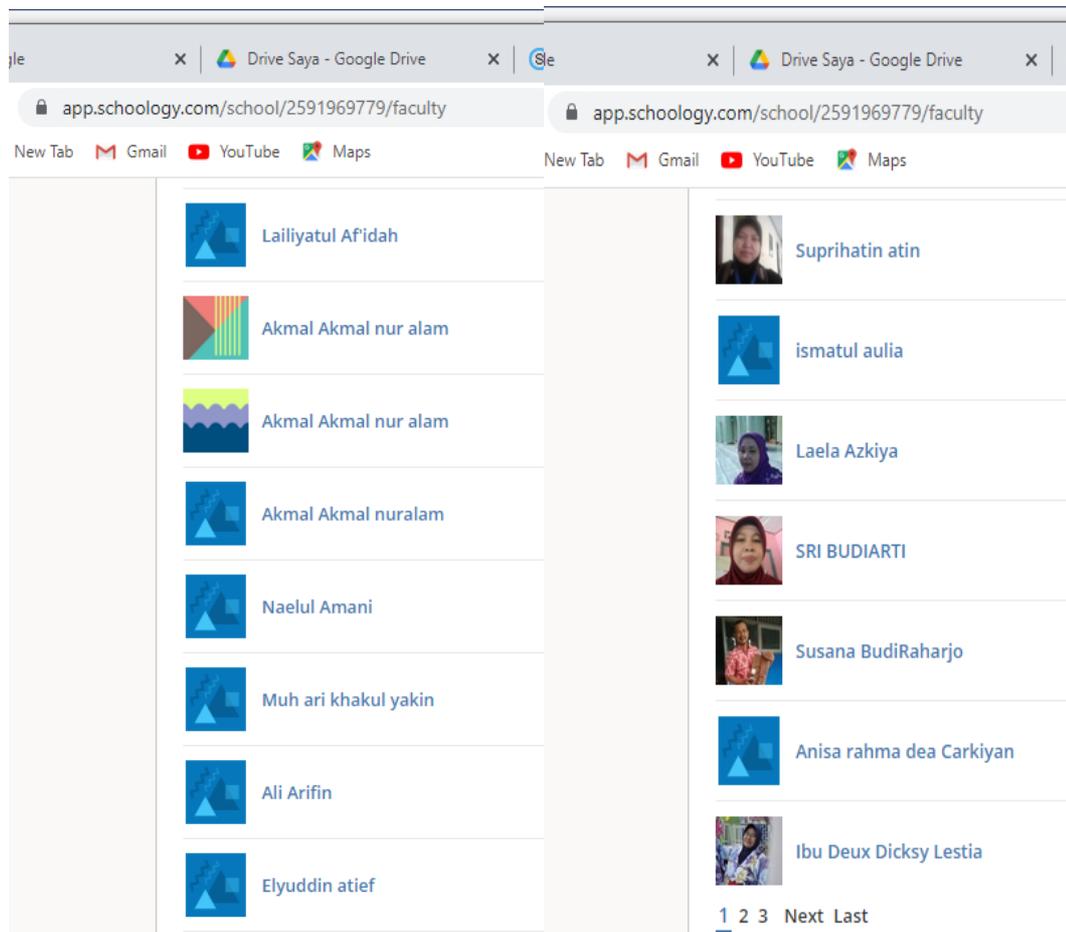
2. Penelusuran Siklus-1

Tahap Perencanaan:

- 1) Pelaksanaan Meeting Guru / Sosialisasi LMS Schoology
- 2) Pembuatan akun schoology dan pengembangannya untuk Layanan kelas daring
- 3) Sosialisasi LMS Schoology pada siswa

Tahap Pelaksanaan dan Hasil:

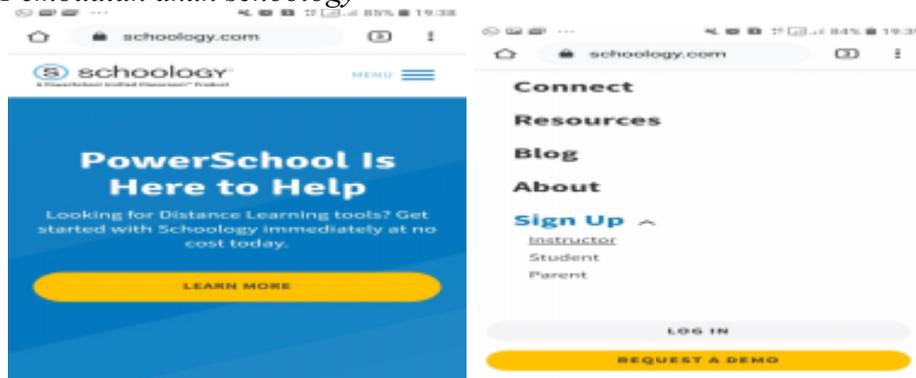
- a) *Meeting Guru/Sosialisasi LMS Schoology* dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2020, diikuti oleh Guru sejumlah 43 Orang dengan Zoom Meeting. Adapun materi sosialisasi adalah Tata Cara Pendaftaran Pendidik pada portal schoology dengan hasil terbuatkan akun schoology sebagaimana data berikut:



Gambar 1. Keberhasilan Guru Membuat Akun Schoology sebagai Pendidik

Sebagai dampak adanya kebijakan BDR pada masa pandemi, maka melalui sosialisasi LMS Schoology dengan memperhatikan ketentuan protocol Kesehatan, adaptasi pembelajaran daring dengan cepat dapat ditindaklanjuti para guru, dan dengan interaksi serta sharing pengalaman maka kompetensi dalam adaptasi teknologi tersebut dapat ditingkatkan. Dalam pelaksanaan meeting, penggunaan Zoom meeting atau google meet sangat membantu kelancaran Sosialisasi pembelajaran daring.

b). Pembuatan akun schoology

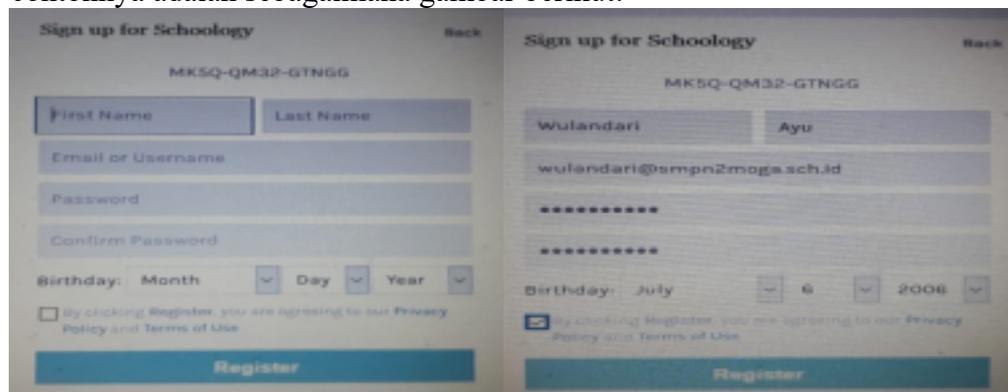


Gambar 2. Halaman Front End Schoology

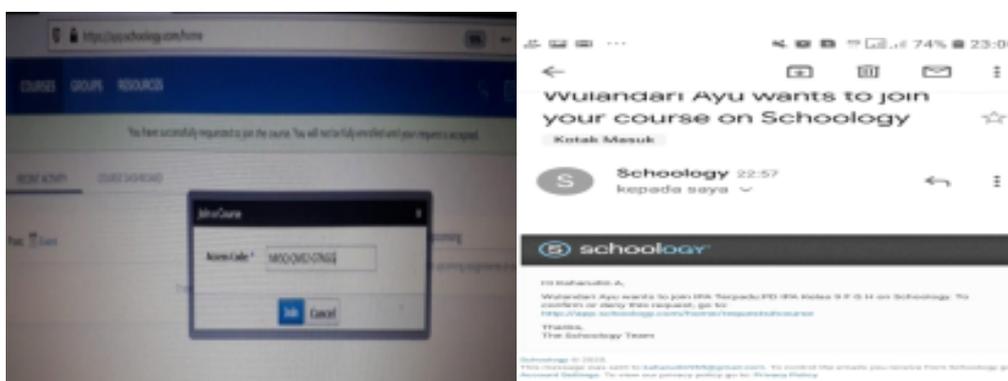
Dalam proses pendaftaran/pembuatan akun, siswa disarankan mengakses aplikasi LMS schoology melalui browser Chrome yang terdapat di HP android mereka. Pada gambar ke-4, terdapat pilihan menu (Instructor, Student, Parent). Untuk guru pilih Instructor, sedangkan untuk siswa pilih student untuk di klik siswa guna memperoleh akun hak akses sebagai siswa, dan setelah itu kode akses di isi serta dilanjut dengan klik continue. Setelah menu Sign Up dipilih Instructor, maka form yang nampak membutuhkan data sebagai berikut:

1. First Name (Isi dengan nama depan anda)
2. Last Name (Isi dengan nama belakang anda)
3. Email address (Isi dengan alamat email aktif anda)
4. Phone Number (Isi dengan nomor HP anda)
5. Job Title (Isi dengan status pekerjaan anda, dalam hal ini sebagai guru)
6. School/District (Isi dengan nama sekolah anda, yakni SMP Negeri 2 Moga)
7. Country (Isi /pilih dengan nama Negara anda, yakni Indonesia)
8. Comment (Isi dengan komentar anda atau biarkan kosong)

Setelah form tersebut terisi dan telah disetujui ketentuan yang ada, maka akun sebagai instruktur telah jadi untuk siap digunakan dalam mengakses schoology dan membuat courses dengan pengaturan-pengaturan yang tersedia. Untuk peserta didik, dengan klik menu student pada schoology, maka prosesnya dari awal Sign Up sampai berhasil bergabung dalam pembelajaran daring IPA Kelas 9 FGH yang telah kami persiapkan, contohnya adalah sebagaimana gambar berikut:



Gambar 3. Sampel Pengisian Form Registrasi Pendaftaran akun schoology



Gambar 4. Sampel Join schology dan Pesan adanya siswa yang ingin bergabung

Setelah pendidik berhasil membuat akun dan mengaksesnya, maka langkah-langkah berikutnya adalah pembuatan konten-konten pembelajaran dalam dashboard situs schoology, baik berupa dokumen materi pembelajaran, penugasan, evaluasi maupun pesan up date yang dapat diakses oleh peserta didik yang telah berhasil membuat akun dan bergabung dalam schoology yang dibuat guru. Dalam schoology guru juga dapat meng-up-load file berupa jpg, doc, mp4 untuk mendukung konten yang dibuat, sementara peserta didik dapat mengaksesnya dan melampirkan upload file sebagai respon atas penugasan yang mereka terima.

c). *Sosialisasi LMS Schoology Pada Siswa*

Sosialisasi penggunaan layanan pembelajaran dengan LMS Schoology pada peserta didik dilakukan melalui interaktif Chatting WA Group Kelas yang ada. Materi sosialisasi berisikan cara mengakses schoology, mendaftar akun sebagai siswa dan bergabung dalam Kelas pembelajaran daring yang dibuat oleh guru mata pelajaran.

Menurut Samsuar & Refliyanto , dalam hal pemanfaatan TIK dan Teknologi terkini, kesiapan kita untuk menghadapi tantangan revolusi industri itu dalam bidang pendidikan adalah segera meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia Indonesia, dengan melahirkan operator dan analis handal bidang manajemen pendidikan sebagai pendorong kemajuan pendidikan berbasis teknologi informasi untuk menjawab tantangan revolusi Industri 4.0 yang melaju pesat. Berdasarkan paparan di atas, pemanfaatan TIK dan Teknologi terkini dalam bidang pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 dan konsepsi pendidikan sepanjang hayat, serta launching “ *Merdeka Belajar* “ dari Mas Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, maka pemanfaatan TIK dan Teknologi terkini telah menjadi kebutuhan dari penyelenggara pendidikan, pendidik, dan peserta didik di setiap jenjang pendidikan baik tingkat dasar, menengah, bahkan Perguruan Tinggi, tidak terkecuali di Unit Pelaksana Teknis SMP Negeri 2 Moga Kabupaten Pematang.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan aplikasi LMS schoology, kendala yang dijumpai peserta didik pada waktu mengakses schoology dapat mereka konsultasikan pada guru melalui chat WA Group. Interaksi maya pendidik-peserta didik.

3. *Penelusuran Siklus-2*

Tahap Perencanaan:

- a) Pengembangan LMS Schoology Untuk Layanan Pembelajaran Daring
- b) Pembuatan Konten Pembelajaran/Penugasan
- c) Pemantauan aktivitas pembelajaran daring LMS Schoology Mapel IPA

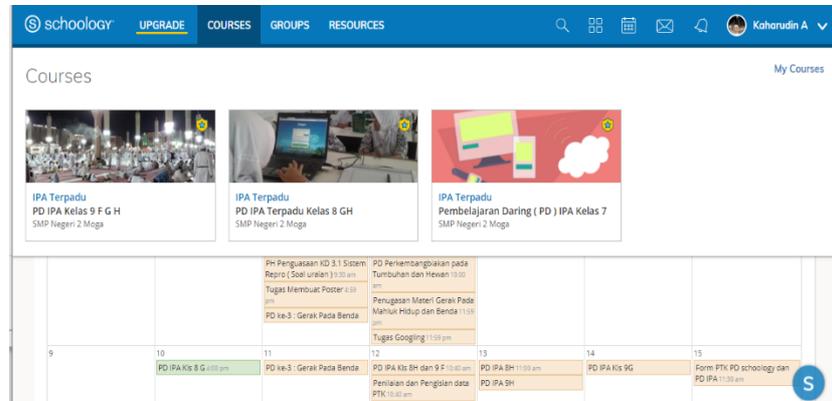
Tahap Pelaksanaan dan Hasil:

Pengembangan LMS Schoology Untuk Layanan Pembelajaran Daring

Setelah sosialisasi pembelajaran daring dilaksanakan, pembuatan akun pendidik dan peserta didik selesai, maka langkah berikutnya adalah mengembangkan LMS Schoology agar siap digunakan untuk memberikan layanan pembelajaran daring.

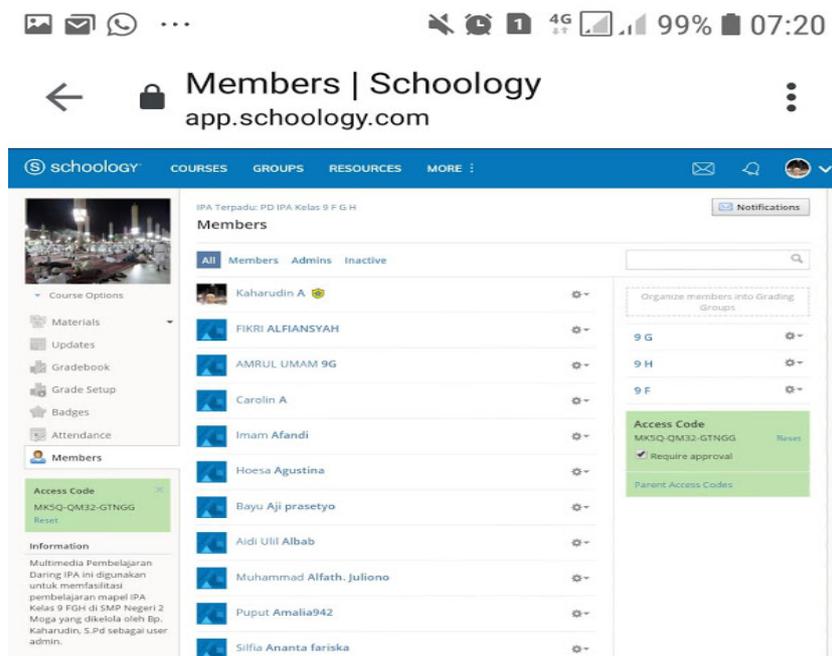
Hasil pengembangan sebagaimana dimaksud diantaranya adalah pembuatan Kelas Daring, pembuatan folder, penambahan halaman, pembuatan konten pembelajaran dan penugasan pembelajaran. Keberhasilan guru dalam mempersiapkan pengembangan ini sangat penting untuk dapat memulai melaksanakan pembelajaran dengan LMS Schoology. Setelah Kelas Daring berhasil dibuat, maka konten pembelajaran/penugasan harus dibuat agar siswa dapat beraktivitas untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar pada kelas tersebut., sebagai contoh

adalah:



Gambar 5. Pembuatan Kelas Untuk Layanan Pembelajaran Daring IPA

Terdapat kode gabung pada suatu Kelas yang perlu diberitahukan kepada siswa agar mereka dapat bergabung dan menyelesaikan tugas-tugas yang dipersiapkan dalam pembelajaran daring.

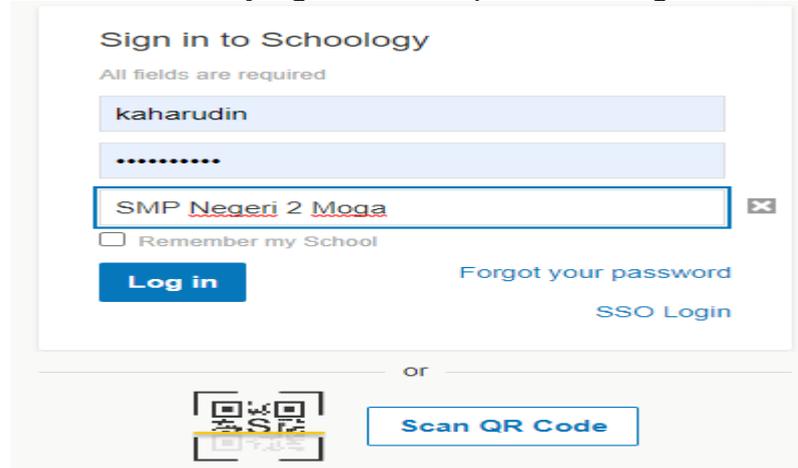


Gambar 6. Sampel Peserta didik Pada Kelas Daring

Setelah peserta didik bergabung dalam Kelas Mata Pelajaran IPA, maka mereka siap diberi penugasan belajar daring. Pada waktu login untuk mengakses melalui Handphone android, mereka tidak boleh lupa user name serta password yang telah dibuatnya. Permasalahan akan timbul apabila siswa lupa user name/password untuk login dan hal ini dapat diatasi dengan konsultasi interaktif chatting WA kepada guru mata pelajaran terkait.

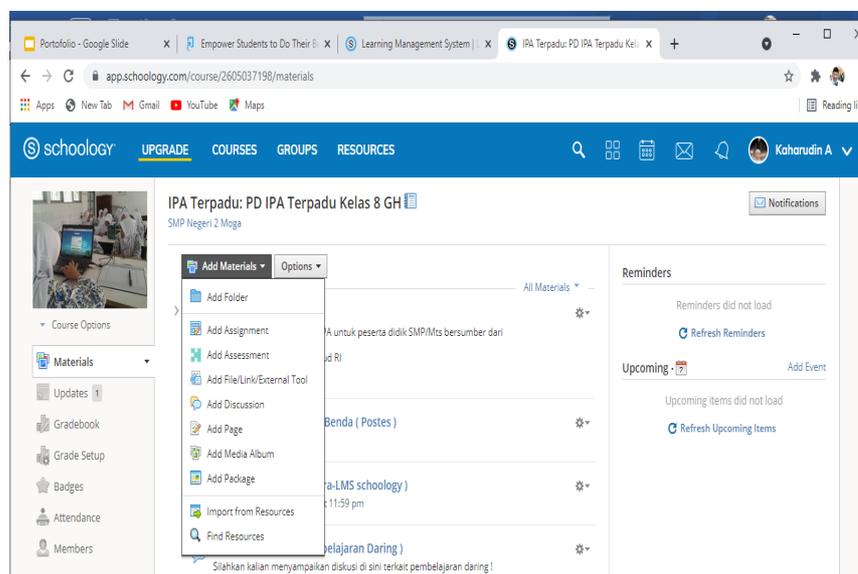
Pembuatan Konten Pembelajaran Daring

Untuk membuat konten pembelajaran dalam Schoology, kita wajib login terlebih dahulu dengan mengisi data-data akun yang telah dibuat pada waktu registrasi, sebagai contoh:



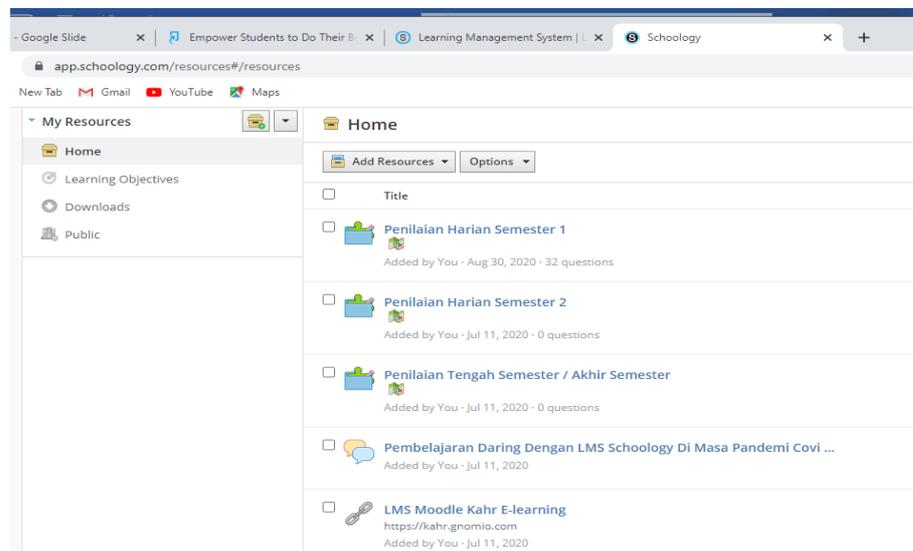
Gambar 7. Login atau Sign in Schoology

Setelah user guru berhasil login, langkah berikutnya adalah klik Kelas yang telah dibuat sehingga Nampak seperti gambar berikut, kemudian klik pada menu material untuk memilih konten apa yang akan dibuat, apakah membuat folder baru (add folder), membuat penilaian (add assigment), menambah halaman (add page), menambah media album (add media album), dst.



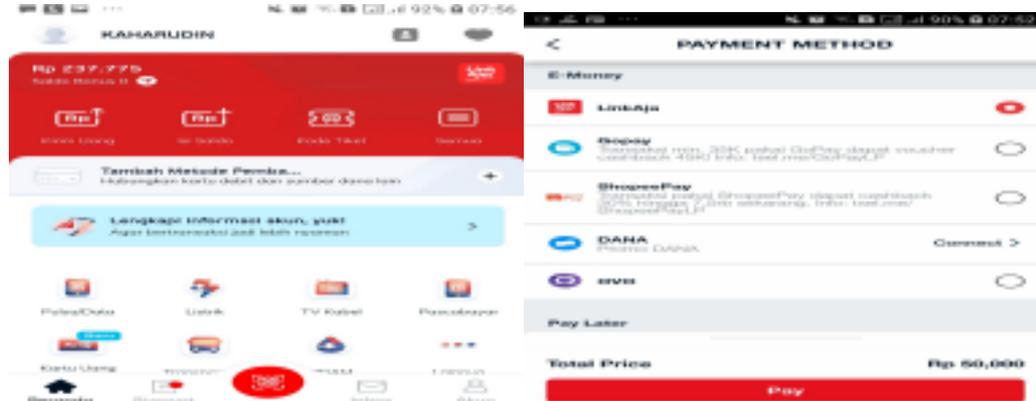
Gambar 8. Pembuatan Konten Pembelajaran Daring

Dalam pembuatan konten pembelajaran, pendekatan Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) yang dikembangkan oleh Mkoehler, (2011) dalam Framework TPACK telah menginspirasi pengembangan pembelajaran abad ke-21 (Yanuarti, R., 2021) sebagaimana dalam artikel penelitian developing TPACK (Kohler,M.J., 2011) yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.



Gambar 9. Sampel Hasil Pengembangan Resources (Sumber daya)

Konten menarik untuk memotivasi belajar siswa atas pembelajaran daring mata pelajaran IPS dengan topik perekonomian dengan pemanfaatan gadget dapat dibuat sebagaimana berikut:



Gambar 10. E-commerce LinkAja dan Payment Methode (e-commerce)

Pemantauan Aktivitas Pembelajaran Daring

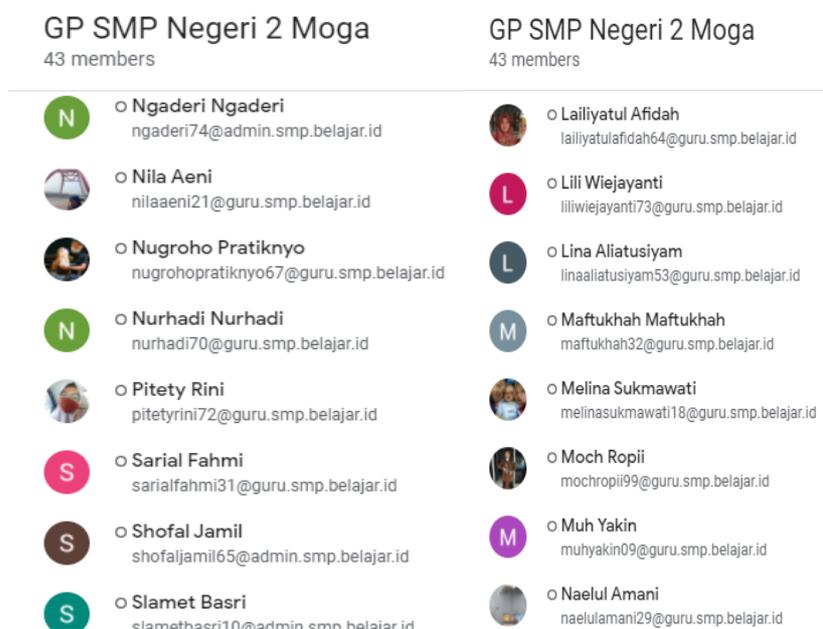
Melalui pengaturan dalam Schoology, kita dapat memantau aktivitas siswa dalam mengakses pembelajaran daring yang kita buat melalui notifikasi pesan email. Kita juga dapat memantau aktivitas mereka (kehadiran/ketidak hadirannya) dalam dashboard Schoology pada menu attendance.

4. *Penelusuran Siklus-3*

Perencanaan Pembelajaran Daring Pada Semester 2 TP. 2020/2021

- a. Sosialisasi akun pembelajaran dan pendayagunaannya
 - b. Pembelajaran daring dengan menggunakan Google Classroom, RB dan Media Sosial
- Pelaksanaan dan Hasil:***

- a). Akun pembelajaran telah disosialisasikan kepada pendidik dan siswa, demikian juga cara mengaktifasi akun pembelajaran. Keberhasilan mengaktifasi akun pembelajaran merupakan suatu prestasi hasil belajar dalam aspek kognitif, afektif dan keterampilan.



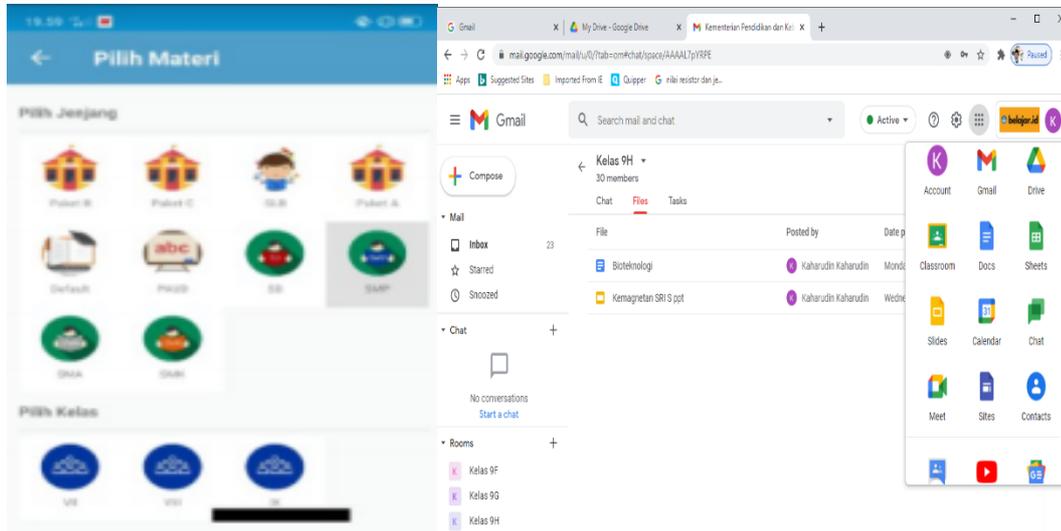
Gambar 11. Sampel Keberhasilan aktivasi akun pembelajaran pendidik

Untuk sinergitas dan komunikasi group pendidik, bapak/ibu guru yang telah mengaktivasi akun pembelajaran tersebut didaftar dalam Group Pendidik SMP Negeri 2 Moga. Dari 53 guru dan karyawan SMP Negeri 2 Moga yang telah mengaktivasi akun pembelajaran ada 43 orang yang berarti sebesar 81,13 %. Adapun pada sampel Kelas 9H TP. 2020/2021 terdapat 28 siswa dimana 14 anak telah mengaktivasi akun pembelajaran dan 14 anak belum mengaktivasi (50%).

No.	Nama	Alamat akun e-mail belajar.id	NIS	Aktivasi akun sudah	belum
1.	AMR	ahmadrizki561@smp.belajar.id	5536	1	
2.	AP	ajipirmansah71@smp.belajar.id	5542	1	
3.	AS	andisubasri49@smp.belajar.id	5549	1	
4.	ANI	,anisaikrima91@smp.belajar.id	5554	1	
...
26.	SYH	syifaulhasanah94@smp.belajar.id	5764	1	
27.	TA	tiyaliani15@smp.belajar.id	5767	1	
28.	WA	windaapriyanti24@smp.belajar.id	5775	1	
Jumlah				14	14

Melalui BDR, pembiasaan penggunaan teknologi android HP kepada peserta didik dalam pembelajaran daring perlu terus ditingkatkan, mengingat Teknologi terkini HP android telah memungkinkan pendidik melaksanakan pembelajaran dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan fasilitas aplikasi yang tersedia. Adapun bagi peserta didik, mereka dapat

belajar kapan saja, dan dimana saja dengan menggunakan HP android Perhatikan gambar berikut:



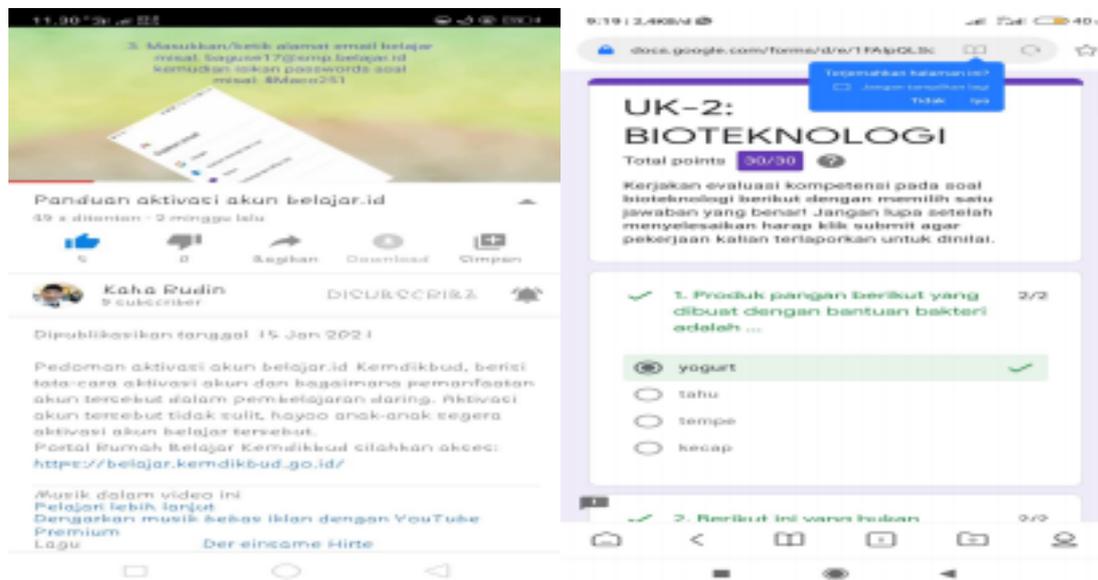
Gambar 11. Akses Konten Menu Pada Portal Rumah Belajar & Pemanfaatan Menu Google apps akun belajar Kemdikbud (Pusdatin Kemdikbud, 2021b)

Akun pembelajaran dapat digunakan untuk mengakses sumber belajar di portal Rumah Belajar, dimana menu yang tersedia berupa konten-konten digital untuk jenjang SD, SMP/Mts, dan SMA/SMK.

b). Pembelajaran daring dengan menggunakan Google Classroom, Rumah Belajar, dan Media Sosial Youtube (Yanuarti, R., 2021)

Pada akhir tahun 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah melakukan launching akun belajar.id untuk operator sekolah, pendidik, dan peserta didik. File yang menginformasikan Akun belajar tersebut dapat di download oleh operator sekolah untuk selanjutnya diberitahukan kepada guru dan siswa terkait. Setelah akun belajar disosialisasikan, maka langkah berikutnya adalah melakukan aktivasi akun. Pedoman tata cara aktivasi akun belajar dapat diakses melalui portal Rumah Belajar Kemdikbud (Mutmainah, Siti., Julaeha, 2021) dengan alamat <https://belajar.kemdikbud.go.id/> atau dicari dalam channel youtube, dan untuk anak-anak didik kami di SMP Negeri 2 Moga mereka dapat mengakses di konten medsos Kahr-Channel youtube dengan alamat <https://youtu.be/GhQ28WZcpBU>, kami juga telah melakukan sharing Panduan Aktivasi Akun Belajar di Google Classroom.

Setelah kami mengevaluasi pemanfaatan paket bantuan internet bagi pendidik dan peserta didik dari Kemdikbud, memasuki semester 2 TP. 2020/2021 penggunaan aplikasi schoology di sekolah kami digantikan dengan aplikasi Google Classroom (GC). Dengan penggunaan GC tentu tantangan yang kami hadapi adalah mempersiapkan pemanfaatan aplikasi tersebut untuk layanan pembelajaran daring dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat bergabung dan mengakses GC. Adapun tantangan terberatnya bagi kami sebagai pendidik adalah bagaimana caranya tanpa melalui kegiatan tatap muka dengan peserta didik, mereka dapat melakukan aktivasi akun belajar.id dan menggunakannya untuk mengakses pembelajaran daring GC.



Gambar 12. Pedoman aktivasi akun belajar dan sampel dokumen assignment GC
Sumber: Kahr drive image collection & Kahr Channel (Kaharudin, 2021)

Untuk mengatasi permasalahan daring, kami memberikan layanan konsultatif chatting melalui WA Group dan membuat video panduan aktivasi akun belajar yang kami up-load di Channel youtube sebagaimana gambar 20, kemudian kami share di WA Group peserta didik.



Gambar 13. VP Pemanfaatan TIK & Gadget Pada Pembelajaran Daring

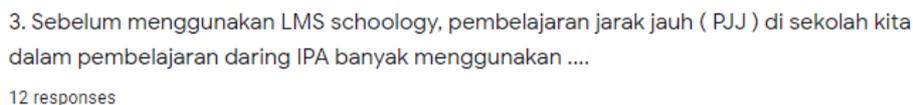
Setelah kami amati, ternyata masih banyak siswa yang belum melakukan aktivasi akun belajar sehingga diperlukan Tindakan bimbingan aktivasi akun tatap muka pada waktu peserta didik hadir ke sekolah dengan memenuhi protocol Kesehatan kegiatan Luring Tes. Komunikasi interaktif dan pembiasaan penggunaan HP android untuk mengakses konten pembelajaran daring merupakan kunci keberhasilan pelaksanaan BDR. Konten Video Pembelajaran Gb. 20 tersebut telah dipresentasikan dalam Forum 1st ICISTECH (*International Conference of Innovation, Science, Technology, Education, Children and Health*) Tahun 2021 Group-4 pada Tanggal 14 Februari 2021 yang diselenggarakan oleh Ahlimedia Press dalam Kerjasama dengan ITSK RS. DR. Soepraoen Malang, Jawa Timur.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, pemanfaatan aplikasi yang mendukung pembelajaran seperti medsos, portal Rumah Belajar dan Google Classroom berperan penting dalam keberhasilan penugasan BDR, diantaranya aplikasi google form yang sangat membantu guru dalam membuat file evaluasi belajar untuk kemudian dilakukan sharing file melalui Classroom atau WA group. Form tersebut (sebagai contoh pada gambar 19 UK-2 Bioteknologi) juga sangat bermanfaat untuk mengumpulkan data survey, sebagaimana contoh dokumentasi berikut:



Gambar 15. Diagram lingkaran Infografis hasil respon guru pada suatu Survey form dalam pelaksanaan Pembelajaran Daring

Dalam temuan penelusuran dokumen angket, penggunaan Komunikasi WA Group dan Aplikasi Google Classroom dalam Layanan Pembelajaran Daring di SMP Negeri 2 Moga ternyata menjadi pilihan yang mudah diikuti oleh peserta didik sebagaimana tercermin dalam infografik berikut:



Gambar 16. Respon siswa atas Survey penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring

Mendasari hasil-hasil survey atas kemudahan peserta didik dalam mengakses pembelajaran daring tersebut, maka sudah sewajarnya pada semester 2 TP. 2020/2021 pemanfaatan aplikasi Google Classroom dan WA digunakan Kembali secara umum oleh Bapak/ibu Guru SMP Negeri 2 Moga dalam Layanan BDR kepada peserta didik setelah pada semester 1 menggunakan LMS Schoology.

SIMPULAN

- a) Pemanfaatan TIK dan Teknologi terkini pada HP android telah menjangkau berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat global, diantaranya dalam bentuk e-government, e-commerc, e-money, e-banking, dan e-learning (aplikasi LMS).
- b) Pemanfaatan TIK dan Teknologi terkini dalam dunia pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 adalah suatu keniscayaan. Kendala-kendala dalam pemanfaatan teknologi aplikasi LMS merupakan tantangan yang tidak perlu dirisaukan, tetapi perlu dicarikan solusi.
- c) SMP Negeri 2 Moga Kabupaten Pemalang telah menggunakan aplikasi LMS schoology untuk layanan pembelajaran BDR pada semester 1 TP. 2020/2021, sedangkan pada semester 2 aplikasi google classroom digunakan secara umum oleh guru.
- d) Akun belajar Kemdikbud telah disosialisasikan kepada guru dan siswa, dimana aktivasi akun belajar oleh para guru dan karyawan telah mencapai > 80 %, sedangkan pada peserta didik masih sangat rendah sehubungan belum adanya pembinaan aktivasi akun belajar melalui tatap muka karena terkait BDR dan kepatuhan terhadap protokol kesehatan.
- e) Kendala akses penugasan/evaluasi kompetensi pembelajaran pada GC Mata Pelajaran IPA yang sering dijumpai oleh peserta didik adalah terkait belum teraktivasinya akun belajar. Untuk mengatasi hal ini, sharing sosialisasi video pembelajaran yang memuat panduan aktivasi akun yang dapat mereka akses melalui channel youtube maupun chatting WA Group sangatlah penting. Adapun, solusi alternatif berikutnya yang ditempuh adalah membuat Classroom dengan akun gmail umum, sehingga peserta didik terlayani dalam pembelajaran daring.

Saran-saran

- 1) Pemanfaatan berbagai media on-line baik LMS, E-book maupun medsos perlu terus dikembangkan, berdasar penelitian Zahara, dkk (Zahara et al., 2017).
- 2) Penelitian terkait variable-variabel yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran daring perlu dilakukan sebagai upaya pengembangan kompetensi dan keterampilan guru abad ke-21 sebagaimana hasil penelitian Ramdani, dkk (Ramdani et al., 2019).
- 3) Distance Learning dan protocol Kesehatan adalah upaya yang tengah dilakukan untuk pengendalian penyebaran Virus Covid-19 dalam kalangan dunia Pendidikan, kepatuhan terhadap ketentuan terkait merupakan bentuk partisipasi positif yang dibutuhkan untuk meminimalisir dampak pandemic, maka jangan sekali-kali diabaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, A., Sa'adah, N. (2021). *Dampak Wabah Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia*. Jurnal Psikologi, 13(2), 2014–2225. <https://doi.org/10.35760/psi.2020.v13i2.3572>.
- Budi, B. B., Arif, E., & Roem, E. R. (2019). *Pemanfaatan Media Sosial*. Jurnal Ranah Komunikasi (JRK), 3(1), 34. <https://doi.org/10.25077/rk.3.1.34-44.2019>
- Harapan H, Ryan M, Yohan B, et al. (2021). Covid-19 and dengue: Double punches for dengue-endemic countries in Asia. Rev Med Virol. 2021;31:e2161. *Review in Medical Virology*, 2(31). <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/rmv.2161>
- Kaharudin. (2021). *VP Pemanfaatan TIK dan Teknologi Terkini*. Kahr Youtube Channel. <https://www.youtube.com/watch?v=NSV5XSqUNfo>
- Kajonmane, et al. (2020). *A personalised mobile learning system for promoting STEM*

- discipline teachers' TPACK development*. International Journal of Mobile Learning and Organisation (IJMLO), Vol. 14, No. 2, 14(2), 215.
<https://doi.org/10.1504/IJMLO.2020.106186>
- Kohler, M.J., et al. (2011). *Deep-play: Developing TPACK for 21st century teachers*. International Journal of Learning Technology, 6(2), 146.
<https://doi.org/10.1504/IJLT.2011.042646>
- Lin, . et al. (2014). *The Study of Achievement and Motivation by e-Learning—A Case Study*. International Journal of Information and Education Technology, 4(5), 421–425.
<https://doi.org/10.7763/IJiet.2014.V4.442>
- Marley, R., et al. (2017). *Empirical evidence on the validity of using accounting research subjects' self-reported GPA as a proxy measure of actual GPA*. International Journal of Critical Accounting, 9(3), 193–205. <https://doi.org/10.1504/IJCA.2017.088716>
- Mkoehler. (2011). *Frame Work TPACK*. © 2012 by Tpack.Org. <http://tpack.org>
- Muhammad Nur, Y.U., et al. (2020). *Tools and Strategy for Distance Learning to Respond COVID-19 Pandemic in Indonesia*. In *Ingñ©nierie Des Systñmes Dñe™Information*, 25(3), 383–390. <https://doi.org/10.18280/isi.250314>
- Muhyiddin, M., & Nugroho, H. (2021). *A Year of Covid-19: A Long Road to Recovery and Acceleration of Indonesia's Developmen*. Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning, 5(1), 1–19.
<https://doi.org/10.36574/jpp.v5i1>
- Mutmainah, Siti., Julaeha, J. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Memanfaatkan Rumah Belajar* (Vol. 01). Pusdatin Kemdikbud.
- Pusdatin Kemdikbud. (2021a). *Diklat SimpaTIK Kemdikbud*. Pusdatin.
<https://simpatik.belajar.kemdikbud.go.id/pembatik/>
- Pusdatin Kemdikbud. (2021b). *Portal Rumah Belajar*. Copyright 2021 © Rumah Belajar.
<https://belajar.kemdikbud.go.id/>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., et al. (2019). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Ipa Yang Mendukung Keterampilan Abad 21*. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 5(1).
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i1.221>
- Samsuar, R. (2018). *Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0*. E-TECH Journal Ilmiah Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang, 6 No. 2, 18. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech>
- Uzer Usman, Moh., Setiawati, L. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Yanuarti, R., A. (2021). *Modul 05 Optimalisasi Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Abad 21.pdf*. Pusdatin Kemdikbud. <https://youtu.be/yMQiHJsePOM>
- Zahara, N., Djufri, D., & Sarong, M. A. (2017). *Optimalisasi Pembelajaran Dengan E-Book Dan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas X SMA Pada Materi Dunia Tumbuhan*. BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan, 2(2), 105. <https://doi.org/10.22373/biotik.v2i2.243>