

**BIMBINGAN TEKNIS MERANCANG PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS DARING DI MASA NORMAL BARU  
PADA GURU-GURU SEKOLAH DASAR**

**TECHNICAL GUIDANCE DESIGN *ONLINE*-BASED INTERACTIVE  
LEARNING IN THE NEW NORMAL TIME FOR  
ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS**

**Tika Puspita Widya Rini<sup>1)</sup>, Dessy Dwitalia Sari<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup> PGSD, FKIP Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>Email: tika.rini@ulm.ac.id

**Abstrak:** Munculnya wabah *covid-19* menjadi suatu transformasi besar bagi dunia khususnya bagi dunia pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran yang tidak lagi dilakukan dengan teknik tatap muka tetapi secara daring, sehingga menuntut guru agar memiliki keterampilan dalam bidang teknologi. Oleh sebab itu, diperlukan adanya kegiatan yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru yang dapat dibagikan ke seluruh siswa melalui “Bimbingan Teknis Merancang Pembelajaran Interaktif Berbasis Daring di Masa Normal Baru Pada Guru-Guru Sekolah Dasar”. Metode pendekatan yang digunakan adalah luring dan daring, dimana metode luring dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek langsung. Sedangkan metode dalam jaringan dilakukan dengan menggunakan aplikasi. Hasil yang diperoleh dari kegiatan bimbingan teknis adalah tingginya antusias, tingkat keaktifan dan kerjasama antaranggota kelompok. Selain itu, hasil pretest dan posttest menunjukkan terdapat kenaikan dari rerata pretest sebesar 50,4 menjadi 82 dalam posttest. Simpulan dari hasil kegiatan ini menunjukkan keberhasilan akan kegiatan bimbingan teknis, dan perlu adanya kegiatan serupa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru khususnya dalam merancang pembelajaran interaktif berbasis daring di masa normal baru.

**Kata Kunci:** Pembelajaran interaktif, Aplikasi daring.

**Abstract:** *The emergence of the COVID-19 outbreak has become a major transformation for the world, especially for the world of education in carrying out learning which is no longer done face-to-face but online, thus requiring teachers to have skills in the field of technology. Therefore, it is necessary to have activities that can improve teacher understanding and skills that can be shared with all students through "Technical Guidance in Designing Online-Based Interactive Learning in the New Normal Period for Elementary School Teachers". The approach method used is offline and online, where the offline method uses the lecture method, discussion, question and answer, and direct practice. While the method in the network is done using the application. The results obtained from the technical guidance activities are high enthusiasm, the level of activity and cooperation among group members. In addition, the results of the pretest and posttest showed an increase from the pretest mean of 50.4 to 82 in the posttest. The conclusions from the results of this activity indicate the success of technical*

*guidance activities, and the need for similar activities to improve the understanding and skills of teachers, especially in designing online-based interactive learning in the new normal.*

**Keywords:** *Interactive learning, Online application.*

## **PENDAHULUAN**

Pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi ini sangatlah berat dijalani oleh setiap stake holder dalam dunia pendidikan. Pemerintah terus mengakaji berbagai kebijakan terkait pelaksanaan pembelajaran agar setiap siswa tetap mendapatkan hak mereka untuk mendapatkan pendidikan yaitu dengan pembelajaran dengan menggunakan metode daring atau *online*. Pembelajaran tersebut juga harus bersifat interaktif, dimana guru dapat mendesain pembelajaran dengan menggunakan berbagai strategi agar tercipta komunikasi multi arah antara pendidik, peserta didik, dan juga lingkungannya untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Wahab, 2016:179 dan Ali, 2004:65).

Pengambilan keputusan dan perbaikan dalam proses pembelajaran menuntut agar pendidik khususnya guru untuk memiliki dan menguasai berbagai kompetensi yang ada. Kompetensi guru merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap guru dalam menguasai berbagai hal dalam pembelajaran yang berdampak pada perbaikan kualitas pendidikan. Adapun kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap pendidik adalah kompetensi paedagogik, kompetensi sosial, kompetensi personal, dan kompetensi profesional. Dengan demikian, kompetensi yang telah dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya. Kompetensi tersebut akan diwujudkan dalam bentuk penguasaan.

Salah satu cara meningkatkan kompetensi profesional guru dengan diadakannya suatu seminar atau pelatihan-pelatihan yang dilaksanakan baik dalam satu sekolah, satu gugus, maupun dalam skala yang lebih besar. Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai guru dalam mengolah pembelajaran di masa pandemi ini adalah keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sangatlah penting untuk dikuasai oleh setiap guru agar siswa tetap bisa belajar tanpa harus dengan tatap muka. Sehingga siswa mendapat ilmu pengetahuan dengan batasan-batasan yang ada. Saat ini banyak sekali aplikasi *online* yang dapat dijadikan referensi bagi banyak guru untuk

mempersiapkan pembelajaran secara daring, mulai dari *zoom cloud meeting*, *google meet*, *google classroom*, *google form* dan banyak lagi yang lainnya. semua aplikasi tersebut dapat membantu guru untuk mempersiapkan materi secara manual.

Teknologi informasi dan komunikasi adalah studi atau penggunaan peralatan elektronika terutama komputer, untuk menyimpan, menganalisis dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan dan gambar (Abdul Kadir, 2003:13). Saat ini teknologi informasi dan komunikasi sedang gencar untuk diimplementasikan di segala sektor kehidupan manusia, khususnya pada sektor pendidikan dikarenakan berbagai aplikasi yang ditawarkan oleh kecanggihan teknologi tersebut dapat menjawab pertanyaan tentang berbagai segi kehidupan manusia khususnya dalam bidang pendidikan. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Keengwe & Georgina (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Internet yang semakin luas dan canggih sebagai alat sarana untuk mempermudah pembelajaran. Pembelajaran berbasis daring (*online*) dibutuhkan sebagai sarana atau alat yang sering digunakan saat ini adalah aplikasi pada gawai/*gadget*/ponsel.

Menurut (Belawati, 2019) Pembelajaran *online* pada dasarnya adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh selalu menggunakan teknologi untuk pelaksanaan pembelajarannya, mulai dari teknologi paling sederhana hingga yang terkini. Jadi, pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Oleh karena itu, dalam Bahasa Indonesia pembelajaran *online* diterjemahkan sebagai ‘pembelajaran dalam jaringan’ atau ‘pembelajaran *daring*’. Istilah *online learning* banyak disinonimkan dengan istilah lainnya seperti *e-learning*, *internet learning*, *web-based learning*, *tele-learning*, *distributed learning* dan lain sebagainya. Pembelajaran *online*, selain ada materi pembelajaran *online* juga ada proses kegiatan belajar mengajar secara *online*. Jadi, perbedaan pokok antara pembelajaran *online* dengan sekedar materi pembelajaran *online* adalah adanya interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran. Interaksi dalam pembelajaran terdiri dari interaksi antara

pembelajar dengan pengajar dan atau fasilitator (pengajar), dengan sesama pembelajar lainnya, dan dengan materi pembelajarannya itu sendiri. Ketiga jenis interaksi yang terjadi dalam pembelajaran *online* itulah yang akan menciptakan pengalaman belajar.

Berbagai aplikasi *online* dapat kita temui saat ini untuk menunjang proses pembelajaran, diantaranya adalah: 1) *google classroom*, yang merupakan aplikasi yang dapat membantu guru dalam mengelola sebuah pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik dimana saja dan kapan saja terutama pada situasi saat ini. Tidak hanya itu, aplikasi *google classroom* dibandingkan dengan aplikasi belajar lainnya yaitu dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung. Aplikasi ini sangat mudah didapat oleh peserta didik pada saat ini, karena mereka sudah menggunakan beberapa produk dari *Google Apps* dalam penggunaan ponsel mereka (Amanda, & Katie: 2015). 2) Camtasia Studio adalah *software* yang digunakan untuk Capture Screen dan Record dalam membuat menu Interaktif dan pembuatan media presentase yang diproduksi TechSmith. Camtasia ini sendiri digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada desktop computer. *Software* ini bisa kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan e-learning yaitu dengan membuat video tutorial atau pelatihan dan membuat video presentasi (Putra dkk: 2017).

Melalui Camtasia, guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi seperti seolah-olah langsung menyampaikannya. Sehingga, dapat memotivasi siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. 3) *google form*, aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan professional yang senang membuat *quiz, form* dan *survey online*. Adapun beberapa fungsi *Google Form* untuk dunia pendidikan menurut Husein (2016) adalah sebagai berikut: 1) Memberikan tugas latihan/ulangan *online* melalui laman *website*, 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman *website*, 3) Mengumpulkan berbagai data siswa/guru melalui halaman *website*, 4) Membuat formulir pendaftaran *online* untuk sekolah, 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara *online*.

Aplikasi yang terakhir yang dapat dijadikan referensi guru dalam mengemas pembelajaran agar lebih interaktif adalah *Kahoot!*. Menurut Krista Graham dalam Gloria dan Seodowo (2018) *Kahoot!* adalah media pembelajaran *online* berbasis pertanyaan tidak berbayar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mengevaluasi hasil proses belajar, mengulang kembali materi pelajaran dan merangsang minat peserta didik untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh *Kahoot!*. Selain itu aplikasi ini juga bisa diunduh secara gratis dan sangat mudah digunakan untuk guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Ewa Zarykca-Piskorz: 2016).

Bimbingan teknis Bimbingan Teknis Persiapan Pembelajaran Berbasis *Online* pada Guru SD adalah suatu proses mengumpulkan dan mengkaji berbagai informasi secara sistematis terukur, berkelanjutan serta menyeluruh tentang hasil belajar yang dicapai siswa setelah pembelajaran berlangsung secara *online* atau daring. Penilaian lebih ditekankan pada penilain proses dari pada produk. Penilaian dalam pembelajaran dapat dilakukan dalam tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yang dilakukan secara bertahap, konsisten, dan berkesinambungan.

Berdasarkan data yang ditemui di lapangan melalui observasi di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin, masih banyak guru-guru SD yang belum terampil dalam membuat *google classroom* dan *google form*, *kahoot*, dan *camtasia* dalam melakukan pembelajaran di era *new normal* saat ini, sehingga tujuan dalam pembelajaran menjadi tidak jelas. Ketidakterampilan guru dalam membuat instrument penilaian ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan. Berdasarkan data yang didapatkan dari observasi lapangan hanya 20% guru SD di SDN SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin yang telah mengikuti pelatihan pembuatan pembelajaran secara daring atau *online*. Permasalahan-permasalahan yang telah diungkapkan di atas, perlunya guru-guru mendapatkan pelatihan berupa bimbingan teknis dalam merancang pembelajaran berbasis *online* sehingga dapat melihat sejauh apa perkembangan belajar siswa setelah diadakan pengajaran. Oleh karena itu penulis mengangkat judul “Bimbingan Teknis Merancang

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Online* Pada Guru-Guru Di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin”.

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa bimbingan teknis yang dilaksanakan di masa pandemi *covid-19* dilakukan dengan dua cara yaitu: 1) secara tatap muka dengan izin kepala sekolah dan kesediaan para guru di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin; dan 2) secara daring dengan menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* dalam merancang pembelajaran berbasis *online* di masa era normal baru berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan. Pertemuan tatap muka dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktek dimulai dengan perlunya guru-guru berinovasi dalam merancang pembelajaran di era 5.0 dengan tuntutan pemerintah di masa pandemi *covid-19* yang tidak memungkinkan guru untuk belajar tatap muka dengan siswa tetapi tetap memberikan pelayanan dan materi pembelajaran agar siswa tidak merasa tertinggal akan materi pembelajaran, kemudian memperkenalkan berbagai aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif di masa era normal baru ini. Kegiatan ini dilaksanakan dua hari yaitu pada hari jumat-sabtu tanggal 02 - 03 Oktober 2020 dari pukul 08:00 - 12:00 WITA. Peserta kegiatan berjumlah 12 orang guru-guru SD Negeri Sungai Miai 7 Banjarmasin yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan guru bidang studi. Lokasi penyelenggaraan bimbingan teknis ini dilaksanakan di ruang guru SD Negeri Sungai Miai 7 Banjarmasin.

Manfaat dari kegiatan ini adalah: 1) para guru mendapatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai bagaimana merancang pembelajaran interaktif berbasis *online* pada masa era normal baru, 2) para guru mendapatkan keterampilan merancang pembelajaran berbasis *online* dengan memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Keberhasilan kegiatan ini diukur dari proses maupun hasil kegiatan bimbingan teknis pada pengabdian kepada masyarakat. Hal ini dapat diukur dengan melakukan observasi terhadap beberapa aspek keaktifan, seperti memperhatikan narasumber, mencatat penjelasan dari narasumber, dan aktif bertanya maupun menjawab. Evaluasi

terhadap hasil kegiatan diukur berdasarkan penguasaan materi pelatihan yang meliputi *pretest* dan *posttest*. Tolak ukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini adalah minimal 75%.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil**

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, berturut-turut yakni pada hari jumat dan sabtu tanggal 9 - 10 Oktober 2020 di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. Kegiatan bimbingan teknis ini terlaksana dengan baik dan lancar. Pertemuan pertama berupa sosialisasi dan pemaparan materi yang hanya dilaksanakan selama setengah hari, mulai pukul 08:00 - 12:00 WITA melalui aplikasi *Zoom Cloud Meeting*. Pertemuan kedua dilaksanakan mulai pukul 08:00 – 16:00 WITA, dengan jumlah peserta yang hadir untuk setiap pertemuan berjumlah 12 orang peserta.

Setiap kegiatan pelatihan diawali dengan pembukaan oleh Koordinator dari Guru sekolah yaitu Ibu Nespia Risna Ariyani, S.Pd, kemudian dilanjutkan oleh sambutan oleh Kepala Sekolah SD Negeri Sungai Miai 7 Banjarmasin, yaitu Ibu Sri Yenie, S.Pd untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PPM) sekaligus membuka acara bimbingan teknis. Setelah itu dilanjutkan dengan acara berdoa yang dipimpin oleh Bapak Agung Setiadi, S.Pd.

Pada pertemua pertama, acara bimbingan teknis diisi dengan sosialisasi kegiatan PPM, analisis kebutuhan (*need assasment*), pemaparan secara garis besar latar belakang, maksud dan tujuan PPM yang disampaikan oleh ketua Tim PPM, yaitu Tika Puspita Widya Rini, M.Pd. pemaparan secara garis besar bertujuan agar para peserta memperoleh gambaran awal gagasan diadakannya kegiatan PPM ini dan juga mengetahui maksud, tujuan, serta manfaat PPM bagi pengembangan wawasan para guru, khususnya terkait dengan merancang pembelajaran inovatif berbasis *online* pada pembelajaran di normal baru. Setelah itu, sebelum pemaparan materi dimulai, para guru melakukan *pretest* terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan awal guru mengenai pembelajaran berbasis *online* dan pengenalan berbagai aplikasi pembelajaran yang berbasis internet.

Acara dilanjutkan dengan pemaparan mengenai Inovasi Pembelajaran di Era 5.0 Bagi Guru Sekolah Dasar dan Merancang Pembelajaran Inovatif di Masa Normal Baru yang disampaikan oleh pemateri Tika Puspita Widya Rini, M.Pd, dan materi berikutnya mengenai Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Online* yang disampaikan oleh pemateri ketiga yaitu Dessy Dwitalia Sari, M.Pd. Melalui penyampaian semua materi tersebut secara berturut-turut, diharapkan peserta bimbingan teknis memperoleh pengetahuan yang utuh, komperhensif, dan lengkap mengenai pentingnya guru dalam mempersiapkan pembelajaran yang inovatif berbasis internet atau *online*, apa saja aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai refrensi untuk dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menyusun penilaian pembelajaran berbasis internet atau *online*.

Pada pertemua kedua, pelaksanaan bimbingan teknis dilaksanakan dengan cara tatap muka atau luring terbatas dengan tetap melaksanakan protokol kesehatan baik dengan tetap menggunakan masker, duduk berjarak antar guru, dan tetap membersihkan tangan baik menggunakan sabun dengan air mengalir maupun dengan menggunakan *hand sanitizer*. Hal ini juga atas permintaan dari pihak sekolah agar guru dapat langsung melihat cara-cara pembuatan bahan ajar melalui *link*, pembuatan soal, dan pembuatan quiz melalui aplikasi *google form*, *power point*, *camtasia*, dan juga *kahoot!*. Adapun kegiatan yang dilakukan pada hari kedua adalah praktek pembuatan *google classroom* dalam pembelajaran berbasis *online*, dan pembuatan video pembelajaran sederhana melalui *power point* yang diintegrasikan dengan aplikasi *camtasia* melalui pemaparan materi dan praktek oleh pemateri Tika Puspita Widya Rini, M.Pd. kemudian dilanjutkan oleh pemaparan praktek pembuatan soal dan quiz melalui aplikasi *kahoot!* yang disampaikan oleh pemateri Dessy Dwitalia Sari, M.Pd. Melalui pemaparan dan praktek langsung yang didemonstrasikan oleh pemateri diharapkan guru memiliki keterampilan yang utuh dan lengkap dalam membuat dan merancang pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi berbasis *online* yaitu *google classroom*, *power point*, *camtasia*, dan *kahoot*.

Setiap kegiatan bimbingan teknis dilaksanakan penilaian yaitu penilaian keaktifan peserta, kerjasama peserta, keterampilan peserta kegiatan bimbingan

teknis, dan juga *post test* untuk melihat sejauh mana peserta kegiatan memahami materi yang telah disampaikan pada hari itu. Adapun, Hasil pretest dan *post test*, hasil penilaian keaktifan peserta dalam mengikuti kegiatan dan kerjasama antar kelompok disajikan pada Tabel dibawah ini:

**Tabel 1.** Hasil *Pretest* Pemahaman Materi Pembelajaran Berbasis *Online*

No	Pemerolehan Nilai	Tes Awal		Interpretasi Keberhasilan
		(f)	(%)	
	76 – 100	1	8,3%	Baik Sekali
	66 – 75	2	16,7%	Baik
	55 – 65	6	50,0%	Cukup
	< 56	3	25,0%	Kurang
	<b>Jumlah</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>	

Tabel diatas menunjukkan hasil pengetahuan pemahaman awal guru terhadap merancang pembelajaran inovatif berbasis *online* bagi guru sekolah dasar di era normal baru. Dari tabel diatas dapat dilihat sebanyak 1 orang (8,3%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan baik sekali, sebanyak 2 orang (16,7%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan baik, sebanyak 6 orang (50%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan cukup, dan sebanyak 3 orang (25%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan kurang.

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Sikap Keaktifan Peserta Kegiatan

No	Aspek yang Diobservasi	Kriteria		Rerata (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Memperhatikan penjelasan narasumber	12	-	100%	-
2	Mencatat penjelasan narasumber	10	2	83%	17%
3	Aktif bertanya/ menjawab	10	2	83%	17%

Dari tabel diatas dapat dilihat bagaimana hasil sikap keaktifan peserta dalam kegiatan bimbingan teknis yang terdiri dari tiga aspek yang diobservasi yaitu aspek memperhatikan penjelasan narasumber, mencatat penjelasan narasumber, dan aktif bertanya/menjawab. Untuk aspek yang pertama diperoleh semua peserta atau 12 orang (100%) yang memperhatikan penjelasan narasumber. Aspek yang

kedua diperoleh 10 orang (83%) yang mencatat penjelasan narasumber dan 2 orang (17%) yang tidak. Dan untuk aspek yang ketiga diperoleh 10 orang (83%) yang aktif bertanya/menjawab dan 2 orang (17%) yang tidak aktif bertanya/menjawab.

Kemudian untuk melihat efektifitas keberhasilan dari kegiatan maka dilakukan dengan pemberian *posttest* atau hasil akhir, hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman para guru terhadap materi yang telah disampaikan. Soal yang diberikan kepada para guru berbentuk pilihan berganda dengan jumlah soal sebanyak 10 buah soal yang disusun secara acak mengenai materi merancang pembelajaran inovatif berbasis *online* dengan menggunakan berbagai aplikasi yaitu aplikasi *google classroom*, *power point*, *camtasia*, dan *kahoot!*. Adapun hasil *posttest* pada kegiatan bimbingan teknis sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil *Post Test* Pemahaman Materi Pembelajaran Berbasis *Online*

No	Pemerolehan Nilai	Tes Awal		Interpretasi Keberhasilan
		(f)	(%)	
1	76 – 100	2	16,7%	Baik Sekali
2	66 – 75	7	58,3%	Baik
3	55 – 65	3	25,0%	Cukup
4	< 56	-	-	Kurang
<b>Jumlah</b>		12	100%	

Tabel diatas menunjukkan hasil akhir untuk melihat pemahaman guru terhadap aplikasi pembelajaran inovatif berbasis *online* dengan menggunakan berbagai aplikasi yaitu aplikasi *google classroom*, *power point*, *camtasia*, dan *kahoot!* yang sudah dipaparkan oleh tim pemateri. Dari tabel diatas dapat dilihat sebanyak 2 orang (8,3%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan baik sekali, sebanyak 7 orang (58,3%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan baik, sebanyak 3 orang (25%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan cukup, dan tidak ada peserta yang mendapatkan interpretasi keberhasilan kurang.

**Tabel 4.** Hasil *Pretest* dan *Posttest* Pemahaman Guru Terhadap Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Online*

No	Pemerolehan Nilai	Tes Awal		Tes Akhir		Persentase Peningkatan (%)	Interpretasi Keberhasilan
		(f)	(%)	(f)	(%)		
1	76 – 100	1	8,3%	2	16,7%	8,4%	Baik Sekali
2	66 – 75	2	16,7%	7	58,3%	31,6%	Baik
3	55 – 65	6	50,0%	3	25%	25,0%	Cukup
4	< 56	3	25,0%	-	-	25,0%	Kurang
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>	<b>100%</b>	<b>12</b>	<b>100%</b>		

Melalui tabel diatas juga dapat dilihat peningkatan antara hasil pretest dan posttest dalam hal memahami materi merancang pembelajaran inovatif berbasis *online* melalui aplikasi *google classroom*, *powerpoint*, *camtasia*, dan *kahoot!* yaitu nilai dengan interpretasi baik sekali terdapat peningkatan sebanyak 1 orang dengan persentase peningkatan hasil sebesar 8,4%. Nilai dengan interpretasi baik terdapat peningkatan sebanyak 5 orang dengan persentase peningkatan hasil sebesar 31,6%. Nilai dengan interpretasi cukup terdapat pengurangan sebanyak 3 orang dengan persentase peningkatan hasil sebesar 25%, dan nilai dengan interpretasi kurang terdapat peningkatan sebanyak 3 orang dengan persentase peningkatan hasil sebesar 25%.

## 2. Pembahasan

Berdasarkan perolehan nilai pada tes awal, para peserta bimbingan teknis yang dianggap memiliki pemahaman tentang aplikasi pembelajaran berbasis *online* melalui aplikasi *google classrooms*, *power point*, *camtasia*, dan *kahoot!* dengan interpretasi sangat baik baru mencapai 1 orang atau 8,3%, sebanyak 2 orang (16,7%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan baik, sebanyak 6 orang (50%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan cukup, dan sebanyak 3 orang (25%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan kurang. Tentu saja data tes awal (*pretest*) ini menjadi perhatian penting dan menjadi evaluasi kita bersama agar terjadi perubahan menjadi lebih baik.

Hasil yang diperoleh pada saat tes akhir untuk melihat pemahman guru terhadap aplikasi pembelajaran berbasis *online* melalui aplikasi *google*

*classrooms, power point, camtasia, dan kahoot!* yang sudah dipaparkan oleh tim pemateri. Dari tabel diatas dapat dilihat sebanyak 2 orang (16,7%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan baik sekali, sebanyak 7 orang (58,3%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan baik, sebanyak 3 orang (25%) yang mendapatkan interpretasi keberhasilan cukup, dan tidak ada peserta yang mendapatkan interpretasi keberhasilan kurang.

Kecilnya persentase keberhasilan yang diperoleh para peserta pelatihan pada saat tes awal disebabkan oleh beberapa hal yaitu: *pertama*, kurangnya pengetahuan guru mengenai aplikasi yang ada diinternet, dan *kedua* sebahagian besar peserta belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan ataupun bimbingan teknis yang berkaitan dengan merancang pembelajaran inovatif berbasis *online* baik itu melalui aplikasi *google classrooms, power point, camtasia, dan kahoot!*. Para guru yang hanya pernah mengeahui secara eksplisit mengenai aplikasi pembelajaran berbasis *online* melalui berbagai aplikasi di atas hanya sekitar 2-3 orang saja. Pengetahuan tersebut juga baru diperoleh guru dari pelaksanaan KKG yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Kab/Kota. Oleh sebab itu, para peserta sebagian besar belum memahami esensi merancang pembelajaran inovatif berbasis *online* baik itu melalui aplikasi *google classrooms, power point, camtasia, dan kahoot!*.

Pada saat proses pelaksanaan bimbingan teknis, diperoleh pula data hasil observasi tingkat keaktifan para peserta dimana tingkat keaktifan para peserta aspek yang mencapai rata-rata paling tinggi adalah memperhatikan penjelasan narasumber yakni (100%) atau seluruh peserta. Kemudian pada aspek mencatat penjelasan narasumber terdapat 10 orang (83%) peserta yang diobservasi mencatat penjelasan selama kegiatan berlangsung. Dan pada aspek bertanya hanya terdapat 10 orang (83%) yang melakukannya.

Dari hasil tersebut tampak jelas bahwa para peserta antusias akan pelaksanaan bimbingan teknis terlihat dari dominasi peserta yang memperhatikan dan mencatat penjelasan meskipun pada kegiatan ini panitia telah menyediakan *handout* berupa *printout slide* powerpoint pemateri. Selain itu, pada saat diskusi dalam kelompok tampak terlihat sangat semangat semua peserta untuk

melaksanakan apa yang diinstruksikan oleh pemateri meski sebahagian besar terdiri dari guru-guru yang senior dan akan purnabakti tetapi semangat mereka terhadap keinginan memahami materi sangat perlu diapresiasi. Para peserta yang sudah senior terlihat tidak canggung bertanya kepada guru muda bagaimana agar soal-soal tersebut dapat dipecahkan bersama. Hal lain yang kontras terhadap pelaksanaan kegiatan adalah pada saat sesi tanya jawab terlihat tidak keseluruhan para peserta bertanya, hal ini dikarenakan yang bertanya didominasi oleh guru-guru muda dan yang lainnya guru yang sudah akan purnabakti. Selain itu, peserta merasa ini kali pertama mereka melakukan percobaan dalam merancang pembelajaran berbasis *online*, sehingga masih terdapat beberapa peserta yang masih terlihat bingung.

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada kegiatan ini, dapat diketahui bahwa peserta yang memperoleh nilai lebih dari 55 pada tes awal ada 9 orang atau 75% sedangkan pada tes akhir ada 12 orang atau 100%. Dengan kata lain, kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk bimbingan teknis dapat dikatakan berhasil karena nilai peserta pelatihan telah memenuhi target pelatihan, yaitu 100% peserta memperoleh nilai lebih dari 55.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan bimbingan teknis yang telah dilaksanakan, kegiatan pengabdian masyarakat ini cukup berhasil memberikan pemahaman para guru mengenai bagaimana merancang pembelajaran yang inovatif di masa normal baru berbasis *online*. Lebih dari itu, para guru juga memiliki keterampilan untuk merancang pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi berbasis *online* seperti *google classroom*, *power point* berintegrasi dengan *camtasia*, dan *kahoot!* dan bagaimana aplikasinya langsung di dalam pembelajaran.

Hal ini diperkuat melalui hasil obeservasi dari aspek keaktifan pada kegiatan bimbingan teknis merancang pembelajaran interaktif berbasis *online* dalam kategori baik dan sangat baik, terlihat dari jumlah peserta yang memperhatikan mencapai 100%, peserta yang aktif mencatat penjelasan mencapai 83%, dan peserta yang aktif bertanya dan menjawab mencapai 83%.

Hasil pretest dan posttest dalam pelaksanaan bimbingan teknis ini juga menunjukkan bahwa pada saat pretest para guru mendapatkan rerata skor sebesar (50,4), dan meningkat pada akhir pembelajaran yang menunjukkan hasil posttest para guru mendapatkan rerata skor sebesar (82) sehingga kenaikan hasil kedua test tersebut menunjukkan peningkatan yang berarti kegiatan bimbingan teknis ini sangat diperlukan bagi para guru.

### **SARAN**

Berdasarkan hasil kegiatan bimbingan teknis dan memperhatikan masukan dari para peserta, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Dinas Pendidikan Kota/Kabupaten, sebagai bahan pemikiran pentingnya diadakan pelatihan pengembangan merancang pembelajaran inovatif berbasis *online* secara menyeluruh kepada guru-guru pada berbagai jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran, sehingga guru-guru mengenal, memahami dan dapat mempraktikkan dalam kegiatan belajar sehari-hari demi tercapainya kegiatan pembelajaran secara daring di masa pandemi *covid-19* ini.
2. Pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan bahan ajar dan soal berbasis *online* dengan memanfaatkan berbagai aplikasi ini penting untuk dipelajari oleh guru terutama saat ini guru sangat dituntut kreativitasnya untuk dapat menguasai IPTEK dimasa normal baru agar siswa tetap diakomodir berbagai materi pembelajaran di rumah. Oleh karenanya kegiatan seperti ini perlu ditingkatkan dan difasilitasi, guna peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis *online* di masa normal baru ini.
3. Bagi guru, baik guru kelas maupun guru mata pelajaran lainnya hendaknya secara aktif mempelajari tentang seluk beluk aplikasi pembelajaran berbasis *online* dan cara penggunaannya sehingga dapat diterapkan pada setiap siswa di masing-masing mata pelajaran.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas

Lambung Mangkurat yang telah mendanai kegiatan PKM ini. Begitupula kepada mitra PKM yaitu, Kepala Sekolah dan seluruh guru di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin yang telah memberikan kesempatan dan kontribusi yang baik sehingga pelaksanaan kegiatan bimbingan teknis ini dapat terlaksana dengan baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online*. Banten: Universitas Terbuka.
- Ewa, Zarykca-Piskorz (2016) Kahoot It or Not? CanGames Be Motivating in Learning Grammar? *TeachingEnglishwithTechnology*, v16 n3 p17-36 2016 (<http://eric.ed.gov/?id=EJ1135685>, diakses 24 September 2020)
- Gloria, Irma, & Soedewo, Tatie.(2018). Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL). Retrieved from <https://file:///C:/Users/Acer/AppData/Local/Temp/5364-15217-1-PB.pdf>.
- Husein, Hamdan. (2016). Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA Muhammad Arsyad Al Banjari. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam Al-Bidayah*, 8(1): 40-50.
- Izenstark, Amanda, & Katie, L. L. (2015). Google Classroom for Librarians: Features and Opportunities. *Library Hi Tech News*, 1-3.
- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for *online* learning and teaching. *Education and Information Tecnologies*, 365-379. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/10639-01109164-x>
- Muhammad, Ali. 2004. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Putra, A. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Media Google Classroom Untuk Keterampilan Menulis. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putra, Iskandar Dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1): 1-8.
- Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.