

PENGENALAN APLIKASI PENDUKUNG PJJ

Irpan Kusyadi^{1*}, Mohadib², Teti Desyani³, Sartika Lina Mulani Sitio⁴, Ahmad Arifin⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

*E-mail: dosen00673@unpam.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran jarak jauh atau lebih sering disebut dengan PJJ, merupakan kegiatan pendidikan jarak jauh yang dilakukan oleh sebagian besar sekolah di seluruh dunia. PJJ ini diselenggarakan dan dibentuk untuk mencegah penularan virus Covid19 di berbagai wilayah dunia termasuk salah satunya di Indonesia. PJJ juga merupakan salah satu upaya dunia pendidikan untuk terus membangun penerus bangsa yang berkualitas, namun tetap mencegah mereka tertular virus Covid 19. Mulai Senin 16 Maret 2020 hingga saat ini, kegiatan belajar mengajar dilakukan tidak berlangsung. tidak ada lagi adaptasi tatap muka di sekolah, melainkan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Siswa belajar di rumah dengan bimbingan dari guru dan orang tua. Kegiatan Ujian Akhir Madrasah Berbasis Komputer (UAMBNBK) yang dijadwalkan berlangsung selama tiga hari sejak 16-18 Maret 2020 dibatalkan. Sekolah sudah mulai menyusun strategi pembelajaran yang tepat untuk menghadapi masa pandemi. pandemi, media (aplikasi) yang digunakan untuk e-learning adalah WhatsApp. Kendala yang dibahas adalah keterbatasan sumber daya manusia, keterbatasan sarana prasarana seperti laptop atau handphone milik orang tua siswa, kesulitan dalam mengakses internet, kondisi listrik yang tidak stabil dan terbatasnya kuota internet yang dapat disediakan oleh orang tua siswa. Kegiatan PKM ini diharapkan dapat berkelanjutan di SMK Arraisiyah Selatan. Tangerang dengan tema yang berbeda.

Kata kunci: Pembelajaran; Aplikasi; Jarak Jauh.

ABSTRACT

Distance learning or more often called PJJ, is a distance learning activity carried out by most schools around the world. PJJ is held and implemented to prevent the transmission of the Covid-19 virus in various regions of the world, one of which is in Indonesia. PJJ is also one of the efforts of the education world in continuing to create quality successors of the nation, but still keeping them from contracting the Covid-19 virus. Starting Monday, March 16, 2020 until now, teaching and learning activities no longer take place face-to-face in schools, but through Distance Learning (PJJ). Students learn from home with guidance from teachers and parents. The Computer-Based National Standard Madrasah Final Examination (UAMBNBK) activity which was supposed to be held for three days from March 16-18, 2020 was canceled. The school has begun to arrange appropriate learning strategies to deal with the pandemic. At the beginning of the pandemic, the media (application) used for online learning was WhatsApp. The obstacles faced are limited human resources, limited infrastructure such as laptops or cellphones owned by parents of students, difficulties in internet access, unstable electricity conditions, and limited internet quotas that can be provided by parents. This PKM activity is expected to be sustainable at Arraisiyah Vocational School, South Tangerang with a different theme.

Keywords: Learning; Aplikasi; Long Distance.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk memajukan dan mengembangkan kepribadian manusia baik lahir maupun batin. Beberapa ahli juga mengartikan pendidikan sebagai proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang agar mereka dewasa melalui pengajaran dan pelatihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan ini memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan pendidikan juga dapat memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kapasitas mental, dll. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah upaya terencana untuk

menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan cakap, yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat dan negara (Haryanto, 2017). Menurut UU Sisdiknas n. 20 2003, Pendidikan Pendidik adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, penguasaan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri dan masyarakat. Sejak Presiden Joko Widodo mengumumkan kasus pertama penyakit virus corona 2019 (Covid19) pada awal Maret 2020, Indonesia menghadapi pandemi. Banyak bidang kehidupan tetap lumpuh, termasuk sektor pendidikan.

Saat ini kegiatan belajar mengajar tidak lagi berlangsung secara tatap muka di sekolah, melainkan dari jarak jauh (PJJ). Siswa belajar di rumah dengan bimbingan dari guru dan orang tua. Kegiatan ujian akhir berbasis komputer Madrasah Berstandar Nasional (UAMBNBK) yang akan dilaksanakan selama tiga hari sejak 16-18 Maret 2020 dibatalkan. Pihak sekolah sudah mulai menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk menghadapi pandemi. Pada awal pandemi, media (aplikasi) yang digunakan untuk pembelajaran online adalah WhatsApp. Aplikasi ini memiliki kelebihan yaitu relatif murah untuk menggunakan internet sharing dan hampir semua orang tua siswa sudah mengenalnya. Di sisi lain, video grup WhatsApp hanya dapat diikuti oleh empat orang, sehingga tidak dapat digunakan untuk pembelajaran langsung yang maksimal. Apalagi aplikasi ini juga kurang bagus dalam mengumpulkan PR siswa, sehingga harus mencari alternatif lain. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) menayangkan program Learning from Home (BDR) yang disiarkan TVRI pada pertengahan April 2020. Program ini dikemas dengan berbagai program edukatif dan menghibur sebagai alternatif pembelajaran bagi siswa, orang tua, dan guru. Meringkas materi yang disajikan. Kekurangannya adalah tidak semua siswa di rumah memiliki TV, ada yang memiliki TV, tetapi tidak bisa mendapatkan siaran TVRI, sehingga jadwal siaran terkadang berubah dan tidak mencakup semua topik, sehingga harus selalu mencari alternatif aplikasi lain.

Media pembelajaran (aplikasi) online yang dapat digunakan antara lain Zoom (platform konferensi video), Jitsi Meet (platform konferensi video), Google Meet (platform konferensi video), Cisco Webex (platform konferensi video), Google Classroom, Google Form, Quizzizz, E-learning Madrasah dan WhatsApp. Sedangkan aplikasi yang digunakan di berbagai madrasah mulai akhir April 2020 adalah E-learning Madrasah. Madrasah e-learning dipilih karena memiliki beberapa keunggulan antara lain berbagai fitur untuk guru dan siswa yang memungkinkan guru berinovasi dan berkreasi, 3 guru madrasah di seluruh Indonesia dapat berbagi semua informasi yang bermanfaat. Dalam fungsi teacher sharing, siswa dan guru dapat saling berbagi ide dan gagasan. membuka forum diskusi sehingga dapat saling berkomunikasi antara guru dan siswa. e-learning madrasah alamat:

<https://elearning.kemenag.go.id/> Indonesia, disebutkan a Tidak semua madrasah dapat melakukan kegiatan PJJ secara online (online), sebagian besar kegiatan PJJ secara offline (di luar jaringan) Kendala yang dihadapi adalah keterbatasan sumber daya manusia , keterbatasan sarana prasarana seperti laptop atau handphone milik orang tua siswa, kesulitan dalam mengakses internet, kondisi listrik yang tidak stabil dan terbatasnya kuota internet yang dapat disediakan oleh orang tua siswa. Guru menghadapi hambatan dalam PJJ dan cenderung fokus pada penyelesaian program Guru kesulitan berkomunikasi dengan orang tua sebagai konselor siswa di rumah karena kurangnya pengetahuan tentang aplikasi pendukung PJJ.

METODE

Metode pelaksanaan ini berupa kegiatan yang mencakup pengenalan dan pelatihan dalam menggunakan aplikasi pendukung PJJ sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran. Kegiatan ini mencakup penyampaian materi tentang pengenalan awal aplikasi pendukung PJJ kemudian dilanjutkan dengan menuntun untuk para guru dalam penggunaan aplikasinya. Materi pertama memberikan penjelasan tentang aplikasi Zoom dan fitur-fitur didalamnya termasuk dengan lisensi dari aplikasi tersebut . Dan juga menjelaskan bagaimana cara penggunaannya. Materi kedua membahas sekilas tentang penggunaan aplikasi Schoology, yakni menjelaskan tentang fitur-fitur yang ada didalamnya. Materi ketiga membahas tentang aplikasi bawaan dari Google yaitu Google Meet yang bisa dipakai untuk Vidio Convergence seperti Zoom. Materi keempat membahas tentang aplikasi Learning yaitu google classroom, pembahasan untuk materi ini dijelaskan dari awal pembuatan akun sampai simulasi pembelajaran antara guru dan siswa.

Adapun tahapan dalam proses pengumpulan data pada kegiatan ini meliputi:

1. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan (observasi) adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui penyaksian dengan cara melihat, mendengar, merasakan kemudian mencatat semua hasil pengamatan tersebut secara objektif. Observasi yang dilakukan adalah observasi terbuka, artinya TIM PKM Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang melakukan pengamatan yang diketahui oleh subjek penelitian. Dengan demikian kami dapat mengamati secara bebas dan mendapatkan informasi yang detail karena diketahui oleh subjek penelitian. Pada langkah ini kami melakukan pengamatan terhadap guru dan siswa untuk melihat proses belajar mengajar di SMK Arraisiyah. Dari hasil dari pengamatan yang telah kami lakukan, proses pemberian ulangan atau kuis masih dilakukan secara manual, sehingga nantinya bisa diterapkan inovasi baru yaitu pemanfaatan dari berbagai aplikasi yang yang disampaikan oleh pemateri dari Tim Dosen.

2. Pengumpulan Materi

Setelah melakukan observasi kepada guru dan siswa di SMK Arraisiyah, tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh TIM PKM adalah pengumpulan materi yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Materi yang akan disampaikan nantinya dibuat dalam bahasa dan alur yang mudah dipahami oleh para guru, sehingga ke depannya dapat dipraktekkan dalam proses belajar mengajar dikelas.

3. Modeling

Dalam tahapan modeling, materi yang digunakan adalah studi kasus dan praktek kerja dalam menggunakan salah satu aplikasi pendukung PJJ. Pada prosesnya dimulai dari melakukan instalasi, baik itu dalam pembuatan akun yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan laptop ataupun komputer dan instalasi aplikasi pada smartphone guru yang nantinya digunakan selama proses ujian berlangsung. 13 Dalam proses pembuatan implementasi, akan dijelaskan dan dipraktekkan secara langsung proses pembuatan akun hingga penggunaan tools yang tersedia dalam aplikasi Google classroom.

4. Diskusi dan konsultasi

Tahapan ini merupakan ini dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan di SMK Arraisiyah. TIM PKM Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang akan melakukan diskusi dan konsultasi langsung kepada para guru SMK Arraisiyah.

5. Monitoring

Dalam tahapan ini dilakukan monitoring atau pemantauan langsung kepada para peserta kegiatan dalam menggunakan aplikasi plickers. Jika selama proses kegiatan berlangsung terdapat kendala selama melaksanakan kegiatan , maka narasumber dari TIM PKM akan langsung memberikan pengarahan sehingga permasalahan yang dialami oleh peserta dapat langsung diselesaikan.

6. Evaluasi

Dalam tahapan ini, narasumber akan melakukan evaluasi dari hasil kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi plickers yang telah dilakukan. Dalam tahapan ini narasumber juga akan

memberikan kesempatan kepada para peserta kegiatan apabila ada yang ingin berkonsultasi lebih lanjut dalam penggunaan aplikasi pendukung PJJ ini.

HASIL

Dengan adanya sosialisasi pengenalan aplikasi PJJ kepada guru-guru di SMK Arraisiyah diharapkan dapat meningkatkan minat belajar mengajar di kalangan guru dan siswa dengan menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung kebutuhan pembelajaran jarak jauh I yang ada di lingkungan kelas. , guru juga dapat membuat konten video kreatif menggunakan materi tambahan yang disediakan oleh tim pengajar. Sosialisasi Pengenalan aplikasi PJJ berlangsung tertib dengan dihadiri sekitar dua puluh guru peserta dari SMK Arraisiyah. Tim guru kami didampingi oleh beberapa mahasiswa dari program studi Sarjana Teknik Komputer yang akhirnya dapat menyelesaikan kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai salah satu kewajiban guru Tridarma. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMK Arraisiyah Jl Surya Kencana Gg. Kemuning Iv No. 17 RT 5 RW 6 Pamulang Barat Kota Tangerang Selatan Lokasi sekolah yang padat penduduk dan menawarkan kemudahan akses internet sehingga memudahkan guru dalam berinteraksi dengan siswa menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran jarak jauh.

PEMBAHASAN

Pembelajaran jarak jauh atau lebih sering disebut dengan PJJ, merupakan kegiatan pendidikan jarak jauh yang dilakukan oleh sebagian besar sekolah di seluruh dunia. PJJ ini diselenggarakan dan dibentuk untuk mencegah penularan virus Covid19 di berbagai wilayah dunia termasuk salah satunya di Indonesia. PJJ juga merupakan salah satu upaya dunia pendidikan untuk terus menciptakan penerus bangsa yang berkualitas, namun tetap mencegah agar tidak tertular virus Covid19 (Latifah, 2020) Pada dasarnya PJJ atau pendidikan jarak jauh adalah pendidikan dan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan sesuai dengan namanya, bahwa di dunia modern seperti sekarang ini, sebagai pendidik kita harus dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada guna menunjang pelaksanaan pelaksanaan PJJ.



Gambar 1. Penyampaian Materi Oleh Bpk. Irpan Kusyadi

Berikut beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kegiatan PJJ yang efektif dan menyenangkan:

a. Kelas Google.

Google Classroom adalah aplikasi kelas virtual yang dapat digunakan oleh guru untuk mempublikasikan materi dalam bentuk gambar, video atau dokumen. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk menetapkan dan mengumpulkan tugas dengan waktu yang dapat disesuaikan. Google Classroom dinilai cukup efisien dalam melakukan tugas-tugas PJJ. Aplikasi serupa seperti Edmodo atau ClassDojo juga bisa menjadi pilihan alternatif selain Google Classroom karena memiliki fitur yang hampir mirip satu sama lain.

b. Zoom

Zoom adalah aplikasi yang dapat digunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran tatap muka melalui video call. Aplikasi ini dapat digunakan jika seorang guru ingin langsung menyampaikan materi yang dirasa terlalu rumit untuk dibaca sendiri oleh siswa. Selain itu, guru juga dapat memberikan presentasi saat sedang dijelaskan. Dan bahkan jika Anda menggunakan aplikasi ini, guru hanya dapat memantau pergerakan siswa, seperti apakah siswa memperhatikan atau tidak, dll. Aplikasi sejenis seperti Google Meet atau Webex memiliki beberapa fitur yang hampir mirip dengan Zoom sehingga aplikasi ini dapat dipilih sesuai kebutuhan.

c. Kahoot

Kahoot adalah aplikasi yang dapat digunakan pendidik untuk melakukan kuis interaktif dan sangat menghibur. Dengan adanya aplikasi ini guru dapat mengerjakan kuis secara langsung maupun tidak langsung, dengan cara guru terlebih dahulu membuat kuis kemudian memberikan kode kuis kepada siswa, setelah itu siswa dapat masuk menggunakan kode tersebut dan mulai merespon kuis yang

telah dilakukan oleh prof. Setelah siswa menyelesaikan kuis, skor mereka akan langsung masuk ke akun guru yang membuat kuis. Fungsi aplikasi Kahoot juga dapat ditemukan dalam aplikasi bernama Quizizz, sehingga guru dapat memilih aplikasi mana yang paling cocok untuk digunakan dalam kegiatan kelas PJJ.



Gambar 2. Sesi Foto Bersama

Sebagai tenaga pendidik, di masa pandemik seperti saat ini, kita haruslah bisa berinovasi dan menciptakan ide ide kreatif dalam melaksanakan kegiatan PJJ yang efektif dan menyenangkan. Guru juga harus bisa terus memotivasi siswa untuk tetap belajar meskipun di keadaan pandemik seperti sekarang ini. Aplikasi aplikasi di atas hanyalah sebagian kecil aplikasi yang dikenal dapat membantu pelaksanaan kegiatan PJJ. Karena di luar sana masih banyak aplikasi aplikasi yang menyenangkan dan dapat membantu kita dalam melaksanakan kegiatan PJJ. Selain 9 aplikasi yang di khususkan untuk kebutuhan edukasi, aplikasi sosial media atau aplikasi hiburan juga bisa kita gunakan sebagai media pembelajaran. Instagram, Facebook, Whatsapp, Twitter, atau Line merupakan aplikasi aplikasi sosial media yang bisa kita gunakan untuk memposting materi materi dengan cara yang unik, menarik dan kekinian. Webtoon atau Magatoon juga merupakan aplikasi membaca komik yang bisa kita jadikan sebagai media untuk mempelajari kosakata kosakata baru.

SIMPULAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa para guru di SMK Arraisiyah dapat memahami dan menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran jarak jauh untuk menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga permasalahan yang dihadapi dapat diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryanto. (2017, april 9). pengertian pendidikan menurut para ahli. Retrieved from BelajarPsikologi: <http://belajarpsikologi.com/pengertianpendidikan-menurutahli>.
- Latifah, N. (2020, Desember 22). Beberapa Aplikasi Pendukung Pelaksanaan Kegiatan PJJ. Retrieved fromKompasiana:https://www.kompasiana.com/nurlathifah6773/5fe19ffed541df2425316c7c/beber-apa-aplikasi-pendukung-pelaksanaan-kegiatan-pjj?page=2&page_images=1
- Web, P. (2020, mei 29). Unduh Panduan Pembelajaran Jarak Jauh Belajar di Rumah Masa C-19. Retrieved from Pusdatin.kemendikbud.go.id: <http://pusdatin.kemendikbud.go.id/unduh-panduan-pembelajaran-jarak-jauh-belajardi-rumah-masa-c-19/>
- Wedan, M. (2016, October 8). Pengertian Pendidikan dan Tujuan Pendidikan Secara Umum. Retrieved from Silabus.mpi: <https://silabus.org/pengertian-pendidikan/>