

SURAT KETERANGAN

Nomor: 1716/UNUSA-LPPM/Adm.I/IX/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada tanggal 04 September 2022.

Judul : Pelatihan Pembelajaran online: Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo

Penulis : Afib Rulyansah, Rizqi Putri Nourma Budiarti, Nailul Authar, Edi Pujo Basuki, Emy Yunita Rahma Pratiwi

No. Pemeriksaan : 2022.09.05.643

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) yaitu 15%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 5 September 2022

Ketua LPPM



UNUSA
LPPM

Achmad Syafiuddin, Ph.D

NPP: 20071300

LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Website : lppm.unusa.ac.id

Email : lppm@unusa.ac.id

Hotline : 0838.5706.3867

Pelatihan Pembelajaran online: Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo

by Nailul Authar

Submission date: 04-Sep-2022 08:10PM (UTC+0700)

Submission ID: 1892270797

File name: 229-849-1-PB.pdf (494.97K)

Word count: 2102

Character count: 13564



Pelatihan Pembelajaran online: Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo

Afib Rulyansah^{1*)}; Rizqi Putri Nourma Budiarti²; Nailul Authar³; Edi Pujo Basuki⁴; Emy Yunita Rahma Pratiwi⁵

Published online: 16 May 2022

ABSTRACT

Students can study whenever and wherever they want using online learning, which is a popular technique for distance education. However, the students' drive and enthusiasm for learning goes down when they study at home, which is a problem. Students become bored because they do not have time to meet their friends and because there is not enough variety in assignments and learning materials. Because of the importance of motivating children to learn, this KKN focuses on providing knowledge and technical assistance to the instructors of SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo who use a Game-Based Learning approach. The contents of the lectures, questions and answers, and the practice of using the Kahoot program are used to start community service activities. By using Kahoot as a game-based learning tool, participants will be able to produce their own game-based educational materials as a consequence of this community project. An innovative way to motivate children to learn has been developed.

Keywords: Game Based Learning; Kahoot; online learning; and Covid-19

Abstrak. Siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun mereka mau menggunakan pembelajaran online, yang merupakan teknik populer untuk pendidikan jarak jauh. Namun, dorongan dan semangat siswa untuk belajar turun ketika mereka belajar di rumah, yang menjadi masalah. Siswa menjadi bosan karena tidak sempat bertemu dengan temannya dan karena tidak cukup variasi dalam tugas dan materi pembelajaran. Karena pentingnya memotivasi anak-anak untuk belajar, KKN ini berfokus pada pemberian pengetahuan dan bantuan teknis kepada instruktur SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo yang menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Game. Isi ceramah, tanya jawab, dan praktik pemanfaatan program Kahoot digunakan untuk memulai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dengan menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran berbasis permainan, peserta akan dapat menghasilkan materi pendidikan berbasis permainan mereka sendiri sebagai konsekuensi dari proyek komunitas ini. Sebuah cara inovatif untuk memotivasi anak-anak untuk belajar telah dikembangkan.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Game; Kahoot; pembelajaran online; dan Covid-19

^{1*)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

² Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

^{3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Jl. Irian Jaya 55 Tebuireng Tromol Pos IX Jombang, Jawa Timur 61471, Indonesia

*) *corresponding author*

Afib Rulyansah

Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

PENDAHULUAN

Pada Desember 2019, Wuhan, China, memiliki kasus pertama Corona Virus Disease (COVID-19). Pada awal tahun 2020, meluas ke berbagai negara dan menyerbu Indonesia pada bulan Maret tahun itu (Handayani et al., 2020). Pemerintah telah menerapkan program belajar di rumah sebagai salah satu dari beberapa langkah preventif untuk meminimalisir penyebaran virus corona. Pengajaran tatap muka telah dilarang oleh Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang

dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Nasional (konvensional). Melalui Pendidikan Kecakapan Hidup, siswa dapat belajar dari kenyamanan rumah mereka sendiri atau melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Untuk mencegah penularan virus Covid-19, rencananya adalah menjauhkan orang dari satu sama lain (Suhendro, 2020). Dalam prosedur Pembelajaran Jarak Jauh, teknologi dan internet digunakan untuk membantu penyelidikan. Pembelajaran online adalah istilah untuk ini (Syahroni et al., 2020).

Pembelajaran yang berani, di sisi lain, justru menghadapi sejumlah tantangan, antara lain kurangnya sumber daya dan infrastruktur. Banyak siswa tidak memiliki teknologi dan konektivitas internet yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas sekolah mereka (Basar, 2021). Hasrat anak untuk belajar berkurang ketika mereka belajar menjadi berani. Beberapa faktor menjadi penyebab turunnya keinginan belajar siswa. Seperti diungkapkan oleh Wijaya (2015) bahwa anak-anak yang dihadapkan pada pembelajaran berani cenderung tidak puas di rumah dan lebih cenderung mencari interaksi sosial dengan teman sebayanya. Kebosanan dan ketidakpedulian orang tua membuat anak sulit untuk tertarik belajar melalui pembelajaran yang berani (Kusuma & Sutapa, 2020). Keterbatasan juga berkontribusi terhadap penurunan motivasi belajar. Guru bertugas memelihara studi iklim virtual (Laily, 2022). Faktor lain yang berkontribusi adalah kenyataan bahwa tugas atau materi disajikan dengan cara yang berbeda (Suhartati, 2021).

Berdasarkan beberapa sistem konvensional, yang dikenal sebagai pembelajaran musim liga (Game Based Learning) (Indarti & Laraswati, 2021). Selama epidemi global seperti sekarang ini, teknologi dan internet dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. Penggunaan permainan atau kuis sebagai metode belajar mengajar disebut sebagai Game Based Learning. Sebuah game serius dengan tujuan pendidikan tertentu dikenal sebagai alat pembelajaran berbasis game. Menurut Wibawa et al (2021), penggunaan game digital atau elektronik untuk pendidikan merupakan "pembelajaran berbasis permainan". Selama epidemi global seperti sekarang ini, teknologi dan internet dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. Penggunaan permainan atau kuis sebagai metode belajar mengajar disebut sebagai Game Based Learning. Sebuah game serius dengan tujuan pendidikan tertentu dikenal sebagai alat pembelajaran berbasis game. Pemahaman dan pengetahuan dapat ditingkatkan dengan menggunakan media ini, serta menilai dan mengevaluasi pengetahuan materi pelajaran, pembelajaran berbasis game menggunakan game digital. Pendekatan pembelajaran melalui permainan dapat merangsang perkembangan emosi, intelektual dan psikomotorik pada anak (Indarti & Laraswati, 2021). Siswa dapat menemukan Pembelajaran Berbasis Game sebagai alternatif yang menarik.

Ada sejumlah alat online untuk membuat Pembelajaran Berbasis Game, termasuk kahoot.it. Kuis asinkron atau waktu nyata dapat dibuat dengan Kahoot! untuk pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan platform ini, guru dapat memasang ringkasan permainan sebagai salah satu bahan pertimbangan saat menulis laporan kemajuan belajar siswa.

Penularan virus Covid-19 telah berkurang di salah satu pendidikan SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo program BDR dilaksanakan. Siswa di sekolah ditemukan bosan saat belajar di rumah, menurut wawancara dengan beberapa guru. Siswa dan guru di sekolah mereka sebelumnya sangat dirindukan. Selain itu, anak yang memiliki tugas sekolah yang semakin sedikit dan kurang bervariasi kurang termotivasi untuk belajar di rumah.

Pembelajaran Berbasis Game dapat digunakan sebagai opsi tambahan pembelajaran jarak jauh untuk memecahkan masalah yang dihadapi guru dan siswa. Menurut beberapa penelitian, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan Game Based Learning (Destya, 2021; Justitia et al., 2021; Wibawa et al., 2021; Wiranti et al., 2021).

Atas dasar itu, bimbingan teknis pelatihan digital digunakan untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat. Di sini, Anda akan belajar tentang Pembelajaran Berbasis Game dan cara menggunakannya dalam pengaturan online dengan bantuan game kahoot. implementasi Game-Based Learning (GBL).

BAHAN DAN METODE

SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo menjadi mitra dalam KKN ini. Kami mengadakan sesi pelatihan pada (tanggal, bulan, tahun). Acara ini dihadiri oleh pengawas dan 19 guru. Kepala Sekolah memberikan sambutan singkat, dilanjutkan dengan presentasi tentang cara menggunakan aplikasi dan tutorial langsung. Perpaduan antara ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi akan digunakan untuk menyampaikan kegiatan bimbingan teknis bagi mahasiswa online ini. Metode pembelajaran berbasis game, software dan aplikasi online yang dapat digunakan sebagai Game Based Learning dipresentasikan terlebih dahulu kepada peserta. Pelatihan kemudian dilakukan dengan menggunakan aplikasi Game Based Learning bernama Kahoot!. Selanjutnya, siswa bekerja sama untuk mendiskusikan bagaimana aplikasi tersebut dapat digunakan di sekolah dan membuat kuis sederhana. Kegiatan Bimbingan Teknis E-learning SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo telah memberikan materi sebagai berikut, tertera pada Tabel 1.

Tabel 1.

Materi Kegiatan

Sesi	Materi
1	Konsep Distance Learning dan pembelajaran online
2	Konsep pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan
3	Platform digital untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan
4	Simulasi pengoperasian platform Kahoot!

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan PJJ dan pembelajaran online diberikan dalam kegiatan Bimbingan Teknis E-learning. Gambar 1 mengilustrasikan hal ini.



Gambar 1. Penjelasan Materi Pembelajaran Online

Pembelajaran online merupakan metode yang memanfaatkan jaringan internet sebagai bagian dari program Learning From Home (BDR) (Firman & Rahayu, 2020). Untuk memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan siswa, serta antara pendidik dan orang tua, pendidikan online memanfaatkan kemajuan pesat dalam teknologi dan informasi (Supriatna, 2021).

Pembelajaran berbasis game merupakan salah satu pendekatan pendidikan online. GBL adalah strategi pengajaran yang menggabungkan materi instruksional dan video game. Daripada hanya mengandalkan buku teks dan tugas untuk membuat siswa tetap terlibat, pendidik dapat membuat permainan menarik yang menggabungkan metode pengajaran tradisional dan modern.

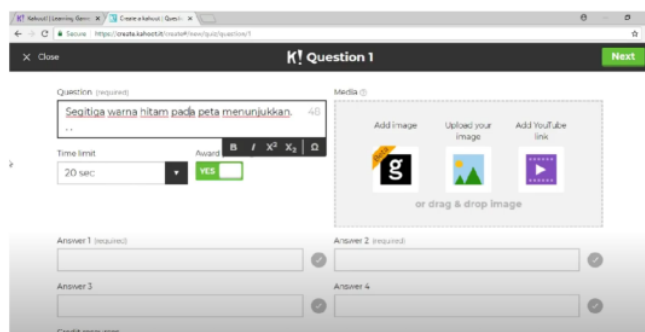
Orang-orang belajar lebih efektif saat mereka bersenang-senang, itulah mengapa belajar sambil bermain adalah ide yang bagus. Alhasil, anak-anak yang belajar di kelas akan lebih termotivasi dan antusias dalam belajar berkat pendekatan ini.

Di internet, ada banyak sekali aplikasi dan platform yang bisa digunakan untuk tujuan pendidikan, salah satunya Kahoot! Dalam bentuk kuis, Kahoot! digunakan untuk membuat materi pembelajaran berbasis game. manfaat maksimal dari Kahoot! Motivasi dan dorongan siswa untuk berhasil dipicu oleh media pembelajaran berbasis game yang inovatif ini (Mustikawati, 2019; Prasetyo & Brataningrum, 2022). Penggunaan media ini dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Penggunaan media ini dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelatihan Mengoperasikan Kahoot!

Sebagian besar peserta, seperti terlihat pada Gambar 2, datang dengan membawa laptop atau smartphone sehingga pengembangan ini sebagai bagian dari kegiatan memberi mereka waktu untuk mencoba kuis interaktif dapat dibuat untuk penonton. Dalam bimbingan teknis ini, seluruh materi capaian telah disampaikan. Jika dilihat dari hasil pelatihan para peserta khususnya kualitas hasil yang diperoleh dengan menggunakan Kahoot! untuk kuis atau serangkaian pertanyaan, dapat dikatakan bahwa hasil dan tujuan pelatihan ini tercapai. Bimbingan Teknis Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi (On Network) secara umum sangat baik. Gambar 3 menunjukkan hasil penggunaan kahoot tepat untuk membuat materi pembelajaran dan kuis interaktif.



Gambar 3. Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Kahoot!

KESIMPULAN DAN SARAN

Tidak ada kendala dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan Kahoot!, para siswa bersemangat untuk berpartisipasi dalam bantuan teknis dan pelatihan praktis. Peserta dapat menggunakan Kahoot! untuk membuat pertanyaan dan kuis tentang materi yang disajikan. Hasilnya, para guru yang mengikuti kursus ini akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang Kahoot!, sebuah aplikasi pembelajaran online. Pandemi Covid-19 berdampak langsung pada kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran online yang inovatif dan bermakna bagi siswa.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.

Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interest with respect to the authorship and publication of this article.

REFERENCES

- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19:(Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri–Cikarang Barat–Bekasi). *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218.
- Destya, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Implementasi Konsep Game Based Learning. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 8(3), 300–305.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin, H. (2020). Corona virus disease 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40(2), 119–129.
- Indarti, D. L., & Laraswati, D. (2021). Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Jurnal Teknik Komputer*, 7(1), 45–50.
- Justitia, A., Zaman, B., Hendradi, R., Retrialisca, F., & Salim, R. (2021). Training of kahoot! As an interactive game-based learning evaluation platform for students. *Darmabakti Cendekia: Journal of Community Service and Engagements*, 3(1), 19–23.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak pembelajaran daring terhadap perilaku sosial emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643.
- Laily, N. N. (2022). *Analisis Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi*.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 99–104.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prasetyo, P. B., & Brataningrum, N. P. (2022). Hubungan Penerapan Media Pembelajaran E-Learning, Metode Pembelajaran Berbasis Penugasan, dan Peran Orang Tua dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 15(2), 13–26.
- Suhartati, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pemberian Tugas (Resitasi) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Tata Krama, Sopan Santun dan Rasa Malu Di Kelas IX-4 Smp Negeri 29 Medan Tahun Ajaran 2019/2020. *Benchmarking-Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 92–109.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140.
- Supriatna, U. (2021). Kompetensi Guru Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Online. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 214–221.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Inovasi game-based learning sebagai solusi percepatan adaptasi belajar masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Wijaya, B. F. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Dalam Mata Pelajaran IPA Melalui Metode MAke A Match Pada Siswa Kelas VI Semester 1 SD Myhammadiyah Blora Tahun 2015/2016*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wiranti, D. A., Ratnasari, D., & Ariawantara, P. A. F. (2021). Implementasi Funing (Fun Learning): Game-Based Learning Platform Dengan Optimalisasi Collaborative Governance Di Era New Normal Sebagai Upaya Menyukkseskan Merdeka Belajar. *Lomba Karya Tulis Ilmiah*, 2(1), 57–70.

Pelatihan Pembelajaran online: Pemberdayaan Guru Sekolah Dasar SDN Curahsawo 3 Kabupaten Probolinggo

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

6%

★ www.researchgate.net

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On