

Pelatihan *Online* Tentang Aplikasi Google Services Untuk Guru SD Selapajang 1 dan 2 di Kedaung Wetan, Cengkareng

Mila Falma Masful

Universitas Sahid, Jakarta

Email: mila_falma@usahid.ac.id

DOI: 10.18196/ppm.35.88

Abstrak

Indonesia masa sekarang ini telah memasuki era digital yang mana hampir semua bidang menggunakan teknologi sebagai sarana atau alat pendukung dalam meningkatkan bidang tersebut. Salah satunya adalah bidang pendidikan yang di setiap tempat pendidikan seperti sekolah dan kampus, teknologi sangat dibutuhkan dan wajib digunakan demi peningkatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai orang yang memberikan pembelajaran juga wajib untuk meningkatkan kapasitas diri agar mampu menggunakan perangkat teknologi dengan baik dan tepat sasaran. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat beberapa sekolah yang belum memiliki alat teknologi yang memadai dalam pembelajaran, begitu juga para gurunya. Maka, GA Circle sebagai suatu komunitas sosial tergerak untuk melakukan kegiatan peningkatan kemampuan guru menggunakan alat dan aplikasi pembelajaran berbasis online. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan guru cakap dan terbiasa menggunakan aplikasi Google seperti Meet, Gmail, Gdrive, Power Point, dan Video Conference sebagai media pembelajaran dengan para muridnya. Pelaksanaan pelatihan ini tentunya hanya bisa dilaksanakan secara online melalui Zoom atau Meet selama satu bulan setiap Sabtu pagi dimulai pada 26 September 2020 hingga 17 Oktober 2020. Dampak dari pelatihan ini adalah guru mampu membuat materi pembelajaran menggunakan Power Point, yang lebih variatif dan menarik, menggunakan GSheet untuk membuat soal Latihan dan Video Conference untuk bertatap muka secara daring.

Kata Kunci: PJJ, Google Service, Guru SD

Pendahuluan

Tahun 2020 ini dunia dan negara Indonesia dihadapkan pada situasi wabah penyakit Covid-19 secara masif dan cukup mengerikan. Pandemi ini dirasakan sejak awal Maret 2020 yang mana berdampak buruk terhadap perekonomian, pariwisata, politik, kehidupan sosial bermasyarakat, juga pendidikan. Untuk pendidikan sendiri, dapat diketahui bahwa siswa dan mahasiswa tidak bisa lagi belajar secara tatap muka. Pandemi memaksa para pelajar dan guru melakukan pembelajaran secara *online*. Awalnya hal ini sulit dilakukan oleh beberapa sekolah di Indonesia, tetapi dengan adanya perkembangan teknologi maka pembelajaran jarak jauh terasa mudah dilakukan dengan menggunakan dan memanfaatkan aplikasi Zoom, Meet, dan media sosial lainnya. Namun, pada hakikatnya pembelajaran harus tetap berlangsung walaupun media yang digunakan berbeda-beda. Selama ini, pertemuan tatap muka dengan para murid merupakan sarana yang paling tepat untuk pembelajaran. Seperti yang dituturkan oleh Feri Tirtoni (2018, 148) berikut ini.

“Prinsip-prinsip pemilihan media dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang dimaksud dikemukakan Nana Sudjana (1991) sebagai berikut. *Menentukan jenis media dengan tepat.* Artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media mana yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang di ajarkan. *Menetapkan atau mempertimbangkan subjek dengan tepat.* Artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan

atau kemampuan anak didik. *Menyajikan media dengan tepat*, artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana. *Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat*. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan.”

Pada pelaksanaan PJJ selama masa pandemi Covid-19, tantangan dan hambatan tidak hanya pada keterbatasan sarana pendukung teknologi dan jaringan internet. Hambatan lain pada pelaksanaan PJJ selama masa pandemi Covid-19 antara lain berkaitan dengan kesiapan sumber daya manusia, arahan pemerintah yang kurang jelas, dan belum adanya kurikulum PJJ yang tepat [2]. Kesiapan sumber daya manusia merupakan bagian penting dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, kesiapan ini berkaitan dengan kemampuan pengajar dan pembelajar dalam menggunakan serta mengelola segala sistem teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Kemampuan penggunaan dan pengelolaan sistem teknologi, informasi, dan komunikasi ini sering disebut literasi teknologi, informasi, dan komunikasi [3]. Literasi teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) menjadi faktor penting dalam pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19. Kompetensi dan literasi dalam menggunakan komputer dan berselancar di dunia maya menjadi keterampilan dasar yang diperlukan dalam pelaksanaan PJJ [4]. Lebih lanjut, [5] menyatakan bahwa kompetensi dan tingkatan literasi TIK berpengaruh terhadap efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Sementara itu, literasi TIK yang lebih spesifik pada penggunaan media digital, [6] menyebutkan bahwa literasi TIK dipengaruhi oleh tingkat generasi dan usia pengguna teknologi, generasi muda lebih mudah mengelola teknologi dibanding generasi orang tua. Pada konteks pelaksanaan PJJ yang berlangsung, perbedaan generasi dan usia antara pengajar dan pembelajar bisa saja menjadi penghambat kelancaran pelaksanaan PJJ. Oleh karena itu, peningkatan dan standarisasi pengajar dan pembelajar dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi perlu diupayakan oleh semua pihak yang terlibat dalam PJJ¹.

Sayangnya hal ini tidak berlaku untuk beberapa sekolah di daerah ataupun desa. Baik guru maupun siswa ternyata masih gagap teknologi sehingga pembelajaran pun tidak maksimal dilaksanakan. Oleh karena itu, penulis dan partner dari *GA Circle* yang merancang program Kelas Pembelajaran Kreatif 2.0 yang merupakan sebuah komunitas yang bergerak dalam pemberdayaan masyarakat khususnya pendidikan, tergerak untuk memberikan sumbangsih kepada para guru Sekolah Dasar yang masih awam dengan penggunaan aplikasi pembelajaran jarak jauh.

Kelas Pendidik Kreatif 2.0 (“KPK 2.0”) hadir untuk menindaklanjuti kegiatan Kelas Pendidik Kreatif yang telah dilaksanakan sebelumnya. Dari hasil *focus group discussion*, ditemukan fakta bahwa kebutuhan guru dalam melakukan pembelajaran kreatif berbasis *information technology* sangat tinggi. Di samping itu, dalam pelaksanaan KPK 2.0, *GA Circle* kali ini akan memberikan wawasan terhadap guru mengenai metode pembelajaran secara daring, mengingat pasca-merebaknya wabah pandemi Covid-19 dinyatakan sebagai bencana nasional. Kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah-sekolah diberhentikan secara menyeluruh, guna mencegah penularan pandemi ini dan kegiatan belajar mengajar siswa-siswi di sekolah dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring. Guna meningkatkan alternatif media pembelajaran secara daring dan menjadi pilihan bagi guru untuk menggunakan perangkat yang berdaya guna,

¹ Abdul Latip, “Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19”, *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. Volume 1, No. 2 Edisi Juni 2020, hal. 108.

tepat guna, serta dimungkinkan ramah dalam penerapannya, maka Kelas Pendidik Kreatif (“KPK”) 2.0 hadir untuk memfasilitasinya.

KPK 2.0 akan menjadi suatu rangkaian kegiatan yang berkesinambungan dengan mengajak sebanyak-banyaknya pihak untuk bersama-sama membuat wadah yang produktif bagi guru untuk terus berjejaring.

Adapun beberapa topik yang menjadi materi dalam kegiatan KPK 2.0 kali ini yaitu:

1. mahir menggunakan *email* dan aplikasi Google (mail, drive, sheet),
2. *video conference* dalam pembelajaran berbasis *online*,
3. penggunaan Microsoft Power Point dalam proses pembelajaran kreatif jarak jauh,
4. aplikasi/media pendukung pembelajaran kreartif jarak jauh:
 - a. Google Form, Google Class
 - c. Quizizz
 - d. Mentimeter
 - e. Kahoot
5. *final project*: pembuatan video pembelajaran kreatif jarak jauh².

Kegiatan KPK 2.0 tahun 2020 ini sebenarnya mungkin tidak bisa dilaksanakan mengingat pandemi Covid-19 masih sangat mengkhawatirkan. Namun, dengan semangat ingin mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia maka tim *GA Circle* mulai membuka kesempatan untuk siapa pun bergabung menjadi relawan mengajar. Oleh karena itu, penulis ikut mendaftar dan diterima menjadi salah satu relawan yang bertugas memberikan materi tentang Google Service secara *online*. Untuk diketahui, awalnya tim *GA Circle* berinisiatif melaksanakan pelatihan ini secara tatap muka. Hal ini dilakukan karena efektivitas pelatihan atau pembelajaran jauh lebih baik. Tapi, setelah berkoordinasi dengan pihak sekolah dan kepolisian setempat akhirnya diputuskan bahwa kegiatan pembelajaran untuk para guru Sekolah Dasar dilaksanakan secara daring.

Metode Pelaksanaan

Pandemi Covid-19 yang melanda negara Indonesia tidaklah membuat tim *GA Circle* menunda kegiatan pengabdian ini. Setelah melakukan pertemuan dengan semua anggota tim *GA Circle*, maka pelaksanaan kegiatan pelatihan untuk guru-guru mulai dirancang. Adapun perencanaannya adalah sebagai berikut.

1. Menentukan khalayak sasaran
 - a. Pelatihan Google Service diperuntukkan bagi para guru Sekolah Dasar yang belum paham menggunakan aplikasi ini dengan baik. Selama ini para guru hanya menggunakan WhatsApp untuk berkomunikasi dan belajar dengan para siswa, sementara Google Service sangat memudahkan dan membantu para guru untuk melakukan PJJ.
 - b. Peserta pelatihan ditawarkan oleh tim *GA Circle* untuk bergabung dengan kelas ini. Guru-guru yang ikut serta berasal dari beberapa sekolah di Selapajang 1 dan Selapajang 2, Kedaung Wetan, Cengkareng.
 - c. Tim *GA Circle* menyeleksi peserta melalui *pretest* untuk menentukan peserta akan tergabung di kelas *beginner* atau *intermediate*. Hal ini penting dilakukan karena kemampuan tiap guru berbeda, oleh karena itu kelas pun dibagi menjadi dua. Setelah diseleksi maka terdapat 40 Guru yang ikut kegiatan ini.
2. Menentukan relawan sebagai narasumber

² Bank data KPK 2.0. diperoleh pada September 2020.

- a. *GA Circle* membuka lowongan untuk siapa pun menjadi relawan mengajar 1 bulan sebelum kegiatan dilaksanakan, yaitu pada Agustus 2020. *GA Circle* membagikan *link* untuk para peserta untuk mendaftar.
 - b. Menyeleksi pendaftar dengan saksama dan diperoleh sekitar 16 narasumber dari berbagai latar belakang profesi untuk menjadi narasumber.
3. Pelaksanaan kegiatan
- a. Dilaksanakan tiap Sabtu dimulai pada tanggal 26 September 2020 hingga 17 Oktober 2020. Narasumber dan para peserta pelatihan akan belajar melalui Zoom atau Meet mulai dari pukul 09.00–13.00 WIB.
 - b. Untuk tiap minggu akan diberikan pelatihan yang berbeda mengenai *Google Service*, yang terbagi menjadi:
 - i. 26 September 2020: pelatihan tentang Gmail, GMeet, GSheet, Classroom
 - ii. 3 Oktober 2020: pelatihan tentang *video conference* dalam pembelajaran berbasis daring
 - iii. 10 Oktober 2020: pelatihan tentang Microsoft Power Point dan Proses Pembelajaran Jarak Jauh
 - iv. 17 Oktober 2020: Pengumpulan *Final Project*
 - c. Setiap guru selesai mengikuti pelatihan maka biasanya tim *GA Circle* memberikan kegiatan *Wrap Up* atau *Posttest* untuk merilekskan suasana dan mengetahui sejauh mana pelatihan itu terserap oleh peserta.
4. Alat yang digunakan

Dikarenakan pelatihan ini dilaksanakan secara *online*, maka para guru diminta menggunakan laptop atau komputer masing-masing. Begitu juga dengan para narasumber. Selain itu harus tersedia jaringan internet yang stabil.

Hasil dan Pembahasan

1. Sekilas tentang *GA Circle*

GA Circle merupakan komunitas positif yang muncul dari inisiatif pegawai Garuda Indonesia yang bergerak dalam kegiatan sosial yang berfokus pada Pendidikan Moral dan Karakter, Bencana Alam, serta Kesadaran Lingkungan. Dengan mengusung nilai “Participate, Collaborate!”, sejak Desember 2018, *GA Circle* telah berhasil melaksanakan 7 kegiatan dengan menjejarkan lebih dari 100 relawan profesional baik pegawai maupun non-pegawai Garuda Indonesia untuk terlibat dalam kegiatan tersebut. Sebagai bentuk kepedulian akan pendidikan di Sekitar Bandara Soekarno-Hatta, pada Kuartir IV Tahun 2019, *GA Circle* hadir ke 5 sekolah untuk mengajak profesional yang bekerja di dunia aviasi untuk hadir ke ruang kelas dan mengenalkan profesi yang dimiliki kepada siswa. Kegiatan tersebut berlanjut dengan kegiatan Jelajah Aviasi yang mengajak 5 perwakilan dari masing-masing sekolah untuk berkunjung ke Bandara Soekarno-Hatta dan Garuda Indonesia Training Center untuk merasakan sensasi menjadi penumpang pesawat. Besar harapan, kegiatan yang dibentuk oleh *GA Circle* dapat menjadi aktivitas yang berkelanjutan untuk menjaga semangat siswa dan guru-guru yang berada di sekolah sekitar Bandara Soekarno-Hatta untuk terus berprestasi dan memajukan pendidikan di Indonesia³.

Pada 2019 mulailah dibentuk suatu kegiatan pengabdian yang diberi nama Kelas Pendidik Kreatif atau KPK 1.0. Kelas ini mulai diperkenalkan dan dilaksanakan dengan sukses pada tahun lalu dengan target peserta yang sesuai dalam peningkatan pendidikan. Lanjut pada 2020, *GA Circle* meneruskan tradisi ini dan memberi nama untuk kegiatan ini dengan sebutan Kelas Pendidik Kreatif 2.0. Dari hasil *focus group discussion*, ditemukan fakta bahwa kebutuhan guru

³ Bank Data *GA Circle*, diperoleh September 2020

dalam melakukan pembelajaran kreatif berbasis *information technology* sangat tinggi, tapi sayang para guru belum memiliki kemampuan menggunakan aplikasi dan perangkat komputer dengan gesit. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan KPK 2.0, *GA Circle* kali ini akan memberikan wawasan terhadap guru mengenai metode pembelajaran secara daring, mengingat pasca-merebaknya wabah pandemi Covid-19 dinyatakan sebagai bencana nasional.

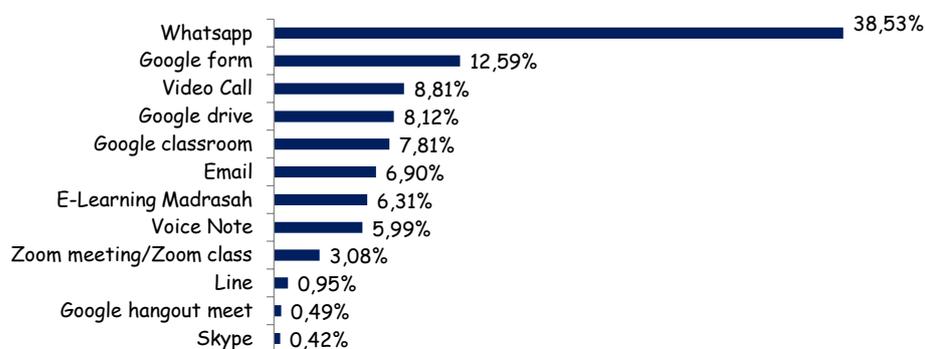
2. Pembelajaran Jarak Jauh atau Daring

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang. Salah satunya ialah perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern. Gheytsi, Azizifar & Gowhary (dalam Khusniyah dan Hakim, 2019: 21) menyebutkan bahwa beberapa penelitian menunjukkan dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran (Martins, 2015). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019: 82). Ada beberapa aplikasi juga dapat membantu kegiatan belajar mengajar, misalnya WhatsApp, Zoom, Web Blog, Edmodo, dan lain-lain. Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani ketimpangan kegiatan belajar selama pandemi Covid-19 ini. Melansir laman resmi Kemendikbud RI, ada 12 platform atau aplikasi yang bisa diakses pelajar untuk belajar di rumah yaitu (1) Rumah Belajar; (2) Meja Kita; (3) Icando; (4) IndonesiAx; (5) Google for Education; (6) Kelas Pintar; (7) Microsoft Office 365; (8) Quipper School (9) Ruang Guru; (10) Sekolahmu; (11) Zenius; (12) Cisco Webex⁴.

Berikut survei pembelajaran jarak jauh:

Survei tentang kesiapan guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh selama masa Pandemi Covid-19, dilakukan secara *online*, dengan jumlah responden 17.661 guru madrasah dan guru PAI di Jateng, Jatim, DIY, dan Bali.

Media yang digunakan Guru Madrasah dalam PJJ⁵.



⁴ Oktafia Ika Handarini, Siti Sri Wulandari, Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, E- ISSN: 2338-9621, Vol. 8, No.3 (2020) <https://journal.unesa.ac.id/index.php/ipap> hal. 498

⁵ Iswanto, Agus & Muzayanah, Umi & Muawanah, Siti, 2020, Survei Pembelajaran Jarak Jauh Masa Covid, 10.13140/RG.2.2.30082.71366.

Dari survei di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi WhatsApp paling tinggi penggunaannya dan Skype merupakan media yang rendah digunakan untuk PJJ. Seperti yang diketahui, WhatsApp adalah media komunikasi yang sangat mudah digunakan sehingga antara guru dan siswa lebih memilih media ini untuk PJJ. Pesan berupa tulisan, gambar dan video bisa dikirim dan diakses secara cepat dan tidak memerlukan pemakaian kuota yang tinggi. Selain itu, alasan lainnya mungkin karena para guru dan siswa tidak begitu paham bagaimana cara menggunakan aplikasi lainya seperti Zoom Meeting dan Google Meet.

Dalam sebuah jurnal prosiding berjudul *E-Learning, E-education and Online Training* tahun 2018 yang ditulis oleh Jinlong Liu dkk. berjudul *Analysis Model of Teacher-support and Learning Engangement in E- Learning*, dikatakah bahwa:

“E-learning is the use of electronic educational technology in learning and teaching. Conceptually, e-learning is a word of broadly generalization with instructional technology, information, and communication technology in education, multimedia learning, technology-enhanced learning, computer managed instruction, computer-based training, web-based training (WBT), online education, virtual education. In e-learning, the learner utilizes online platform to execute autonomic learning: online learning courseware, online video course, online test, online exercise, online interaction and so forth. E-learning is still a learner-centric educational activity like the traditional education; teacher-support makes great difference to the learners who execute the learning process in e-learning [1–3]. So the relation between teacher-support and learning engagement should be deeply analyzed to research the learning needs, the learning motivation and the learning habit. The analysis model can contribute the teachers to maximize the teaching effect during the previous course construction and the later teaching process, the research can also contribute the teachers to update teaching concept and lead to a sharp improvement in the quality of teaching”.

Yang diterjemahkan menjadi:

“E-learning adalah penggunaan teknologi pendidikan elektronik dalam proses belajar mengajar. Secara konseptual, e-learning adalah kata generalisasi luas dengan teknologi instruksional, teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan, pembelajaran multimedia, pembelajaran yang ditingkatkan teknologi, instruksi yang dikelola komputer, pelatihan berbasis komputer, pelatihan berbasis web (WBT) , pendidikan *online*, pendidikan virtual. Dalam *e-learning*, pelajar menggunakan platform *online* untuk melaksanakan pembelajaran otonom: courseware pembelajaran *online*, kursus video *online*, tes *online*, latihan *online*, interaksi *online*, dan sebagainya. *E-learning* masih merupakan aktivitas pendidikan yang berpusat pada peserta didik seperti pendidikan tradisional; dukungan guru membuat perbedaan besar bagi pelajar yang melaksanakan proses pembelajaran dalam *e-learning* [1–3]. Jadi, hubungan antara dukungan guru dan keterlibatan belajar harus dianalisis secara mendalam untuk meneliti kebutuhan belajar, motivasi belajar, dan kebiasaan belajar. Model analisis dapat memberikan kontribusi kepada guru untuk memaksimalkan efek pengajaran selama konstruksi kursus sebelumnya dan selanjutnya dalam proses pengajaran, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi bagi para guru untuk memperbarui konsep pengajaran dan mengarah pada peningkatan kualitas pengajaran yang tajam.”

Dengan adanya pernyataan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa setiap alat pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media belajar untuk para siswa seharusnya dapat digunakan sesuai kebutuhan. Maka, hasilnya pembelajaran akan jauh lebih optimal jika penggunaan media juga tepat ketika dipilih.

Pada pembelajaran daring tahun ini dilaksanakan sangat tiba-tiba karena Pandemi Covid-19 maka para guru lebih memilih sarana yang mudah digunakan yaitu aplikasi WhatsApp. Namun, pada kenyataannya aplikasi ini tidak terlalu menunjang dalam pembelajaran. Ada aplikasi lainnya yang jauh lebih bermanfaat ketika digunakan seperti Zoom, Meet, dan Classroom. Namun, hal ini kurang dimanfaatkan dengan baik oleh para guru di Sekolah Dasar Selapajang, Cengkareng. Karena keterbatasan pengetahuan untuk mengakses dan mengaplikasikan Google Service maka Pembelajaran Jarak Jauh berlangsung monoton dan kurang efektif. Oleh karena ini lah *GA Circle* sebagai sebuah komunitas yang cukup dikenal luas dan berpengalaman mulai merancang suatu kegiatan dengan nama Kegiatan Pembelajaran Kreatif (KPK 2.0). Menurut Munir (2017,23):

“Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan di mana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang, dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Pembelajaran digital memerlukan pembelajar dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, *handphone* dengan berbagai aplikasinya, video, telepon atau *fax*. Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan. Transkrip percakapan, contoh-contoh informasi, dan dokumen-dokumen tertulis yang terhubung secara digital atau pembelajaran melalui Web yang menunjukkan contoh-contoh penuh teks adalah cara-cara tipikal bahwa pentingnya materi pembelajaran didokumentasi secara digital. Komunikasi yang lebih banyak visual meliputi gambaran papan tulis, kadang-kadang digabungkan dengan sesi percakapan, dan konferensi video, yang memperbolehkan pembelajar yang suka menggunakan media yang berbeda untuk bekerja dengan pesan-pesan yang tidak dicetak.”

Demi berlangsungnya pembelajaran jarak jauh dengan baik maka Kemdikbud memberikan panduan untuk para guru dan siswa ketika belajar. Berikut beberapa panduan belajar jarak jauh dirumah selama Pandemi Covid-19.

Yang diperhatikan guru:

- mengikuti arahan atau panduan resmi yang diberikan Kepala Sekolah tentang apa yang harus diajarkan dan bagaimana cara mendapatkannya;
- selalu memberikan laporan perkembangan pembelajaran, kendala selama proses pembelajaran untuk mendapatkan umpan balik dari Kepala Sekolah. Mengikuti pertemuan atau diskusi kelompok dengan Kepala Sekolah menggunakan saluran formal dan informal;
- melakukan komunikasi dengan sesama guru untuk berbagi pengalaman dan mencari solusi atas kendala yang dihadapi;
- memastikan persetujuan dari kepala Kepala Sekolah tentang kurikulum dan rencana pembelajaran yang akan diberikan selama proses pembelajaran

jarak jauh⁶.

1. Kegiatan Kelas Pendidik Kreatif 2.0

Berikut detail dan urutan pelaksanaan KPK 2.0 tersebut.

1. Setelah memilih 12 orang narasumber sebagai tim pengajar untuk guru SD Selapajang maka panitia mulai membuat naskah soal tentang aplikasi Google Service. Soal dibuat di Google Form dan disebarakan kepada seluruh peserta yang kemudian hal ini disebut sebagai *pretest*. Tujuan dibuatnya tes ini adalah untuk memetakan kemampuan guru sehingga panitia nantinya akan membagi dua kelas yaitu *beginner* dan *intermediate*. Setelah mendapatkan hasil *pretest* maka terbagilah 20 guru di kelas *beginner* dan 20 guru di kelas *intermediate*.

Pelaksanaan pelatihan Google Service 1 diadakan pada Sabtu, 26 September 2020 dimulai pukul 09.00–13.00 melalui *Meet*. Guru diajarkan bagaimana menggunakan Gmail, GSheet, GfForm, GDrive dan Classroom. Pada dasarnya, pelatihan berjalan cukup lancar dan hanya sesekali terkendala jaringan. Narasumber akan berinteraksi secara aktif supaya guru juga langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi tersebut. Setelah selesai belajar para guru kembali mengisi *posttest* tentang materi yang telah diajarkan. Selain itu, panitia juga membuat kegiatan *Wrap up* sebagai relaksasi suasana.

Group 1		Group 2	
Mila Falma Masful		Muhammad Al Amin	
Link: intip.in/GService1		Link: intip.in/GService2	
YULI MURNIASIH	RUMIYATI	HARYANTI	YUYUN YULIANA
BUDI HARIYANTO	DWI ASTUTI	DWI PURWANTI	SITI MASITOH
KARTIKA SARI	IPAH LATIPAH	SITI NURLELAH	SANISAH
AMINAH	IIS AISAH	ARJAYA	SYAMSIAH
LESTARI BUDI ASTUTI	NURAENA	PATMINARTI	UMIE FADLILAH
BERNADETA ANNA SRI PURWANTI			
Group 3		Group 4	
Ananda Zhafira		Sendi Budiarti	
Link: intip.in/GService3		Link: intip.in/GService4	
DIDI DARMADI	SUHANDA	TINI SUHARTINI	ANIS SOLIHAN
AAN MULYANI	TINI	SYIFA ULYA	FAHLANI MUHA
ANUNG WIDYASTUTI	MADIH	NUGROHO WARDOYO	HANI ZAQI MUSTAFA
YANIH YULIAWATI	FIFI LUTHPIAH	LARAS RISKA	SRI WERDININGSIH
INDRA CAHYANI	ITA ERWATI	MUHAMAD IQBAL F.	AULIA PUTRI R.
RISMA MONIKA UTAMI			

Gambar 1: Daftar nama peserta pelatihan

⁶<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/unduh-panduan-pembelajaran-jarak-jauh-belajar-di-rumah-masa-c-19/> (diakses pada hari Jumat 23 Oktober 2020, pukul 13.00)



Gambar 2: Beberapa narasumber kegiatan KPK 2.0

2. Minggu kedua, Sabtu, 3 Oktober 2020, dilaksanakan pelatihan tentang Kelas *Video Conference* dalam Pembelajaran Daring. Materi ini diberikan oleh 4 orang narasumber lainnya yang berisikan tentang pengenalan dan penggunaan video konferensi seperti Zoom dan Meet. Guru terlihat sangat antusias dan aktif pada kelas ini. Pelaksanaan berlangsung seperti jadwal pada minggu pertama.
3. Minggu ketiga pada Sabtu, 10 Oktober 2020, mulai pukul 08.00–13.00 dilaksanakan pembelajaran mengenai Kelas Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Kreatif Jarak Jauh. Kali ini penulis ikut terlibat dalam memberikan pelatihan kepada 6 guru. Tiap narasumber yang bertugas mendapatkan 5-7 orang guru untuk tiap kelasnya. Pada dasarnya, penggunaan Microsoft Power Point tidaklah begitu sulit. Bahkan, beberapa guru cukup memahami tiap fitur yang ada di Power Point. Untuk pelaksanaan kelas ini tetap dilakukan *pretest* dan *posttest*.
4. Minggu keempat, Sabtu, 17 Oktober 2020, mulai pukul 08.30–11.30 adalah kelas *Final Project*. Apa yang dibahas pada minggu terakhir Ini? Sebelumnya para panitia telah menginfokan kepada guru untuk membuat suatu materi dari apa yang telah dipelajari, lalu materi tersebut diunggah ke Google Drive dan narasumber memberikan penilaian berupa *feedback* positif untuk para guru. Setelah itu, pada siang harinya narasumber juga memberikan pelatihan tentang Kahoot, Mentimeter dan Quizes berisikan tentang bagaimana membuat kuis yang menarik untuk dikerjakan oleh siswa nantinya.

Berikut komunikasi antara panitia dan narasumber tentang *Final Project* di WAG:

“Hai kakak kakak, jadi besok akan ada sesi *feedback* (untuk) *final project*, nih. Semua narasumber diharapkan untuk bisa *join* buat kasih *feedback*.”

1. Sistemnya gimana?

Narasumber akan di-*plotting* untuk *in charge* ke 3-4 guru untuk memberikan *feedback* ke video yang sudah di-*upload* bapak ibu guru di link <http://bit.ly/finalprojectKPK2>.

2. *Feedback* apa aja yang diberikan?

Daftar *feedback* yang narsum berikan bisa dilihat dan diisi di link <http://bit.ly/feedbackfpKPK2>. Diharap narsum mengisi deskripsi *feedback* dengan bahasa yang baik karena isi *feedback* akan dilampirkan di bagian belakang sertifikat. Satu *sheet* digunakan untuk *feedback* satu video ya. Jadi, nanti kakak kakak akan mengisi 3-4 *sheet*.

3. Jadi, besok itu bapak ibu guru presentasi?

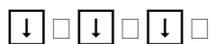
Besok bapak ibu guru tidak presentasi. Besok lebih ke narsum memberikan *feedback* dari video bapak ibu guru. *Plotting* guru akan dibagikan hari ini, sehingga narsum bisa melihat video dahulu dan membuat *feedback* sebelum hari H. Saat hari H besok langsung disampaikan saja *feedback*-nya yaa.

4. Apakah kita perlu menampilkan ulang videonya?

Narsum dapat menyesuaikan pemberian *feedback* dengan alokasi waktu yg disediakan. Apabila waktu relatif singkat, kakak-kakak bisa menginformasikan menit video yg akan diulas (fitur *next forward*, dst.)⁷

Pembuatan *Final Project* ini diaturkan dalam beberapa hal berikut ini.

a. Ketentuan tentang *final project* ini dapat dibaca kembali pada *link* di bawah ini.



<http://bit.ly/fpKPK2gac>

b. Materi KPK 2.0 *link* di bawah ini.



<http://bit.ly/MateriKPK2-GAC>

c. Pengumpulan video dilakukan melalui Google Drive dengan alamat berikut ini.



<https://forms.gle/tQX9i2MGtJaTdic89>

d. Hanya untuk Panitia & Narsum, *link* lihat *final project* guru-guru

<http://bit.ly/finalprojectKPK2>⁸

Pada pertemuan ini panitia juga menutup rangkaian acara KPK 2.0 ini dengan hati yang penuh gembira akhirnya pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar tanpa kendala yang berarti.

2. Hasil yang diperoleh

⁷ Hasil *copy paste chat* WAG KPK 2.0, diakses pada 18 Oktober 2020 pukul 14.43 WIB

⁸ Hasil *Copy Paste Chat* WAG KPK 2.0, diakses pada Minggu, 18 Oktober 2020 pukul 14.48 WIB

Tidak dapat dipungkiri bahwa membuat suatu kegiatan besar yang melibatkan banyak orang tidaklah mudah, tapi dikarenakan *GA Circle* telah berpengalaman beberapa tahun dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan sosial dengan baik maka pada tahun 2020 ini, dengan dirancangnya *KPK 2.0* merupakan suatu tantangan baru karena kegiatan pelatihan harus dilaksanakan secara daring mengingat aturan pemerintah yang tidak mengijinkannya diadakan keramaian. Ada 4 pelatihan yang di ikuti oleh para guru yang mana materi pelatihan berkaitan dengan penggunaan alat teknologi dan komunikasi seperti fitur Google dan aplikasi pembelajaran daring lainnya. Tim panitia *KPK 2.0* tiap minggunya selalu ikut terlibat dalam memonitor kegiatan ini. Setelah *Final Project* dikerjakan oleh para guru maka hasil yang didapatkan adalah cukup puas. Dari segi kemampuan, para guru mulai terbiasa dan paham ketika menggunakan aplikasi, bahkan ada beberapa guru antara 4-5 orang yang semakin mahir dalam penggunaan aplikasi. Hal ini terlihat dari hasil *Final Project* yang telah diselesaikan dengan baik oleh peserta.

SIMPULAN

Kesimpulan yang penulis ambil dari hasil pembahasan ini adalah sebagai berikut.

1. Pelaksanaan kegiatan *KPK 2.0* dilaksanakan secara daring selama 1 bulan setiap Sabtu mulai 26 September 2020 hingga 18 Oktober 2020, diikuti oleh sekitar 40 Guru Sekolah Dasar Selapajang 1 & 2, Cengkareng, Tangerang yang pelatihannya disampaikan oleh 12 narasumber berbagai profesi dan kota di Indonesia.
2. Ada 4 pelatihan yang harus diikuti oleh para guru SD Selapajang.
3. Dikarenakan pelatihan ini dilakukan secara daring, terdapat beberapa kendala yang dihadapi seperti jaringan terputus, peserta yang keluar secara tidak sengaja dari Kelas Daring, peserta yang kurang fokus dalam belajar karena tidak mengaktifkan video, dan tidak mengikuti semua rangkaian pelatihan dari awal sampai akhir.
4. Hasil *feedback* yang diperoleh dari *Final Project* sebagai berikut.
 - a. Pelaksanaan kegiatan pelatihan sepenuhnya dilakukan secara daring sehingga panitia tidak bisa memonitor guru secara langsung.
 - b. Beberapa peserta tidak mengerjakan *Final Project* yang diberikan, beberapa peserta lainnya hasil pelatihan ini belum terlalu memuaskan karena terdapat beberapa kendala seperti perangkat yang digunakan kadang tidak ada sehingga ada 2 peserta yang menggunakan 1 perangkat. Namun, untuk keseluruhan acara, guru-guru selalu komitmen untuk hadir dan mengikuti kelas pelatihan hingga selesai.
 - c. *Final Project* yang dikerjakan dengan baik oleh guru bisa dijadikan bahan rekomendasi yang ditujukan kepada Kepala Sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyelesaikan pengabdian dan penulisan ini tentunya tidak lepas dari dukungan beberapa pihak, yaitu:

1. *GA Circle* sebagai komunitas yang menciptakan kegiatan Kelas Pendidik Kreatif (*KPK 2.0*) ini. Terima kasih penulis sampaikan karena telah dipilih menjadi salah satu narasumber yang memberikan materi pelatihan untuk para guru.
2. Guru Sekolah Dasar Selapajang 1 dan 2 di Cengkareng. Penulis sangat senang dan berterima kasih atas atensi yang sangat baik diberikan oleh para guru. Mudah-mudahan pelatihan ini tidak hanya sebatas pelatihan saja, tetapi bermanfaat dalam pengajaran sekolah baik *online* maupun tatap muka.

3. Narasumber lainnya yang ikut serta sebagai tim pengajar. Terima kasih atas waktu dan pikirannya dalam bekerja sama demi majunya pendidikan di Indonesia.
4. Tim panita KPK 2.0 yang sangat amat tinggi rasa jiwa sosialnya, yang meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran untuk berkoordinasi dan mengurus kegiatan ini dari awal sampai akhir. Semoga tahun depan semakin banyak yang terlibat.
5. Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sahid Jakarta sebagai institusi penulis. Terima kasih atas dukungannya.
6. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Sahid. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Latip. 2020.” Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19”. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. Volume 1, No. 2 Edisi Juni 2020.
- Iswanto, Agus & Muzayanah, Umi & Muawanah, Siti. 2020. *Survei Pembelajaran Jarak Jauh Masa Covid*. 10.13140/RG.2.2.30082.71366.Liu, Shuai, Matt Gloutz, Marco Zappatone, Honghao Gao, Bing Jia, Alberto Bucciero (Eds.). 2018. *Analysis Model of Teacher-Support and Learning Engagment in e-Learning dalam Porceedings e-Leaning, e-Education, and Online Training*. Shanghai, China: Springer.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: CV Alfabeta.
- Oktafia Ika Handarini, Siti Sri Wulandari. “Pembelajaran Daring sebagai Upaya *Study From Home* (SFH) Selama Pandemi Covid 19”. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*,.ISSN: 2338-9621, Vol. 8, No.3 (2020)
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Tirtoni, Feri. 2018. *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. ISBN No: 978-979-3401-61-4. Sidoarjo: Umsida Press.

REFERENSI LAINNYA

- <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/unduh-panduan-pembelajaran-jarak-jauh-belajar-di-rumah-masa-c-19/> (diakses pada hari Jumat 23 Oktober 2020, pukul 13.00).
- https://www.researchgate.net/publication/342353604_Survei_Pembelajaran_Jarak_Jauh_Masa_Covid
- File data dari *GA Circle* tentang KPK 2.0. diperoleh pada September 2020.