

Digital Technology sebagai Jembatan Menuju Modernisasi Belajar Siswa Sekolah di Desa Lengkong

Aisya Putri Rahma¹, Ellisa², Maftuhah³, Anindita Adikaputri Vinaya^{*4}

^{1,2,3}Program Studi Akuntansi, Universitas Internasional Semen Indonesia, Indonesia

⁴Program Studi Manajemen Rekayasa, Universitas Internasional Semen Indonesia, Indonesia

*e-mail: anindita.vinaya@uisi.ac.id⁴

Abstrak

Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang cukup signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam aspek pendidikan. Saat ini hampir semua aspek kehidupan bergantung pada media online, tak terkecuali dalam aspek pendidikan. Proses pembelajaran yang semula berjalan secara tatap muka harus berubah menjadi daring sejak mewabahnya virus COVID-19. Desa Lengkong yang terletak di kecamatan Cerme, kabupaten Gresik merupakan salah satu desa yang memiliki institusi pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda atau yang biasa disebut dengan MI Nurul Huda, Lengkong. Pandemi COVID-19 menyebabkan pembelajaran di MI Nurul Huda dilaksanakan secara daring dalam sementara waktu. Pembelajaran yang dilakukan masih kurang maksimal karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan menggunakan digital technology dalam pembelajaran. Pengenalan media pembelajaran online seperti Google Meet, situs kuis online Quizizz, dan sebagainya yang dapat mempermudah proses belajar mengajar secara daring. Dari hasil pendampingan dan pengenalan media pembelajaran online kepada guru, siswa, dan wali murid MI Nurul Huda, para mitra merasakan kebermanfaatan dalam menghadapi pembelajaran secara daring di masa pandemi ini. Hal ini dapat ditinjau dari antusiasnya para siswa, guru, dan wali murid ketika mengikuti kegiatan pendampingan, peningkatan nilai capaian pembelajaran siswa pada tiap minggu, serta hasil dari kegiatan ini diaplikasikan langsung dalam proses belajar mengajar mendatang.

Kata Kunci: Desa Lengkong, Digital Technology, Modernisasi

Abstract

The COVID-19 pandemic has had a significant impact on various aspects of life, especially in the education aspect. Currently, almost all aspects of life depend on online media, including the education aspect. The learning process that originally ran face-to-face had to change to online since the outbreak of the COVID-19 virus. Lengkong village, located in Cerme sub-district, Gresik district, is one of the villages that has the educational institution of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda or commonly called MI Nurul Huda, Lengkong. The COVID-19 pandemic has caused learning at MI Nurul Huda to be held online for a while. The learning carried out is still not optimal due to limited knowledge and ability to use digital technology in learning. The introduction of online learning media such as Google Meet, the online quiz site Quizizz, and so on that can facilitate the online teaching and learning process. From the results of mentoring and introduction of online learning media to teachers, students, and guardians of MI Nurul Huda, partners feel the benefits of dealing with online learning during this pandemic. This can be seen from the enthusiasm of students, teachers, and guardians of students when participating in mentoring activities, increasing the value of student learning achievements every week, and the results of these activities being applied directly in the future teaching and learning process.

Keywords: Digital Technology, Lengkong Village, Modernization

1. PENDAHULUAN

Pandemi Corona Virus Disease (COVID-19) yang mewabah di Indonesia menyebabkan aktivitas di berbagai bidang menjadi terganggu. Pemerintah dengan cepat mengambil tindakan untuk mencegah penyebaran virus COVID-19. Kebijakan *social distancing* maupun *physical distancing* guna meminimalisir penyebaran COVID-19. Salah satu bidang yang terdampak adalah pendidikan. Mendorong semua elemen pendidikan untuk mengaktifkan kelas meskipun sekolah tutup (Al, 2021). Pembatasan aktivitas belajar mengajar secara tatap muka menyebabkan proses pembelajaran terpaksa dilaksanakan secara *online* atau daring. Pembelajaran yang dilakukan secara daring adalah proses belajar mengajar dengan cara yang baru yang menggunakan berbagai

perangkat yang membutuhkan jaringan internet. Pembelajaran daring adalah strategi terbaik untuk memastikan *transfer knowledge* peserta didik paling tepat di masa pandemi (Herliandry, 2020) (Syarifudin, 2020).

Penggunaan teknologi digital merupakan pembiasaan baru dalam dunia pendidikan saat ini. Hampir seluruh instansi pendidikan menggunakan *digital technology* dalam semua proses pembelajaran. Ditambah dengan era industri 4.0 ini, hampir semua sektor tentunya menggunakan teknologi dalam seluruh aktivitas. Teknologi digital sendiri dalam dunia pendidikan merupakan alat bantu atau media yang mempermudah proses belajar mengajar (Voogt, Erstad, Dede, & Mishra, 2013). Tujuan penerapan teknologi digital dalam dunia pendidikan adalah mempermudah tenaga pendidik maupun murid dalam menyampaikan dan menerima materi yang tersedia (Situmorang, 2013).

Beberapa contoh penggunaan media *digital technology* dalam bidang pendidikan adalah antara lain penggunaan *Zoom, Google Meet, Google Classroom, Edmodo, Skype*, dan lain sebagainya. Beragamnya pilihan media pembelajaran berbasis teknologi tentunya memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran secara *online*. Namun, tentunya ada juga beberapa kesulitan atau kendala yang dihadapi, sebab hal ini merupakan pengalaman yang baru bagi pengajar atau murid dalam pelaksanaan pembelajaran secara *online*. Hasil penelahan berbagai literatur menyoroti temuan yang beragam tantangan pembelajaran daring diantaranya adalah tantangan dalam mendesain pembelajaran (Dian, 2021) (Herliandry, 2020).

Desa Lengkong yang terletak di kecamatan Cerme, kabupaten Gresik juga terdapat institusi pendidikan dengan permasalahan serupa. Salah satu sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang terdapat di desa Lengkong adalah MI Nurul Huda. Berdasarkan hasil survei, pembelajaran daring yang dilakukan telah terlaksana cukup baik selama ini tetapi masih belum maksimal dan sebagian besar proses pembelajaran masih satu arah. Hal ini salah satunya disebabkan karena keterbatasan penggunaan dan pengetahuan akan variasi teknologi digital dalam pembelajaran yang memungkinkan komunikasi dua arah. Pendampingan dalam pengenalan media belajar berbasis teknologi digital sebaiknya dilakukan dengan tujuan tercapainya pembelajaran secara maksimal dan berinovasi sehingga akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi pihak pengajar maupun bagi pihak murid (Rasidi, 2021).

Pendampingan pembelajaran *online* bagi siswa-siswi MI Nurul Huda, merupakan program yang diusulkan untuk memberikan edukasi dan pendampingan penggunaan teknologi digital, yaitu salah satunya dengan penggunaan *Google Meet* dan *Quizizz*. Dengan adanya pendampingan mengenai penggunaan *digital technology* dalam pembelajaran, proses pembelajaran diharapkan akan lebih maksimal dengan adanya interaksi dua arah dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam program pendampingan, diharapkan guru dapat menerapkan pemberian kuis atau latihan secara seru dan menarik, seperti yang diketahui seperti *Quizizz* memberikan tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan *Google Form* atau soal tertulis di *WhatsApp*. Media pembelajaran seperti *Google Meet* dan *Quizizz* sangat tepat digunakan untuk proses belajar dan pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 (Rosnaeni, 2021) (Wahyuni, 2021). Program kerja yang disusun diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa-siswi MI Nurul Huda selama masa transisi *online* ke *offline* dan memberikan dampak yang positif, baik bagi siswa-siswi maupun guru MI Nurul Huda, desa Lengkong.

2. METODE

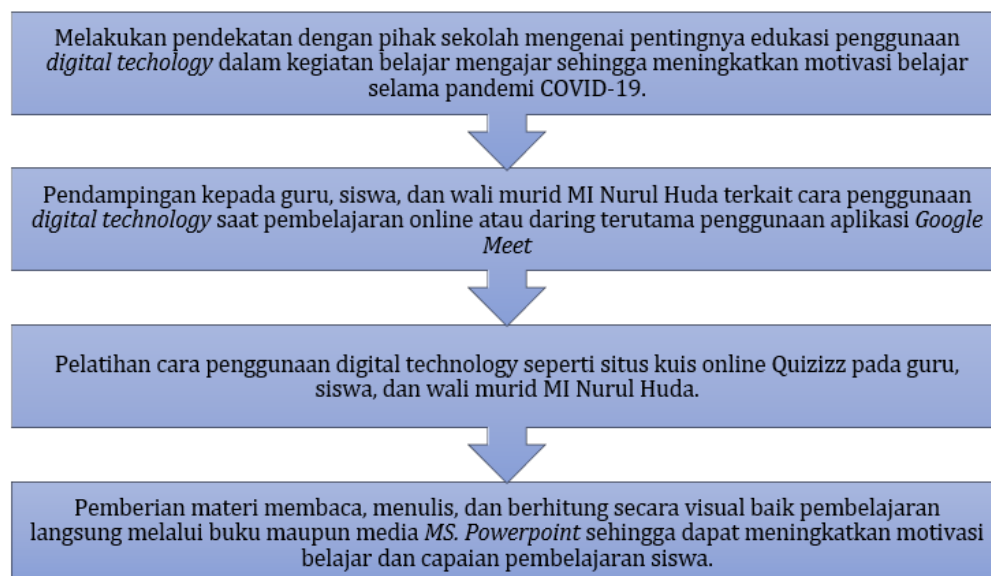
Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim bermitra dengan MI Nurul Huda yang terletak di desa Lengkong. MI Nurul Huda yang telah mendapatkan akreditasi A dengan jumlah tenaga pendidik sejumlah 8 dewan guru serta masyarakat desa Lengkong, kecamatan Cerme, kabupaten Gresik. Tim mengusulkan program pendampingan dan pelatihan sebagai metode dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Program akan dilaksanakan mulai pada tanggal 04 Oktober sampai 31 Desember 2021. Untuk sasaran dari program yang diusulkan meliputi siswa-siswi, guru, dan wali murid MI Nurul Huda.

Berikut adalah langkah-langkah persiapan yang dilakukan oleh tim, di desa Lengkong, kecamatan Cerme, kabupaten Gresik dalam program pengabdian masyarakat:

- Peninjauan lokasi dan penggalan informasi di desa Lengkong selama program pengabdian masyarakat berlangsung.
- Perumusan permasalahan yang muncul di desa Lengkong khususnya bidang pendidikan pada tingkat sekolah dasar.
- Perancangan program kerja yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.
- Penentuan perkiraan anggaran dan kebutuhan peralatan selama pelaksanaan program.

Perumusan masalah diperoleh melalui wawancara kepada kepala sekolah dan guru MI Nurul Huda. Berdasarkan wawancara, minat belajar siswa terhadap *digital technology* masih tergolong kurang, karena mereka berasumsi bahwa sulit dalam penggunaan *digital technology* sehingga guru juga kurang antusias mengembangkan media pembelajaran berbasis *digital technology*. Pada program yang diusulkan ini ditujukan untuk meningkatkan minat siswa dalam penggunaan *digital technology* dalam pembelajaran.

Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pelatihan ini disesuaikan dengan solusi yang diharapkan mitra adalah sebagai berikut:



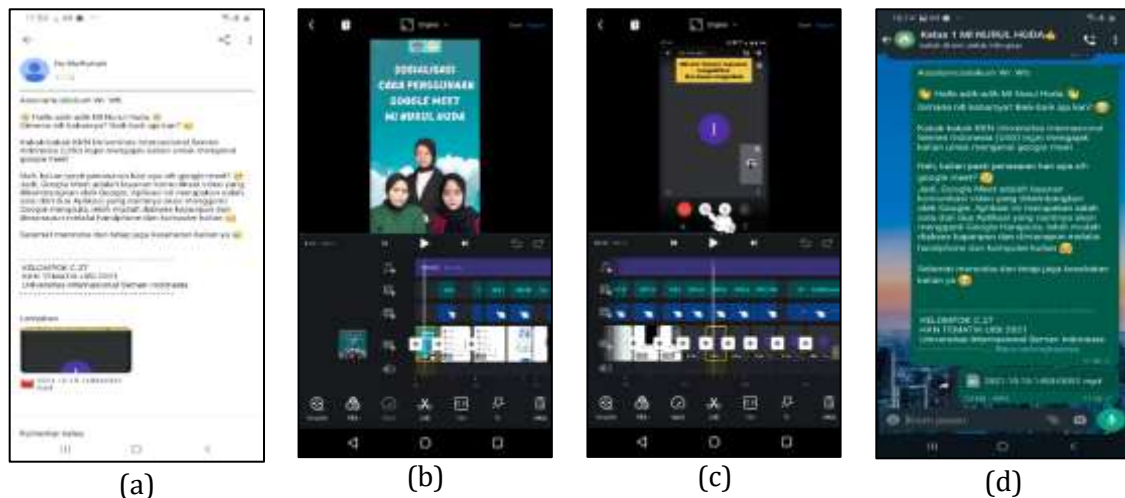
Gambar 1. Tahapan program pengabdian masyarakat yang diusulkan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Penggunaan *Google Meet*

Penggunaan aplikasi *Google Meet* membantu dalam proses pembelajaran secara daring dalam aplikasi tersebut terdapat fitur yang membantu Bapak dan Ibu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa dan siswi seperti *share screen* yang dapat menampilkan materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan siswi sehingga dapat melihat mata pelajaran dan mendengar penjelasan Bapak dan Ibu guru selama proses belajar mengajar dilakukan. Selain itu, pada aplikasi *Google Meet* juga memberikan fitur *recorder* kegunaannya yaitu agar rekaman proses pembelajaran dapat dilihat kembali setelah pembelajaran selesai sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan siswi MI Nurul Huda. Penggunaan *Google Meet* merupakan hal baru di MI Nurul Huda maka dari itu tim juga mensosialisasikan cara penggunaan *google meet* kepada sisw-siswi, guru dan orang tua melalui vidio tutorial penggunaan aplikasi *Google Meet* yang tim bagikan di grub *WhatsApp* kelas masing-masing dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* siswa dan siswi MI Nurul Huda tetap dekat dengan Bapak dan Ibu guru seperti di dalam kelas karena mereka dapat berkomunikasi langsung jadi ketika ada kendala dalam

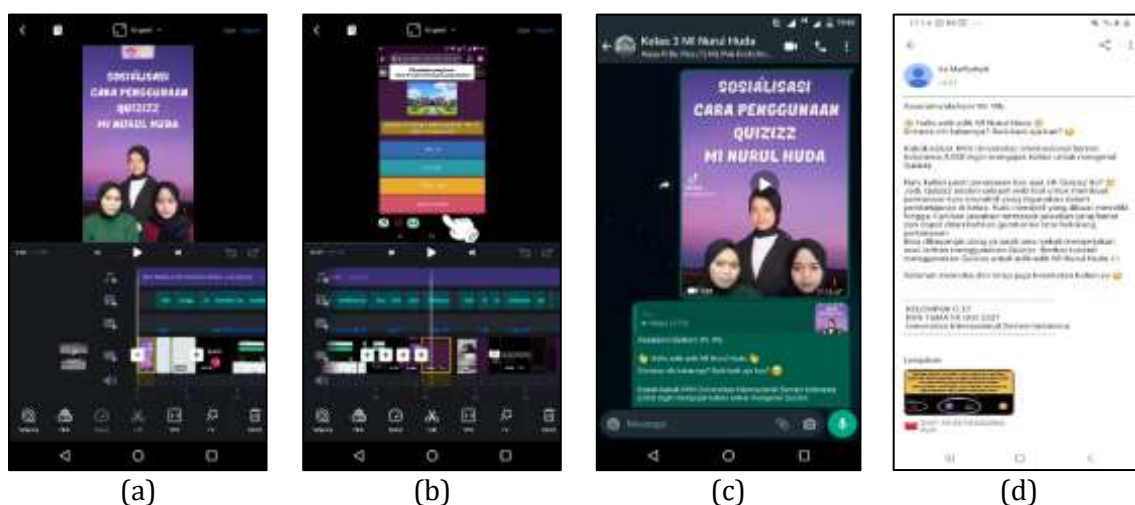
memahami mata pelajaran bisa ditanyakan dan dijelaskan. *Google Meet* dalam proses pembelajaran daring dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari implementasi penggunaan berbagai fitur yang ada pada *Google Meet* seperti *share screen* yang dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi (Wahyuni,2021).



Gambar 2. Sosialisasi cara penggunaan *Google Meet* (a) recorder *Google Meet* (b) pemberian materi (c) cara *share screen Google Meet* (d) sosialisasi video tutorial penggunaan *Google Meet*

3.2. Penggunaan Situs Quizizz

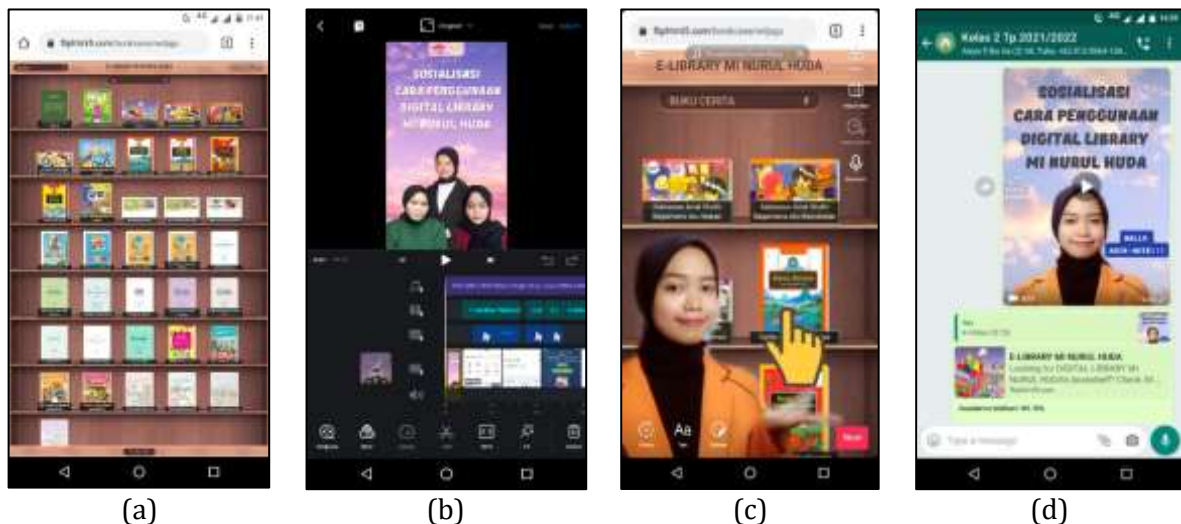
Sebuah situs untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Penggunaan *Quizizz* ini merupakan hal baru di MI Nurul Huda, maka tim membuat video tutorial bagaimana cara penggunaan *Quizizz* yang dibagikan melalui *WhatsApp* grup kelas yang berisikan siswa-siswi dan wali murid. Tim juga mensosialisasikan melalui video bagaimana cara penggunaan *Quizizz* kepada guru dan orang tua siswa. *Web tool Quizizz* dapat membantu Bapak dan Ibu guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa melalui poin yang didapat dalam pengerjaan *Quizizz* dan tampilan *Quizizz* yang menarik membuat siswa dan siswi menjadi lebih semangat dalam mengerjakan latihan soal sehingga mereka akan lebih kompetitif dalam mengerjakannya. Media pembelajaran *Quizizz* sangat tepat digunakan untuk proses belajar dan pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. Sehingga selama pandemi COVID-19 proses belajar dan pembelajaran tetap berlangsung dan menyenangkan (Rosnaeni,2021).



Gambar 3. Sosialisasi cara penggunaan *Web Tool Quizizz* (a) penggabungan vidio (b) pengeditan vidio (c) sosialisasi (d) pembagian vidio

3.3. Pembuatan *Digital Library*

Untuk mendukung proses pembelajaran selama pandemi COVID-19, tim membuat "*Digital Library*" atau perpustakaan digital guna membantu guru, wali murid, dan siswa dalam mencari referensi buku untuk pembelajaran siswa-siswi MI Nurul Huda karena di situasi pandemi yang masih belum normal seperti semula tidak memungkinkan untuk siswa-siswi MI Nurul Huda datang dan meminjam buku ke perpustakaan sekolah secara langsung. Adanya *Digital Library* guru, wali murid, dan siswa dapat mengakses *E-book* dari rumah tanpa harus datang ke sekolah. Siswa-siswi MI Nurul Huda yang gemar membaca bisa akses perpustakaan kapan saja dan dimana saja. Perpustakaan digital merupakan hal baru bagi siswa dan siswi MI Nurul Huda mereka belum mengetahui cara penggunaannya sehingga tim membuat video tutorial bagaimana cara penggunaan *Digital Library* atau perpustakaan digital kepada siswa dan siswi MI Nurul Huda dan dibagikan melalui grup *WhatsApp* kelas masing-masing. Tim juga memberikan video tutorial tata cara untuk menambahkan buku dalam perpustakaan digital kepada Bapak dan Ibu guru MI Nurul Huda agar dapat melengkapi dan menambahkan referensi buku baru agar dapat dibaca oleh siswa-siswi MI Nurul Huda sehingga buku yang berada pada perpustakaan digital lebih banyak sekaligus beragam sehingga menambah semangat untuk membaca dan meningkatkan pengetahuan siswa dan siswi MI Nurul Huda.



Gambar 4. Pembuatan *Digital Library* (a) Web *Digital Library* (b) pengeditan video (c) posting di TikTok (d) sosialisasi

3.4. Pembelajaran CALISTUNG (Membaca, Menulis dan Menghitung)

Di samping pendampingan penggunaan *digital technology*, tim juga membantu siswa-siswi MI Nurul Huda yang masih belum lancar membaca, menulis, dan menghitung. Kegiatan ini dilakukan setelah proses pembelajaran di sekolah selesai. Kegiatan ini diberi nama "CALISTUNG". Dalam proses pembelajaran kelas CALISTUNG, tim mengenalkan siswa-siswa yang belum lancar membaca mulai dari huruf, mengeja sampai lancar dalam membaca. Dalam prosesnya tim membagi peserta kelas CALISTUNG menjadi tiga kelompok supaya tim pelaksana lebih optimal dalam mengajar siswa dan siswi MI Nurul Huda dengan memberikan perhatian penuh pada masing-masing siswa sehingga lebih cepat untuk bisa membaca. Selain melakukan kegiatan CALISTUNG, tim juga melakukan pembelajaran dalam kelas secara tatap muka. Tim mengajar siswa dan siswi MI Nurul Huda menggunakan media *powerpoint* juga sehingga materi yang diajarkan lebih mudah untuk dipahami. Berikut adalah tabel penilaian progres kemampuan siswa dalam baca, tulis, hitung pada 12 minggu pelaksanaan program:

Tabel 1. Capaian Nilai Setiap Siswa Per Minggu

Nama Siswa	Capaian Nilai Tiap Siswa Per Minggu											
	W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8	W9	W10	W11	W12
Arya	2	2	3	3	3	3	5	5	6	8	8	8
Bayu	2	2	2	4	4	4	5	5	6	7	8	8
Nico	3	4	4	4	5	5	6	6	7	8	9	10
Dito	3	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	10
Viky	2	2	2	3	3	4	4	4	5	6	7	7
Zefan	2	2	3	3	3	4	4	4	5	6	6	7
Agung	3	4	4	4	5	5	5	6	6	7	8	9
Galih	3	3	3	4	4	4	5	6	7	7	7	8
Fanisa	4	4	4	5	5	5	6	6	7	8	9	10
Nazua	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	8	9
Alika	3	3	3	3	4	4	5	6	7	7	7	8
Rata-Rata	2,7	2,9	3,2	3,7	4,1	4,3	5,0	5,5	6,2	7,1	7,7	8,5

Rentang Nilai:

1-3 = Kurang baik/tidak ada peningkatan

4-6 = Cukup baik/terdapat peningkatan

7-10 = Sangat Baik

Dari hasil evaluasi tiap minggu pada para siswa, terdapat peningkatan yang baik pada tiap minggunya. Adanya peningkatan yang baik terjadi pada minggu ke 8. Pada minggu kedelapan, para siswa telah cukup menguasai kemampuan baca, tulis, hitung, dengan kemampuan yang paling baik pada aspek membaca. Saat telah menguasai dasar yang baik pada minggu kedelapan, berdampak pada perubahan yang lebih signifikan pada minggu kesembilan hingga akhir masa program, yang menunjukka nilai 7 (tujuh) keatas pada seluruh siswa. Dapat dilihat juga para rata-rata capaian nilai siswa pada tiap minggu, rata-rata nilai menunjukkan peningkatan pada tiap minggunya, dengan minggu pertama saat program baru berjalan, rata-rata capaian nilai siswa hanya berada pada poin 2,7 dari 10. Namun, pada akhir periode program, capaian nilai siswa naik hingga 8,5 dari 10. Ini merupakan hasil yang signifikan selama program berlangsung.

Sesuai dengan *reward*, diakhir program siswa yang selalu aktif mengikuti kelas CALISTUNG akan diberi *reward* sederhana sebagai tanda terimakasih kepada para siswa yang telah berkontribusi pada jalannya program. Sekaligus sebagai tanda terimakasih karena telah berproses dan menunjukkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.



(a)



(b)

Gambar 5. Pembelajaran CALISTUNG (a) membaca (b) membaca huruf

Dari hasil yang dilakukan untuk pendampingan *digital technology* dalam studi kasus MI Nurul Huda meningkatkan pemahaman siswa dan siswi dalam penggunaan aplikasi *Google Meet* dan penggunaan *Quizizz* serta dengan adanya *Digital Library* atau perpustakaan digital memudahkan siswa-siswi dan guru dalam mengakses buku-buku untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar secara online maupun offline.

4. KESIMPULAN

Penggunaan *digital technology* sebagai salah satu cara untuk mendukung dalam kegiatan belajar mengajar, merupakan hal yang harus diprioritaskan saat ini, hal ini diupayakan guna menjaga keberlangsungan proses belajar mengajar yang optimal di masa wabah pandemi COVID-19. Terdapat beberapa platform seperti *Google Meet* dan *Quizizz* yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran supaya tetap efektif dan optimal dalam pelaksanaannya. Penggunaan *digital technology* dinilai dapat meningkatkan minat belajar dan capaian pembelajaran siswa-siswi dan dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada pihak Sekolah MI Nurul Huda dan Desa Lengkong yang telah memberikan dukungan program yang diusulkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al, G. (2021, 10 18). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4801.
- Dian, W. (2021). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI SEBUAH INOVASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Proceeding Seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan*, (pp. 119-124).
- Herliandry, L. D. (2020, 4 30). Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 70. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/15286>
- Rasidi, A. a. (2021, 7 30). Hambatan guru dalam pembelajaran daring: Studi kasus di kelas V MIN 2 Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 159.
- Rosnaeni, R. (2021). Kendala Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid -19 : Kasus di SDN 24 Macanang Kabupaten Bone. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2246.
- Situmorang, R. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Grop.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 31-34.
- Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century. *J. Comput. Assist. Learn.*
- Wahyuni, V. N. (2021, 2 2). Efektifitas penggunaan google meet dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Al Islam Plus Krian Sidoarjo.

Halaman Ini Dikosongkan