



PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DIGITAL DI SD MUHAMMADIYAH 08 SEMARANG

LEARNING DEVELOPMENT ASSISTANCE DIGITAL AT MUHAMMADIYAH SD 08 SEMARANG

¹⁾Nur Laili Mardhiyani, ^{2*)}Liliek Budiastuti Wiratmo, ³⁾Yayuk Endang Irawati, ⁴⁾Previari Umi Pramesti

^{1,2,3)} Program Studi Ilmu Informasi dan Humas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro

⁴⁾ Program Studi Infstruktur Teknik Sipil dan Arsitektur Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro
nurlaili.dhiyan@gmail.com; lilikbewe@yahoo.com; yayukendangirawati@lecturer.undip.ac.id;
previariumipramesti@lecturer.undip.ac.id

*) Penulis Korespondensi

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 memengaruhi cara manusia beraktivitas, termasuk cara pembelajaran yang semula hampir semua dilakukan secara *offline* (luring-luar jaringan) menjadi *online* (daring-dalam jaringan). Namun tidak semua lembaga pendidikan dapat melakukan perubahan tersebut dengan mudah. Salah satunya adalah SD Muhammadiyah 08 Semarang. Empat penyebab kesulitan tersebut adalah: masalah sosial budaya, minimnya sarana dan prasarana, terbatasnya kompetensi guru dalam penggunaan teknologi digital serta ekonomi orang tua. Mengacu pada persoalan tersebut dilakukan pendampingan pengembangan pembelajaran digital. Peserta kegiatan adalah 30 orang guru dari kelas satu hingga enam. Tujuan kegiatan ini membantu SD Muhammadiyah 08 Semarang dalam penggunaan teknologi digital yang menunjang metode pembelajaran jarak jauh khususnya selama masa pandemi Covid-19. Kegiatan awal berupa paparan dan diskusi tentang pembelajaran digital untuk memetakan kebutuhan sekolah yang fokus pada pembuatan konten serta kebutuhan sarana penunjang pembuatan konten pembelajaran digital. Kegiatan kedua penyerahan dan pemasangan mini studio. Dalam seleuruh kegiatan peserta tidak hanya menerima materi namun juga praktik membuat konten digital menggunakan mini studio. Peserta menunjukkan minat yang tinggi yang tampak dari antusiasme pada saat diskusi maupun praktik pembuatan konten pembelajaran digital.

Kata Kunci : pandemi, konten digital, studio mini.

DEVELOPMENT ASSISTANCE ON DIGITAL LEARNING IN SD MUHAMMADIYAH 08 SEMARANG

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic affects the way humans do activities, including learning activities that usually done offline into online. However, not every educational institutions manage adapt to these changes easily. One of them was SD Muhammadiyah 08 Semarang. Four causes of these difficulties are: socio-cultural problems, lack of facilities and infrastructure, limited competence of teachers in the use of digital technology, and the economy of parents. To solve this problem, digital learning development assistance have been carried out. Participants of this activity were 30 teachers that teaches grades one to six. The purpose of this activity was to help SD Muhammadiyah 08 Semarang in using digital technology to support distance learning methods, especially during the Covid-19 pandemic. Initial activities were in the form of exposure and discussion on digital learning to map school needs. This phase focus on content creation and the need for supporting facilities for creating digital learning content. The second activity was submission and installation of a mini studio. In every activities that have been conducted, the participants not only receive material about digital learning methods but also practice to create digital content using mini studio. Participants shows high interest which was evident from their enthusiasm during the discussion and the practice of creating digital learning content.

Key words: pandemic, digital konten, mini studio.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memaksa dunia pendidikan untuk berevolusi menjadi sistem pendidikan berbasis digital. Keterbatasan ruang fisik antara guru dan murid membuat kegiatan belajar mengajar secara tidak langsung berimigrasi dalam ruang virtual. Pembelajaran secara virtual atau populer disebut dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109/2013. Pasal 2 menyebutkan bahwa tujuan PJJ adalah untuk memberikan layanan

pendidikan tinggi kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka, dan memperluas akses serta mempermudah layanan pendidikan tinggi dalam pembelajaran. Perubahan ruang belajar secara fisik, kini menjadi virtual, tentu saja juga akan berpengaruh pada metode pembelajaran yang ditawarkan kepada para murid. Di saat pembelajaran tatap muka, guru dapat berkespresi secara langsung dan melakukan feedback dengan baik di depan siswa. Namun, pada ruang virtual muncul keterbatasan dalam ekspresi dan feedback. Hal yang sama bisa saja terjadi pada penyampaian materi melalui ruang virtual. Tantangan yang muncul kemudian adalah bagaimana penyajian materi oleh para guru melalui ruang virtual tersebut. Penciptaan konten digital sangat diperlukan agar pemanfaatan teknologi benar-benar dioptimalkan dengan melihat bagaimana konten tersebut mampu menarik minat para siswa agar tidak merasa jenuh ketika belajar melalui virtual.

Salah satu sekolah yang harus melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh adalah SD Muhammadiyah 08 Semarang. Dari pengamatan awal ditemukan ada empat persoalan yang dihadapi dalam upaya pengembangan metode pembelajaran berbasis digital di sekolah tersebut, yaitu :

1. Masalah Sosial Budaya. Adanya pembatasan penggunaan teknologi pada anak di tingkat SD. Meskipun tidak berlaku untuk semua, namun orang tua

murid masih melarang dan melakukan pembatasan terhadap penggunaan gawai yang selama masa pembelajaran Jarak Jauh ini justru digunakan secara berkala untuk mengakses tugas dan materi yang diberikan oleh masing-masing guru. Selain itu, pembelajaran materi secara online masih terasa asing di masyarakat Indonesia yang terbiasa dengan pembelajaran tatap muka.

2. Minimnya sarana dan prasarana di Sekolah. Dalam kondisi prasarana dan sarana yang minim bahkan tidak memiliki alat pendukung, pembelajaran berbasis digital sulit untuk diciptakan, khususnya pada pembuatan konten digital. Guru masih menggunakan gawai masing-masing dengan teknologi seadanya untuk melakukan pembelajaran secara virtual.
3. Terbatasnya kompetensi guru dalam penggunaan teknologi digital. Pembelajaran jarak jauh melalui virtual menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik.
4. Masalah Ekonomi. Keterbatasan akan sarana dan prasarana teknologi yang dimiliki oleh para peserta didik tergantung dari tingkat perekonomian masing-masing keluarga. Mayoritas orangtua murid SD Muhammadiyah 08 Semarang merupakan wirausaha dan buruh yang juga terdampak Covid-19.

Dari latar belakang tersebut dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana Pendampingan Pengembangan Pembelajaran Digital di SD Muhammadiyah 08 Semarang?

Ketersediaan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut bertujuan untuk memenuhi kompetensi dasar dan kompetensi inti dalam suatu mata pelajaran. Media pembelajaran (Asyar, 2012:8) merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga penerimaanya

dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran digital dapat digunakan para guru sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai dan dapat digunakan para peserta didik untuk belajar mandiri ketika tidak ada pendampingan dari guru. Penerapan media pembelajaran digital ini dibutuhkan di masa pandemi seperti saat ini. Arsyad (2014:2) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Model pembelajaran digital dan konten digital dikembangkan untuk mengatasi kesenjangan pendidikan dan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kompetensi digital dibangun agar sumberdaya manusia khususnya pengajar dan pembelajar menguasai teknologi digital. Khususnya pada masa pandemic seperti ini, kebutuhan akan konten digital diperlukan sebagai bagian dari pengembangan materi pembelajaran secara digital.

Model pembelajaran secara digital tidak serta merta diterima secara cepat oleh masyarakat, khususnya para guru dan peserta didik. Perlu ada penyesuaian terhadap pembelajaran digital di tingkat Sekolah Dasar. Penyesuaian tersebut meliputi bagaimana strategi pembelajaran digital agar dapat menggantikan pembelajaran secara tatap muka di kelas. Strategi Pembelajaran dalam bentuk digital merupakan suatu teknik agar peserta didik lebih nyaman dalam belajar, bila ditampilkan suatu materi yang menarik peserta didik, sehingga muncul apa yang disebut sebagai: "sugestology" atau "sugestopedia", pada prinsipnya bahwa sugesti akan mempengaruhi hasil belajar. Sementara itu menurut Bobbi De Porter, (2000: 14), "suggestology" juga diartikan sebagai "percepatan belajar" (*accelerated learning*), yang maksudnya

memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dibarengi dengan kegembiraan, sehingga dapat menghasilkan suatu pengalaman belajar yang efektif.

Pembelajaran digital memerlukan pembelajar dan pengajar yang dapat berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internet, smartphone, video, suara, dan desain. Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan.

Komunikasi secara visual maupun audio dapat tergantikan dengan video yang memperbolehkan peserta didik suka menggunakan media yang berbeda untuk bekerja dengan pesan-pesan yang tidak dicetak. Pembelajaran digital menerapkan sistem pembelajaran yang berbasis web atau digital. Pembelajaran digital diawali dengan perencanaan yang baik, serta cara penyampaian materi pembelajaran (*delivery content*) kepada peserta didik yang sesuai dengan perencanaan tersebut. Ruang lingkup kompetensi bagi seorang guru dalam pembelajaran digital meliputi perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik verbal maupun non verbal, kerjasama tim, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan pembelajar dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan penguasaan media pembelajaran.

Pengembangan pembelajaran digital adalah dengan membuat desain konten digital tersebut. Pembuatan konten harus disesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing mata pelajaran. Isi materi pembelajaran, cara penyajian materi, dan proses pembelajaran dirancang secara khusus, yaitu tidak terbatas pada materi

pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, tempat, jarak, waktu, usia, jender dan persyaratan non akademik lainnya. Materi pembelajaran digital dirancang agar peserta didik dapat belajar mandiri yang dapat dipelajari sendiri.

Peran materi pembelajaran digital perlu dikembangkan dalam kualitas dan kuantitasnya. Lance J. Richards, dkk (Munir, 2017: 17). mengemukakan beberapa komponen dalam desain pembelajaran digital yang dapat diterapkan dalam pembelajaran digital, yaitu:

- a. Desain atau pemilihan alat/sarana pengelolaan pembelajaran digital (*designing or selecting a courses management tools*).
- b. Perencanaan dan pengorganisasian program pembelajaran digital (*course planning and organizing*)
- c. Pemasangan atau penempatan materi “*chunking content*.”
- d. Penggunaan strategi interaktif belajar dan mengajar yang tepat (*using interactive teaching and learning strategies*).
- e. Penerapan prinsip pembelajaran orang dewasa (*applying adult learning principle*).
- f. Mempertimbangkan pembelajaran dimana peserta didik dapat mengarahkan cara belajarnya sendiri (*self-directing*) dan menggunakan pendekatan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik (*student-centred learning approach*).
- g. Menggunakan penilaian pembelajaran yang otentik (*using authentic*

assessment strategies)

- h. Menyediakan pembelajaran yang berorientasi pada sistem digital (*providing digital orientation*) dan teknologi pelatihan (*technology training*).
- i. Menyediakan informasi tentang infrastruktur yang sesuai dan mendukung kegiatan pembelajaran (*providing information about appropriate infrastructure for learner support*).

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang pada tahun 2020 adalah untuk membantu SD Muhammadiyah 08 Semarang dalam penggunaan teknologi digital yang menunjang metode pembelajaran jarak jauh khususnya selama masa pandemi Covid-19.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian mencakup uraian permasalahan kondisi lingkungan dan pemilihan solusi yang akan diterapkan untuk penyelesaian persoalan prioritas bagi pendidikan dalam masyarakat. Pengabdian dilaksanakan berdasarkan asesmen awal terhadap kondisi sarana dan prasarana pendukung pembelajaran di SD Muhammadiyah 08 Semarang.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diikuti oleh para guru SD Muhammadiyah 08 Semarang. Berikut ini mekanisme program pengabdian :

Tabel 1. 1. Program Pengabdian

No	Kegiatan	Indikator	Output
1	Sosialisasi Program	Kegiatan pengenalan pembelajaran berbasis digital melalui mini studio berjalan dengan baik	Perencanaan pemetaan mata pelajaran dan kebutuhan mini studio
2	Pemetaan mata pelajaran dan kebutuhan	Hasil pemetaan dapat menjadi acuan para guru untuk sinkronisasi konten	Bersedia mengikuti pemetaan dan menerapkan pembuatan konten digital

	konten digital melalui pembuatan mini studio	digital dan kebutuhan pembuatan mini studio dalam pembelajaran	
--	--	--	--

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini terdiri atas dua mekanisme pelaksanaan, yaitu sosialisasi awal/pemetaan dan penyerahan bantuan peralatan mini studio.

Kegiatan Awal/Pemetaan

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan melakukan sosialisasi awal pada seluruh peserta, yaitu para guru dan pengajar di SD Muhammadiyah 08 Semarang dari tingkat satu hingga enam. Pada tahap sosialisasi awal, tim pengabdian memberikan paparan dan materi tentang pembelajaran digital yang berfokus pada pembuatan konten, serta *timeline* pelaksanaan pengabdian.

Tujuan dari sosialisasi awal ini adalah agar para peserta mengetahui gambaran mengenai produksi konten digital, termasuk konten digital, sarana, software, karakteristik, serta pengetahuan tentang kompetensi apa saja yang harus dimiliki pada saat akan membuat konten digital yang nantinya akan berhubungan dengan pengadaan mini studio tersebut.

Pelaksanaan sosialisasi awal pada Rabu, 22 Oktober 2020, mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 13.00 WIB, di ruang kelas 1 Salman SD Muhammadiyah Semarang dengan dihadiri 30 peserta dari guru tingkat/kelas satu hingga enam yang masing-masing tingkatan terbagi dalam dua hingga tiga kelas.

Adapun acara yang disusun oleh Tim pengabdian masyarakat Sekolah Vokasi terdiri dari 3 (tiga) sesi, yaitu:

1. Sesi 1 diisi oleh Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 08 Semarang, Ibu Alifia Melati Farida yang memaparkan bagaimana gambaran metode pembelajaran yang diterapkan di lingkungan sekolah oleh para guru selama pandemi ini.

2. Sesi 2 diisi oleh Nur Laili Mardhiyani sebagai ketua tim pengabdian masyarakat yang juga sebagai pemateri yang memaparkan tentang pengetahuan seputar pembuatan konten digital, kompetensi, dan manfaat konten digital dalam media pembelajaran digital yang sangat diperlukan saat ini. Selain itu, dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang *timeline* pengabdian dalam jangka panjang yang lebih pada penguatan kompetensi bagi para guru dan pengajar dalam menciptakan konten digital serta mencakup pengoperasian alat.
3. Sesi 3 merupakan sesi diskusi dan sharing antara para guru dengan tim pengabdian masyarakat mengenai konten yang mereka ciptakan selama ini

Materi yang disampaikan pada sosialisasi awal:

- 1) Kebutuhan akan pembelajaran daring selama Covid-19
- 2) Perkembangan teknologi digital
- 3) Penunjang penyampaian materi pembelajaran
- 4) Penguatan kompetensi pengajar
- 5) Kebutuhan pembuatan konten media sosial guna kegiatan promosi.

Strategi Pembelajaran dalam bentuk digital merupakan suatu teknik agar peserta didik lebih nyaman dalam belajar, bila ditampilkan suatu materi yang menarik peserta didik, yang maksudnya memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dibarengi dengan kegembiraan, sehingga dapat menghasilkan suatu pengalaman belajar yang efektif.

Pemetaan Strategi Pembelajaran digital melalui elemen komunikasi, yaitu

- 1) Komunikator/ Pengajar : Hal-hal yang berkaitan dengan kompetensi penyampaian materi dan pembuatan konten. Jika kompetensi dari pengajar belum optimal, maka kebutuhan akan pelatihan penggunaan sarana penunjang pembelajaran digital perlu dilakukan
- 2) Pesan : Pesan mencakup bagaimana konten itu dikemas dan waktu/ durasi penyampaian. Sebagai contoh, konten yang dibuat untuk Siswa Kelas 1 – kelas 3 – dan kelas 6 akan berbeda. Siswa Kelas 1 akan lebih banyak pada konten visual, sedangkan Siswa Kelas 6 dapat menerima konten audio dengan durasi yang cukup lama. Pesan dapat juga disesuaikan dengan mata pelajaran.
- 3) Saluran : Saluran melihat dari pesan/ konten yang dibuat. Penempatan channel harus disesuaikan dengan efektivitas konten (teks, audio, audiovisual)
- 4) Komunikan/ sasaran pembuatan konten : Siapakah sasaran utama ? (Siswa dengan melihat tingkat/kelas, Orangtua murid, Calon orangtua murid, Dewan Pengawas)
- 5) *Feedback* : Evaluasi pembelajaran, respon siswa, respon orangtua murid, *social media analytics*
- 6) *Noise* : Gangguan dapat dibagi menjadi 2, yaitu internal (kompetensi pengajar, Kepercayaan diri Pengajar dan siswa, Sarana dan prasarana Sekolah) dan eksternal (penolakan dari pihak luar (orangtua murid, pengawas, lingkungan sekitar sekolah).



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi Awal Pengabdian Masyarakat

Hasil dari sosialisasi awal yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi bersama para guru ini adalah sumber daya manusia yang ada SD Muhammadiyah 08 Semarang belum memiliki kompetensi yang cukup dalam menciptakan konten untuk media pembelajaran digital, dan juga tidak adanya sarana penunjang dari pihak sekolah yang mendorong pembuatan konten tersebut. Selain itu, berdasarkan diskusi yang dilakukan antara para guru dan tim pengabdian adalah metode pembelajaran digital yang dilakukan selama ini pada masing-masing tingkatan kelas dan masing-masing guru memiliki hambatan yang berbeda-beda.

Penyerahan Bantuan Peralatan Mini Studio

Kegiatan kedua dilakukan pada 23 November 2020 dengan agenda penyerahan dan pemasangan mini studio. Setelah mengetahui kebutuhan sekolah akan sarana dan prasarana mini studio pada sosialisasi awal, tim pengabdian masyarakat Sekolah Vokasi Undip menyerahkan satu paket mini studio, satu paket podcast, serta satu paket tripod kepada Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 08 Sekolah, Ibu Alifia Melati Farida, S.Pd melalui penandatanganan berita acara penyerahan alat.



Gambar 2. Penandatanganan Berita Acara Penyerahan Alat

Penyerahan ini disaksikan oleh semua guru SD Muhammadiyah 08 Semarang dan diikuti dengan pemasangan mini studio dan alat pendukung yang menyertainya. Beberapa guru mencoba alat yang telah terpasang dan melakukan rekaman singkat baik untuk perekaman suara ataupun gambar.



Gambar 3. Salah Satu Guru mencoba Alat yang telah Terpasang

Bantuan peralatan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan peralatan yang menunjang sarana pembelajaran digital dengan satu paket mini studio beserta alat podcast, dengan rincian sebagai berikut

- TaffSTUDIO BM-800 Paket Smule Condenser Microphone + Scissor Arm Stand + Phantom Power 48V + Sound Card + Pop Filter + Splitter - Black
- TaffSTUDIO Bracket Stand 3M untuk Backdrop Foto Studio - BS-300 – Black
- TaffSTUDIO Portrait Foto Studio Lighting Kit Youtube Vlog Unboxing - LD-TZ07A – Black
- Dua (2) pcs Taffware Professional Lavalier Microphone Clip Portable 3.5mm - Q10 – Black
- TAKARA ECO-193A Lightweight Tripod For Travel Free Bag ECO 193A
- TaffSTUDIO Mini Tripod Flexible Octopus GorillaPod - B07 – Black
- Lacyfans Lampu Halo Ring Light LED Selfie 120 LED 10 Inch with

Smartphone Holder + Mini Tripod + Monopod - RL-128 – Black

- Ambitful Kain Backdrop Studio Fotografi Cotton Textile Muslin Cloth 300 x300 cm - B29 – White
- 6 pcs Andoer Klip Jepit Backdrop Studio Fotografi & Papan Woodworking 6 Inch -PB-A06 – Black.



Gambar 3. Penyerahan dan Pengecekan Paket Mini Studio. Podcast, dan Tripod

Keberhasilan dilihat dari banyaknya peserta dan antusiasme yang terlihat dari pertanyaan pada perwakilan guru masing-masing tingkat kelas terkait metode pembelajaran yang mereka lakukan selama ini.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pentingnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital baik secara virtual maupun secara tatap muka. Keterbatasan sarana dan kompetensi dari masing-masing pengajar atau guru menjadi kendala utama dalam pembelajaran digital. Tidak semua guru menguasai aplikasi dan produk digital yang saat ini banyak digunakan. Pembelajaran secara digital yang dilakukan di SD Muhammadiyah 08 Semarang masih menggunakan peralatan seadanya, yaitu pengambilan gambar dan suara masih menggunakan gawai masing-masing personal.

Metode pembelajaran digital yang digunakan selama pembelajaran daring saat

pandemi Covid-19 dapat diterapkan kemudian untuk mengembangkan metode pembelajaran digital pada saat tatap muka. Selain itu, pembuatan konten digital ini dapat bermanfaat bagi sekolah untuk kegiatan lomba dan promosi pada saat penerimaan siswa baru di tahun ajaran baru. Potensi akan metode pembelajaran digital dikemudian hari akan terus berkembang, dan para pengajar dapat mengembangkan kompetensi mereka di bidang multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi

Arsyad, Z. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineke Cipta

De Porter, Bobbi dan Mike Hernachi. (2000). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Media Utama.

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Alfabeta.