

PENGEMBANGAN KOMPETENSI GURU UNTUK PERSIAPAN PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI COVID-19

Yenni Merlin Djajalaksana^{1*}, Teddy Marcus Zakaria², Doro Edi³, Daniel Jahja Surjawan⁴, Tiur Gantini⁵, Djoni Setiawan Kartawihardja⁶

^{#1, 3, 5} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha

^{#2, 4, 6} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha

*yenni.md@maranatha.ac.id

Abstrak

Situasi Pandemi COVID-19 telah memaksa banyak sekolah, universitas, dan banyak organisasi pendidikan di Indonesia memasuki situasi yang tidak terduga. Mengingat lockdown, pembatasan kegiatan sosial, dan pemberlakuan social distancing oleh pemerintah Indonesia, banyak institusi pendidikan yang berjuang untuk menyesuaikan diri dengan adaptasi kebiasaan baru. Sebagai salah satu institusi pendidikan dengan fasilitas yang tergolong mumpuni, Fakultas Teknologi Informasi (FTI) melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan pelatihan-pelatihan bagi para guru pendidik di tingkat Sekolah Menengah maupun Sekolah Dasar untuk dapat mempersiapkan materi-materi pembelajaran yang menarik dengan menggunakan unsur kreatifitas pada Slides, Video, Blog, maupun Vlog dan menanamkan unsur Gamification for Learning pada materi pembelajarannya. Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini dinilai telah dapat memperkaya pengetahuan para guru dan meningkatkan kepercayaan untuk mendidik para siswa di era adaptasi kebiasaan baru yang menggabungkan metode pembelajaran daring dan luring. Kegiatan yang terlaksana untuk sebuah sekolah swasta di Bandung telah terlaksana dengan baik dan menerima umpan balik dari para peserta program pengabdian pada masyarakat ini.

Kata kunci: Kreatif, Pembelajaran, Daring, Kompetensi Guru, Pengajaran

Abstract

The COVID-19 pandemic situation has forced many schools, universities, and many educational organizations in Indonesia into an unexpected situation. Given the lockdown, restrictions on social activities, and the implementation of social distancing by the Indonesian government, many educational institutions are struggling to adjust to the adaptation of new habits. As one of the educational institutions with qualified facilities, the Faculty of Information Technology (FTI) carried out community service programs by providing training for educators at the secondary and elementary school levels to be able to prepare interesting learning materials using elements of creativity in Slides, Videos, Blogs, and Vlogs and instill elements of Gamification for Learning in the learning materials. The implementation of community service is considered to have been able to enrich the knowledge of teachers and increase confidence in educating students in the era of adapting new habits that combine online and offline learning methods. The activities carried out for a private school in Bandung have been carried out well and received feedback from the participants of this community service program.

Keywords: Creativity, Learning, Online, Teacher Competence, Teaching

Pendahuluan

Pandemi COVID-19 telah membekukan banyak aktivitas kampus. Meskipun demikian, sebagai bentuk tanggung jawab kepada masyarakat, Fakultas Teknologi Informasi (FIT) ingin memberikan pelayanan yang dapat membuka wawasan masyarakat melalui serial webinar gratis yang mengangkat

beberapa topik menarik yang dibawakan oleh dosen-dosen yang berkualitas.

Di masa “work/study from home” sebagaimana yang berlangsung saat ini, keberadaan pembelajaran online menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sehari-hari. Kegiatan pembelajaran jarak jauh mulai dari tingkat pendidikan TK, SD, SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi semua dilakukan secara online (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020). Masing-masing lembaga dapat memilih media terbaik demi melangsungkan online learning ini (Maranatha, 2020).

Fakultas Teknologi Informasi menyambut kebutuhan akan proses pembelajaran jarak jauh bagi para pendidik dan tenaga kependidikan Sekolah Kalam Kudus Bandung di era kenormalan baru ini melalui online workshop yang mengangkat beberapa topik menarik. Serial webinar ini mencakup topik-topik sebagai berikut: Creative Video for Learning (Urquiza-Fuentes et al., 2015), Membuat VLOG dengan mudah dan efektif (Fidan, 2018)(Maulidah, 2018)(Karamina et al., 2020), Gamification for Learning (Mileva et al., 2021)(Ružic & Dumancic, 2015)(Landers, 2014), Interactive Presentation(Cairncross & Mannion, 2001)(Kalalo, 2013), dan Cara mudah membuat Blog dan mengoptimalkannya (S. Wang & Ma, 2008)(Y. S. Wang et al., 2016) (Halic et al., 2010). Adapun peserta webinar ini adalah para pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Kalam Kudus Bandung.

Harapan FIT mengadakan webinar ini adalah untuk mengembangkan kompetensi guru, membuka wawasan, memilih metode pembelajaran yang tepat, serta dapat berpikir kritis dan kreatif dalam mengelola pembelajaran secara online. Oleh sebab itu, tujuan kegiatan ini bukan hanya untuk memberikan informasi bermutu bagi tenaga pendidik Sekolah Kalam Kudus Bandung, namun juga dalam upaya untuk memperkenalkan dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi.

Harapan FIT mengadakan webinar ini adalah untuk mengembangkan kompetensi guru, membuka wawasan, memilih metode pembelajaran yang tepat, serta dapat berpikir kritis dan kreatif dalam mengelola pembelajaran secara online. Oleh sebab itu, tujuan kegiatan ini bukan hanya untuk memberikan informasi bermutu bagi tenaga pendidik Sekolah Kalam Kudus Bandung, namun juga dalam upaya untuk memperkenalkan dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh Tim Dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Maranatha. Tujuan yang hendak dicapai dalam pengabdian masyarakat ini adalah:

- 1) Bagi para pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Kalam Kudus Bandung yang mengikuti Online Workshop
 - a) Mendorong perubahan pola pikir (*mindset*) para pendidik dan tenaga kependidikan untuk maju dan mengembangkan kompetensi abad 21,
 - b) Memperluas wawasan para pendidik dan tenaga kependidikan terhadap kemajuan teknologi yang dapat diadopsi dalam pembelajaran jarak jauh dengan internet,
 - c) Membekali para pendidik dengan kemampuan untuk menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk pembelajaran jarak jauh,
 - d) Membekali para pendidik dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta melakukan inovasi dalam mengelola pembelajaran secara online dan mengevaluasi pembelajarannya,
 - e) Membekali para pendidik dengan kemampuan untuk membangun cara berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi dari para peserta didik selama pembelajaran.
- 2) Bagi dosen yang terlibat dalam pengembangan materi webinar
 - a) Melaksanakan tanggung jawab sosial dengan memberikan dampak langsung bagi guru-guru Sekolah Kalam Kudus Bandung, melalui pembekalan ilmu pengetahuan dan kemampuan.
 - b) Mempraktekkan kemampuan teknik pembelajaran online learning terkini.
- 3) Bagi Universitas Kristen Maranatha

- a) Merupakan kesempatan praktek tanggung jawab sosial institusi terhadap kebutuhan informasi bermutu bagi masyarakat.
- b) Mendukung dan memfasilitasi budaya masyarakat pintar yang terus terpacu untuk belajar, terutama dalam kondisi dipaksa menggunakan pembelajaran daring karena pandemi.

Metode

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung dengan metode Online Workshop dengan video conferencing tool, dengan 5 materi yang dibawakan oleh 6 orang dosen pada hari dan tanggal terjadwal. Setiap materi disampaikan oleh 1 atau 2 dosen yang saling koordinasi pada waktu yang telah ditentukan.

Tempat penyelenggaraan adalah secara daring menggunakan aplikasi video conferencing Zoom sesuai dengan jadwal. Hasil akhir dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah pembekalan ilmu pengetahuan dan wawasan baru dari para tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di Sekolah Kalam Kudus Bandung untuk melaksanakan dan memfasilitasi pembelajaran daring.

Berikut ini adalah beberapa materi Online Workshop yang dibagikan:

1. Creative Video for Learning
Materi ini dibawakan oleh Ibu Yenni Merlin Djajalaksana di mana beliau membahas tentang penggunaan tools membuat Video kreatif dengan menggunakan aplikasi Screencastify, Biteable, dan Powtoon.
2. Membuat VLOG dengan mudah dan efektif
Materi ini dibawakan oleh Ibu Doro Edi dengan materi tentang dasar-dasar cara membuat VLOG untuk para pemula mulai dari penyusunan cerita dan rencana VLOG, kemudian untuk pelaksanaan shooting dan editing.
3. Interactive Presentation
Materi ini dibawakan oleh Bapak Teddy Marcus dan Bapak Daniel Jahja Surjawan yang membahas tentang penggunaan Microsoft Power Point sebagai alat untuk membuat presentasi interaktif dengan berbagai komponen animasi.
4. Gamification for Learning
Materi ini dibawakan oleh Bapak Teddy Marcus dan Bapak Djoni Setiawan yang membekali peserta dengan pengetahuan gamification untuk pembelajaran dan penggunaan aplikasi ProProf serta Kahoot untuk gamification.
5. Cara Mudah Membuat Blog dan Mengoptimalkannya
Materi ini dibawakan oleh Ibu Tiur Gantini dan membahas tentang cara membuat blog dan mengoptimalkannya. Penggunaan tool blog yang diajarkan adalah Google Site (Agad et al., 2019), (Yen & Halili, 2015).

Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah hasil kegiatan beserta umpan balik workshop online pada sekolah Kalam Kudus.

A. Foto Sesi Workshop

Pada bagian ini akan menampilkan foto sesi workshop online berbagai kegiatan yang sudah dilakukan selama melakukan pengabdian masyarakat di Sekolah Kalam Kudus. Pembahasan yang ditampilkan mengacu pada jadwal kegiatan masing-masing workshop di hari yang berbeda.

1. Creative Video for Learning



Gambar 1. Peserta Workshop Video for Learning

2. Membuat VLOG Dengan Mudah dan Efektif



Gambar 2. Peserta Workshop VLOG Dengan Mudah dan Efektif

3. Interactive Presentation



Gambar 3. Peserta Workshop Interactive Presentation

4. Gamification for Learning



Gambar 4. Peserta Workshop Gamification for Learning

5. Cara Mudah Membuat Blog & Mengoptimalkannya



Gambar 5. Peserta Workshop Cara Mudah Membuat Blog dan Mengoptimalkannya

B. Total Peserta Per Jabatan

Pada bagian ini ditampilkan jumlah peserta kegiatan abdimas berdasarkan jabatan masing-masing. Peserta terdiri dari 4 jabatan yaitu sebagai Guru, Guru BK, Guru Honorer, dan Guru Kelas. Jumlah total peserta adalah 55 orang.

Berikut ini tabel dan gambar diagram batang dari peserta berdasarkan jabatan masing-masing.

Tabel 1. Data Peserta Per Jabatan

Jabatan dalam Institusi Afiliasi	Jumlah (orang)
Guru	43
Guru BK	2
Guru Honorer	4
Guru Kelas	6
Grand Total	55

Dari total 55 peserta, terdapat masing-masing jumlah 43 Guru, 2 Guru BK, 4 Guru Honorer, dan 6 Guru Kelas yang mengikuti workshop online



Gambar 6. Total Peserta Per Jabatan

C. Umpan Balik Informasi Awal Kegiatan

Pada bagian ini menampilkan umpan balik Informasi awal kegiatan. Pertanyaan yang diberikan sebagai berikut, “Bagaimana tanggapan Bapak / Ibu / Saudara/i terhadap penyelenggaraan kegiatan pelatihan / seminar yang telah berlangsung untuk hal-hal berikut ini: [Informasi awal tentang kegiatan yang akan diadakan]”

Berikut ini gambar diagram batang dari umpan balik untuk informasi awal tentang kegiatan yang akan diadakan.



Gambar 7. Umpan Balik Informasi Awal Kegiatan

Hasil umpan balik Informasi awal kegiatan terdapat 82% yang menjawab Baik, 14% menjawab

Cukup, dan 4% menjawab Kurang.

D. Umpan Balik Tema Pelatihan

Pada bagian ini menampilkan umpan balik peserta terhadap Tema Pelatihan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan sebagai berikut, “Bagaimana tanggapan Bapak / Ibu / Saudara/i terhadap penyelenggaraan kegiatan pelatihan / seminar yang telah berlangsung untuk hal-hal berikut ini: [Tema pelatihan]”

Berikut ini gambar diagram batang dari umpan balik untuk tema pelatihan.



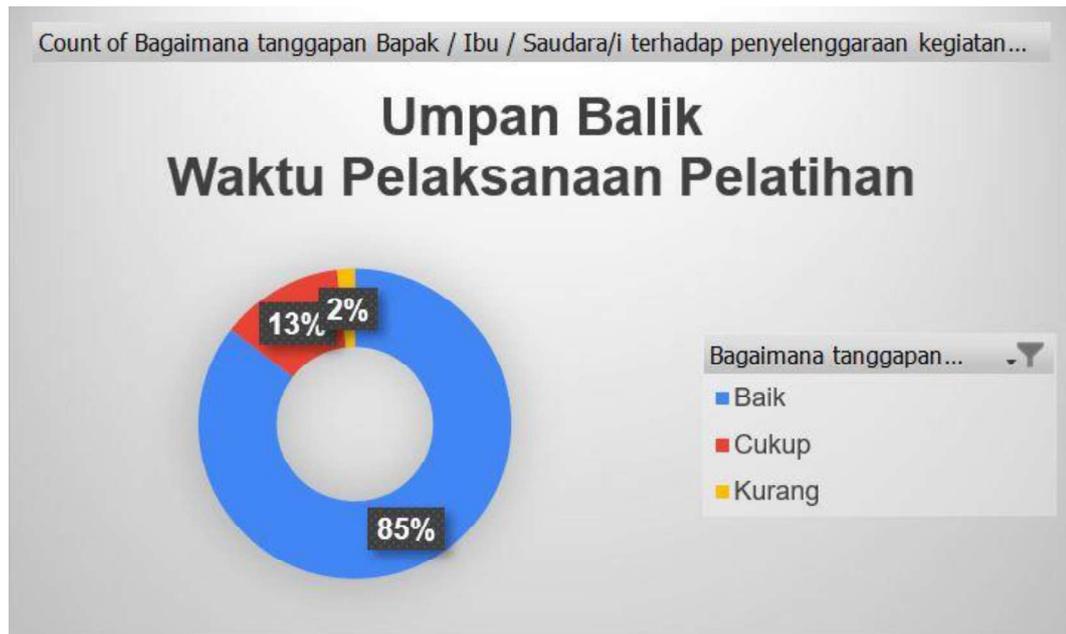
Gambar 8. Umpan Balik Tema Pelatihan

Hasil umpan balik tema pelatihan terdapat 93% yang menjawab Baik, dan 7% menjawab Cukup.

E. Umpan Balik Waktu Pelaksanaan Pelatihan

Pada bagian ini menampilkan umpan balik peserta terhadap Waktu Pelatihan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan sebagai berikut, “Bagaimana tanggapan Bapak/ Ibu/ Saudara/i terhadap penyelenggaraan kegiatan pelatihan/ seminar yang telah berlangsung untuk hal-hal berikut ini: [Waktu Pelaksanaan Pelatihan]”

Gambar 9 berikut ini adalah diagram batang dari umpan balik untuk Waktu Pelaksanaan Pelatihan.



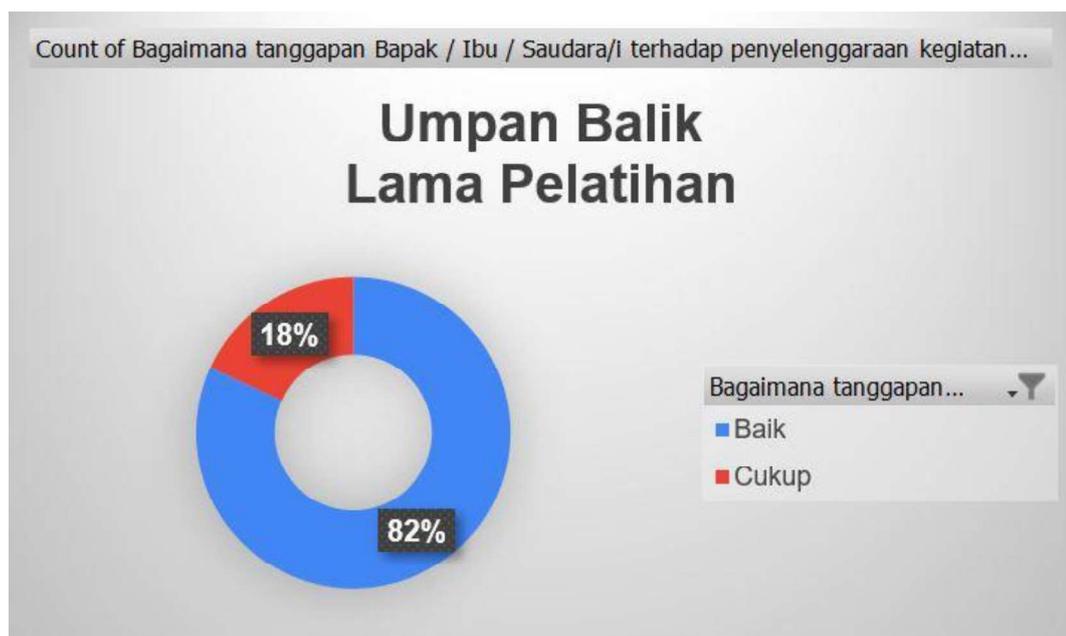
Gambar 9. Umpan Balik Waktu Pelaksanaan Pelatihan

Hasil umpan balik waktu pelaksanaan pelatihan terdapat 85% yang menjawab Baik, 13% menjawab Cukup, dan 2% menjawab Kurang.

F. Umpan Balik Lama Pelatihan

Pada bagian ini menampilkan umpan balik peserta terhadap Lama Pelatihan. Pertanyaan yang diberikan sebagai berikut, “Bagaimana tanggapan Bapak / Ibu / Saudara/i terhadap penyelenggaraan kegiatan pelatihan / seminar yang telah berlangsung untuk hal-hal berikut ini: [Lama Pelatihan]”

Berikut ini gambar diagram batang dari umpan balik untuk Lama Pelatihan.



Gambar 10. Umpan Balik Lama Pelatihan

Hasil umpan balik lama pelatihan terdapat 82% yang menjawab Baik, dan 18% menjawab Cukup.

Kesimpulan

A. Kesimpulan

Dari hasil pengabdian masyarakat di Sekolah Kalam Kudus dan berdasarkan pelaksanaan yang telah berlangsung, dapat diambil kesimpulan bahwa *workshop* yang dilakukan memberikan manfaat bagi guru-guru di sekolah Kalam Kudus untuk mengembangkan pembelajaran daring yang efektif. Selain itu selama pelaksanaan *workshop* tidak ditemukan kesulitan yang signifikan.

B. Saran

Berikut ini adalah saran yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk pelaksanaan *workshop*:

1. Informasi mengenai kegiatan *workshop* akan diberikan jauh hari sehingga para guru dapat mengikuti kegiatan secara penuh.
2. Pengembangan materi lain yang sesuai dengan kebutuhan sekolah Kalam Kudus

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha Bandung yang memberikan kesempatan kepada Tim Dosen dalam melakukan pengabdian masyarakat di Sekolah Kalam Kudus. Ucapan terima kasih juga kami berikan kepada Sekolah Kalam Kudus yang sudah mempercayai Tim Dosen Fakultas Teknologi Informasi dalam membagikan materi pembelajaran daring sehingga berguna bagi kelancaran pengajaran di tengah Pandemi Covid-19 ini.

Daftar Pustaka

- Agad, L. M. L., Pitonang, D. J. A., Terrado, T. F., Salic-Hairulla, M. A., Gomez, R. G., Nabua, E. B., & Yuenyong, C. (2019). Development of webquest using Google Site in teaching Circulatory System. *Journal of Physics: Conference Series*, 1340(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1340/1/012060>
- Cairncross, S., & Mannion, M. (2001). Interactive multimedia and learning: Realizing the benefits. *Innovations in Education and Teaching International*, 38(2), 156–164. <https://doi.org/10.1080/14703290110035428>
- Fidan, M. (2018). The Usage of Video Blog (vlog) in the “School Experience” Course: The Opinions of the Pre-service Teachers. *Journal of Education and Future*, 13, 161–177.
- Halic, O., Lee, D., Paulus, T., & Spence, M. (2010). To blog or not to blog: Student perceptions of blog effectiveness for learning in a college-level course. *Internet and Higher Education*, 13(4), 206–213. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.04.001>
- Kalalo, R. (2013). Customer Relationship Management Dan Kualitas Pelayanan Pengaruhnya Terhadap Loyalitas Konsumen Pt. Matahari Dept. Store, Manado. *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 1(4), 1553–1561. <https://doi.org/10.35794/emba.v1i4.2960>
- Karamina, S., Arsal, T., & Sunarjan, Y. (2020). *The Role of Social Studies Teacher in the Use of YouTube Vlog-Based Learning Media*. 443(Iset 2019), 186–190. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200620.036>

- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2020). Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020, 021*, 1–20.
- Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation and Gaming, 45*(6), 752–768.
<https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Maranatha, U. K. (2020). *Mekanisme Pembelajaran Daring* (Vol. 8, Issue 45). Univeristas Kristen Maranatha.
- Maulidah, I. (2018). *Vlog: the Mean to Improve Students' Speaking Ability. 145*(Iconelt 2017), 12–15. <https://doi.org/10.2991/iconelt-17.2018.3>
- Mileva, S., Assenova, M., Petrov, E., & Gyaurova, V. (2021). The potential of location-based gamification apps for promoting Sofia as a tourist destination. *Turyzm/Tourism, 31*(1), 21–27.
<https://doi.org/10.18778/0867-5856.31.1.13>
- Ružic, I. M., & Dumancic, M. (2015). Gamification in education. *Informatologia, 48*(3–4), 198–204.
<https://doi.org/10.17759/jmfp.2016050302>
- Urquiza-Fuentes, J., Hernan-Losada, I., & Martin, E. (2015). Engaging students in creative learning tasks with social networks and video-based learning. *Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE, 2015-February*(February). <https://doi.org/10.1109/FIE.2014.7044210>
- Wang, S., & Ma, L. (2008). The application of Blog in modern education. *Proceedings - International Conference on Computer Science and Software Engineering, CSSE 2008, 4*, 1083–1085. <https://doi.org/10.1109/CSSE.2008.1443>
- Wang, Y. S., Li, C. R., Yeh, C. H., Cheng, S. T., Chiou, C. C., Tang, Y. C., & Tang, T. I. (2016). A conceptual model for assessing blog-based learning system success in the context of business education. *International Journal of Management Education, 14*(3), 379–387.
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2016.09.002>
- Yen, T. S., & Halili, S. H. (2015). Exploring the use of WordPress in a literature lesson based on ASSURE Model. *The Online Journal of New Horizons in Education, 5*(3), 79–90.