

## PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU-GURU SD DI SDN GELURAN 2

<sup>1</sup>RATNA SEYARAHJOE

Universitas Bhayangkara Surabaya

Jl. Ahmad Yani No. 14, Ketintang, Gayungan, Surabaya, Jawa Timur

e-mail: <sup>1</sup>grandissprimandaa@yahoo.com

### ABSTRAK

*Inovasi pada produk diperlukan dalam setiap masa. Oleh sebab itu diperlukannya inovasi pada rasa, penyajian, bahan, dan pemasaran. Untuk mempraktekkan ilmu dan menerapkan hasil penelitian yang dilakukan oleh civita saka demika, maka diperlukan media yang mendukung Kuliah Kerja Nyata (KKN) di kelurahan gelurah merupakan sebuah media yang efektif dan edukatif karena berfungsi sebagai wahana penerapan diluar kampus dalam waktu, mekanisme kerja dan persyaratan tertentu. Oleh karena itu KKN Di kelurahan gelurah diarahkan untuk menjamin keterkaitan antara dunia akademik teoritik dan dunia empiric praktis, yang mana akan terjadi interaksi sinergis, saling menerima dan memberi, saling asah, asih dan asuh antara mahasiswa dengan masyarakat. Pendekatan yang digunakan dalam Kuliah Kerja Nyata adalah pendekatan interdisipliner dan lintas sektoral dimana kegiatan dan pengelolaan KKN dapat menjamin diperolehnya pengalaman belajar melakukan kegiatan pembangunan masyarakat secara konkret yang bermanfaat bagi mahasiswa dan masyarakat dimana mereka ditempatkan. Yang mendasari kelompok kita memilih tempat KKN di kelurahangelurah ini karena pentingnya membuat bahan ajar secara daring bagi guru-guru di masa pandemic ini.*

**Kata kunci : belajar mengajar sekolah dasar, kkn tematik**

### 1. PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi menjadi bagian penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Terlebih pada masa pandemi COVID-19 ini teknologi memiliki daya peranan yang sangat kuat. Adanya kebijakan untuk melakukan Work From Home (WFH), Social and Physical Distancing, maka teknologi menjadi bagian yang sangat penting, sekaligus sebagai solusi untuk masyarakat untuk meminimalisasi penyebaran virus. Pandemi COVID-19 yang melanda dunia telah mengubah system kehidupan manusia dalam segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan yang lebih jauh, muncul pergeseran peranan dan fungsi teknologi dalam masyarakat. Pelayanan bidang pendidikan yang mempercepat penerapan pendidikan era revolusi industry 4.0. menuntut para tenaga pendidik dan peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dan memanfaatkan teknologi. Mengutip dari data Ikatan Guru Indonesia (IGI), "Pembelajaran

jarak jauh yang diterapkan 3 bulan terakhir, tercatat 60% guru memiliki kemampuan sangat buruk dalam penggunaan teknologi saat mengajar.” Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi pilihan utama dalam menyampaikan materi. Kepedulian masyarakat terhadap pendidikan khususnya guru sangatlah menentukan keberhasilan pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, maka diperlukan pengetahuan dalam bidang IT di lingkungan SDN 2 Geluran.

Adapun dasar pelaksanaan KKN Tematik adalah sebagai berikut:

1. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, dan
2. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 33 Tahun 2019 tentang Satuan Pendidikan Aman Bencana.
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
4. Melaksanakan tugas yang diberikan Universitas.

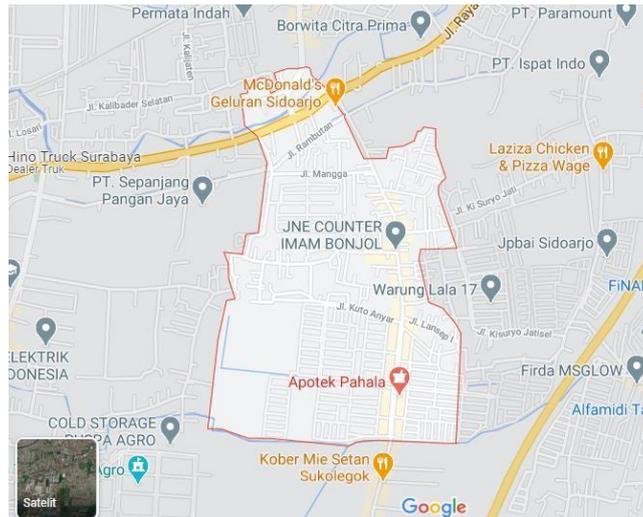
Kuliah Kerja Nyata adalah bentuk kegiatan intrakurikuler yang memadukan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat ) dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada Mahasiswa untuk hidup ditengah-tengah masyarakat diluar kampus, dengan cara langsung mengidentifikasi serta menangani masalah-masalah pembangunan yang dihadapi. Berkaitan dengan masalah tersebut, arah kegiatan KKN adalah:

- Menghasilkan sarjana sebagai pelaksana aktif pembangunan khususnya di daerah pedesaan yang sangat kompleks dan member kesempatan kepada setiap mahasiswa untuk belajar mengatasi berbagai permasalahan yang ada ditengah-tengah masyarakat secara pragmatis dengan pendekatan interdisipliner melalui pendekatan teori dan praktek.
- Mendekatkan mahasiswa pada masyarakat.
- Mengembangkan kerja sama antar disiplin ilmu dan antar lembaga.

Dengan demikian, melalui KKN diharapkan terjadinya keterkaitan dan saling ketergantungan yang lebih erat baik secara fisik maupun emosional antara sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan masyarakat sebagai Stakeholders.

## **2. ANALISIS SITUASIONAL**

Kegiatan KKN dilakukan di SDN Geluran 2 yang terletak di Desa Geluran, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo. Dengan total guru ajar sebanyak 15.



Lingkungan ini secara geografis di batasi oleh :

- Sebelah Selatan : Sukolegok
- Sebelah Utara : Kalijaten
- Sebelah Barat : Kletek
- Sebelah Timur : Kedungturi

Dan terdapat beberapa SD Negeri maupun Swasta yang berada tidak jauh dari SD ini, antara lain :

- SDN Geluran 1
- SDN Geluran 3
- SDN Kalijaten

### 3. METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, program KKN di SDN 2 Geluran Sidoarjo, dilakukan dengan pembelajaran terhadap para guru melalui pelatihan dan penyuluhan mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran daring, kami menggunakan beberapa metode pelaksanaan, yakni: disfusi ilmu dan praktek.

#### a. Melalui media sosial

Sangat baik saat ini, dimana melalui media sosial penjuai dapat menjangkau konsumen secara luas. Tentunya menjual tas dan koper dapat dilakukan secara online. Banyak platform sosmed yang sangat lazim digunakan untuk bisnis online, seperti insstagram, Facebook, Whatsapp dan lain-lain. Melaltu platform-platform diatas, penjualan tas dan koper dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien tanpa harus bertatap muka.

**b. Pemanfaatan Teknologi**

Potensi pemanfaatan teknologi ini mengharuskan Bapak/Ibu guru untuk melek teknologi, oleh karena itu diperlukan sosialisasi dan pelatihan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ini. Kegiatan KKN mengenai pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman serta dapat menginspirasi Bapak/Ibu guru dalam memanfaatkan teknologi internet dan jejaring sosial sebagai alat untuk menjalankan daring. Kami tertarik untuk mengkaji sejauh mana pemanfaatan teknologi yang telah dilakukan oleh Bapak/Ibu guru di SDN Geluran 2. Kami mempunyai ide untuk menyelenggarakan kegiatan KKN bertema "Melatih pembuatan bahan ajar pembelajaran daring bagi guru SD"

**c. Fasilitas Pendukung**

Pada pelaksanaan, setiap Instruktur menyampaikan materi terkait dan membuat tampilan visual berupa slide power point yang ditampilkan ke layar dengan alat LCD proyektor. Kertas dan alat tulis dibagikan kepada peserta kegiatan agar peserta dapat mencatat point point penting yang mereka perlukan, Instruktur dalam penjelasan juga memasukkan unsur "sharing" atau berbagi pengalaman mengenai penggunaan digital marketing dalam promosi bisnis yang dimiliki instruktur sehingga dapat memberikan gambaran lebih jelas kepada peserta.

**d. Pembuatan Laporan**

Laporan KKN perlu dibuat sebagai pertanggung jawaban kepada Perguruan Tinggi dan juga masyarakat. Laporan mahasiswa terdiri dari pembuatan Jurnal, Laporan Pertanggung Jawaban, laporan Kegiatan Harian dan Laporan keuangan beserta dokumentasi. Laporan ini berguna sebagai bahan dasar menyusun program KKN pembelajaran daring bagi guru SD. Laporan kepada pimpinan Perguruan Tinggi dan pertanggung jawaban kepada masyarakat setempat serta kepada pihak yang mendukung dan berpartisipasi KKN.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN****a. Realisasi Materi**

Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengadakan seminar terbuka yang diadakan di SDN Geluran 2 yang di hadiri para Kepala Sekolah serta Bapak dan Ibu guru SD. Seminar dengan tema "Melatih pembuatan bahan ajar pembelajaran daring bagi guruSD" dengan materi yaitu:

- Pelatihan Aplikasi Zoom & Google Meet
- Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Ms. Power Point
- Pelatihan Pengoperasian Google Form

- Pelatihan Pengoperasian Google Classroom



## 5. HASIL EVALUASI

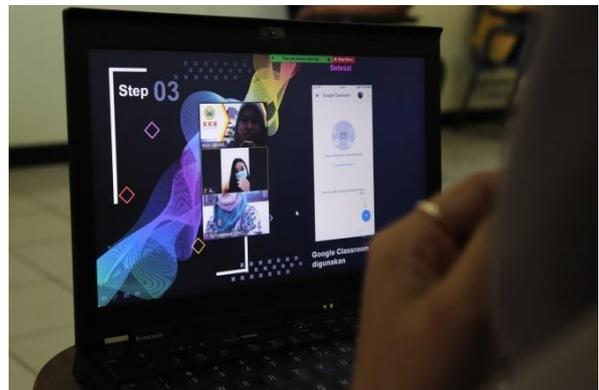
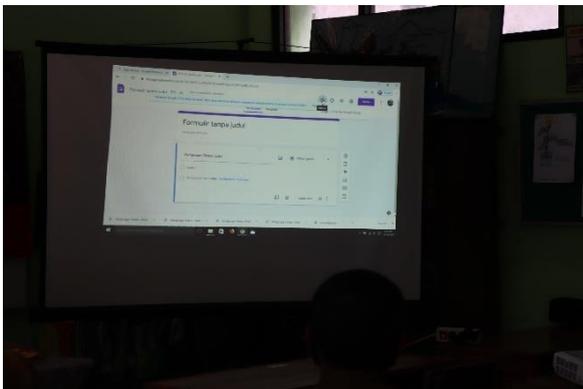
Dalam rangka mengembangkan sistem pembelajaran yang kondusif dimasa pandemi untuk mendorong proses belajar bagi peserta pendidik di lingkungan SDN 2 Geluran Sidoarjo, diperlukan suasana yang aman, nyaman, tertib dan menyenangkan. Pembelajaran daring adalah proses kegiatan yang dilakukan tanpa tatap muka. Segala bentuk materi yang pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, serta tes juga dilakukan secara online. Adapun karakter/nilai pembelajaran daring sebagai dimensi yang penting terhadappeserta pendidik antara lain:

1. Nasionalis Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri sendiri dan kelompoknya.
2. Mandiri Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung kepada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita.
3. Disiplin Nilai karakter disiplin merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya merupakan tanggung jawabnya. Integritas.

Integritas Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral)

Berikut hasil dari sosialisasi materi yang diberikan untuk guru guru SD :

- Para guru menjadi tahu dan mengerti manfaat serta fungsi Google Form
- Para guru menjadi tahu cara pengoperasian Google Form
- Dengan menggunakan Google Form, para guru tidak perlu membuang media berupa kertas, tinta, dan juga tenaga
- Para guru menjadi tahu dan faham bagaimana menggunakan aplikasi daring untuk menyampaikan bahan ajar kepada para muridnya.
- Kita dapat membantu para guru untuk mempermudah pekerjaan mereka dalam proses kegiatan belajar mereka.
- Kita dapat membantu para guru untuk mempresentasikan bahan ajar merreka melalui Google Meet maupun Zoom.
- Kita dapat memberi pemahaman kepada para guru mengenai cara atau langkah-langkah dalam mengoperasikan Ms. Power Point.
- Kita dapat memberi pengetahuan kepada para guru, untuk membuat isi materi dalam Ms. Power Point lebih menarik
- Para guru menjadi faham cara mengadakan. membuat, dan memberikan tugas melalui Google Classroom.



#### **4. PENUTUP**

##### **a. Kesimpulan**

Dari pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini, diperoleh wawasan bahwa sesungguhnya para Bapak/Ibu guru di SDN Geluran 2 kurang dalam pemahaman pembelajaran daring (google form, google, zoom meeting, google drive) dan sangat memerlukan arahan dan masukan mengenai pembelajaran secara daring. Bapak/Ibu guru tertarik untuk menggunakan aplikasi atau website daring dan memanfaatkan aplikasi dan web daring secara optimal, namun mereka menghadapi beberapa kendala. Kendala yang dihadapi contohnya adalah kurangnya pemahaman mengenai pentingnya aplikasi/website dalam pembelajaran daring, kurangnya pengetahuan mengenai teknologi informasi dan komunikasi serta cara penggunaan dan pemanfaatan aplikasi dan website yang baik.

##### **b. Saran**

Saran yang dapat disampaikan oleh tim KKN kepada kepada Bapak/Ibu guru adalah seminar dan pelatihan mengenai pembelajaran daring perlu dilakukan untuk memudahkan bapak/ibu guru dalam penyampaian pembelajaran daring. Pelatihan semacam ini perlu lebih sering dilaksanakan untuk membangun kesadaran dan pemahaman mengenai aplikasi/website daring dan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk membuat dan mengelola aplikasi/website daring, materi yang disampaikan disesuaikan dengan kemampuan para peserta, serta adanya evaluasi lanjutan setelah kegiatan guna mengetahui apakah materi yang disampaikan betul- betul dipraktikkan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kegiatan KKN Tematik Tahun 2020 terselenggara berkat bantuan warga dan guru-guru SDN Geluran 2, Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat ( LPPM ) Universitas Bhayangkara Surabaya, Kepala SDN Geluran 2. Tidak lupa pula terimakasih kepada anggota Kelompok 040 KKN Tematik Tahun 2020 Nurul Sita Royyana, Anik Surya Prayogi W.N, Amsiyah, Elma Prita Angraini, Nanda Shinta Sky Kusuma, Ryan Dwi Nevanto, Erisca Windi H.A, Akhmad Rizky Nurudda P, Hatimah, Ageng Nur Muhammad Buana Al K, Herlina Adinda Putri, Kharisma Masithah k, Auliyah Widiani, Lalu Ardani yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/07/sosialisasi-program-kuliah-kerja-nyata-kkn-tematik-covid19-literasi-dan-numerasi>
- [2] <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/10b139f0-8b18-e111-8b73-9fe9d608c240>
- [3] <https://www.merdeka.com/trending/apa-itu-daring-mari-mengenal-singkatan-dua-kata-ini-yang-jarang-diketahui.html>
- [4] <https://www.suara.com/news/2020/07/13/205503/pengertian-daring-dan-luring-apa-bedanya>
- [5] <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- [6] <https://www.ui.ac.id/strategi-pembelajaran-daring-di-era-pandemi-covid-19>
- [7] <https://www.dewaweb.com/blog/zoom-meeting/>
- [8] <https://tekno.kompas.com/read/2020/07/14/20010017/cara-mudah-menggunakan-google-meet-di-smartphone-dan-pc?page=all>
- [9] <https://qwords.com/blog/mengenal-google-form/>