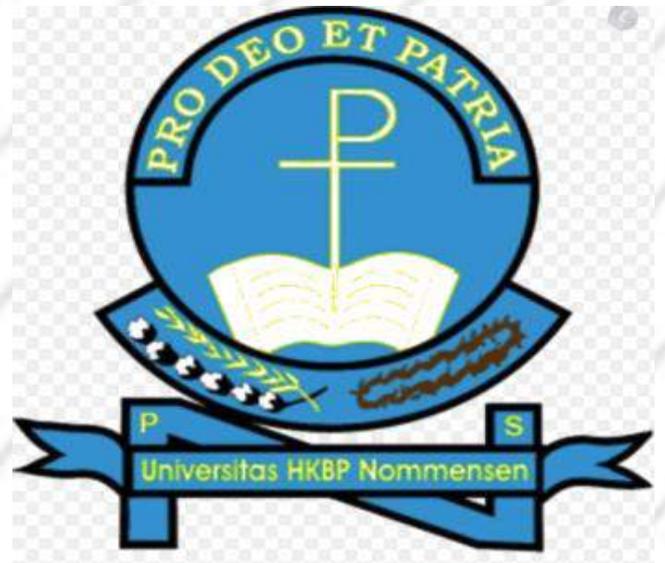


ISSN 2798-7078 (Media Online)

JP2NS



**JURNAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN
MASYARAKAT NOM MENSEN SIANTAR**

Volume 2, Nomor 2, Mei 2022

Penerbit:

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN PEMATANGSIANTAR (UHKBPNP)
Jl. Sangnualuh No. 4 Kelurahan Siopat Suhu, Pematangsiantar, Kode Pos: 21132
<https://uhnp.ac.id>**



**DEWAN REDAKSI
JURNAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
NOMMENSEN SIANTAR (JP2NS)**

Pimpinan Redaksi	: Dr. Natalina Purba, S.Sos., M.Pd.
Wakil Pimpinan Redaksi	: Novra Melisa P. Hutabarat, S.Pd., M.Hum.
Anggota	: Immanuel Simanjuntak, S.H
Editor	: Monalisa Frince S, S.Pd, M.Pd
Reviewer / Mitra Bestari	: 1. Prof. Dr. Ramlan Silaban, M.S. (Universitas Negeri Medan) 2. Prof. Dr. Lince Sihombing, M.Pd. (IAKN Tarutung) 3. Prof. Dr. Sanggam Siahaan, M.Hum. (UHKBPNP) 4. Prof. Dr. Selviana Napitupulu (UHKBPNP) 5. Dr. Jonni Sitorus, S.T., M.Pd. (Balitbang Pemprovsu) 6. Dr Muktar B. Panjaitan, S.Si, M.Pd 7. Dr. Jumaria Sirait M.Pd. (UHKBPNP) 8. Dr. Sepriandinson Saragih, S.H., M.H. (UHKBPNP) 9. Sahat Sitompul, ST., M.T. (UHKBPNP)
Sekretariat/Administrasi	: 1. Halomoan Sihombing, Amd. 2. Harry Cristofel Simanjuntak, S.E.



JURNAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT NOMMENSEN SIANTAR (JP2NS)

Deskripsi (Sinopsis)

Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS) dikelola dan diterbitkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang memuat artikel-artikel dari berbagai disiplin ilmu yang diadopsi dalam berbagai aktivitas penelitian dan pengabdian kepada masyarakat serta penelitian terapan lainnya. Artikel-artikel yang dipublikasikan di JP2NS LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar meliputi hasil-hasil penelitian ilmiah asli, artikel ulasan ilmiah yang bersifat baru, atau komentar atau kritik terhadap tulisan ilmiah maupun dalam terbitan berkala ilmiah lainnya. JP2NS LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar menerima manuskrip atau naskah artikel dalam bidang riset terapan dan hilirisasi hasil penelitian ilmiah kuantitatif maupun kualitatif berbasis komunitas kedalam format penelitian dan pengabdian masyarakat yang mencakup bidang keilmuan Sosial, Kependidikan, Sains, Bahasa, Ekonomi Bisnis, Teknik Kejuruan dan entrepreneurship. Jurnal ini terbit empat kali dalam setahun yaitu di bulan *Februari, Mei, Agustus, dan Desember*.



DAFTAR ISI

PELATIHAN E-LEARNING ZENIUS EDUCATION DALAM MENGEMBANGKAN SOFT SKILL GURU SMP NEGERI 11 PEMATANGSIANTAR <i>Irene Adryani Nababan, Leo Fernando Simatupang, Benjamin Albert Simamora</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)	1-11
BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK KELAS VII, VIII, IX DI SMP NEGERI 1 SILIMAKUTA <i>Marnala Pangaribuan, Rosalinda Purba, Uni Wannu Purba, Kristiani Girsang, Victoria Hutapea, Fany Angly Manik</i> (Universitas HKBP Nommensen)	12-17
PELATIHAN E-LEARNING GOOGLE CLASSROOM (GCR) DALAM MENGEMBANGKAN SOFT SKILL GURU SMP NEGERI 11 PEMATANGSIANTAR <i>Siska Anggita Situmeang, Basar Lolo Siahaan, Sanggam Siahaan, Fine Eirene Siahaan</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)	18-28
MEMBATIK ALAMI DENGAN KAIN KATUN MENINGKATKAN PRESTASI DAN IMUN SISWA MADRASAH TSANAWIYAH <i>Ratno Susanto, Putri Vina Sefaverdiana, Achmad Afandi</i> (IKIP Budi Utomo)	29-32
SOSIALISASI BAHAYA PORNOGRAFI BAGI PERKEMBANGAN OTAK ANAK MELALUI APLIKASI ZOOM DI SD NEGERI 095130 SENIO BANGUN JL. ASAHAN KM 13 <i>Radode Kristianto Simarmaa, Desi Sijabat, Sukardo Sitohang, D. Yuliana Sinaga</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)	33-42
SOSIALISASI MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI DI SD NEGERI 091281 BATU IV <i>Hetdy Sitio, Eva Pasaribu</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)	43-48
PENGEMBANGAN KOMPETENSI BERHITUNG CEPAT DI SEKOLAH DASAR SDN 017989 MANIS <i>Winnery Lasma Habeahan, Rachel Yoan K. P. Siahaan, Masriani Mery R. Silalahi, Nurul Husnah Harahap, Hetdy Sitio, Yulia Anita Siregar</i> (AMIK Medicom, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar dan Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan)	49-55
PEMBINAAN PEGAWAI DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK PELAYANAN INFORMASI YANG EFEKTIF DAN EFISIEN DI KANTOR GUBERNUR BIRO KESEJAHTERAAN RAKYAT, KECAMATAN MEDAN TIMUR, KOTA MEDAN, SUMATERA UTARA <i>Marlina Tampubolon, Ricki Asi Erwindo Siahaan, Dwi Pebrina Sinaga, Rani Rakaiwi, Muhammad Huda Firdaus, Winnery L. Habeahan</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar dan Akademi Informatika dan Komputer Medicom)	56-62
PENGEMBANGAN e-LKPD BERBASIS ETNOSAINS UNTUK MELATIH KETERAMPILAN LITERASI SAINS PADA MATERI ZAT MAKANAN <i>Gunaria Siagian, Debora Exaudi Sirait, Masni Veronika Situmorang, Mastiur Verawaty Silalahi</i> (Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)	63-87



**SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP
PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANG ANAK 88-92**

*Juni Agus Simaremare, Jumaria Sirait, Lisbet Novianti Sihombing, Natalina Purba, Nancy
Angelia Purba, Tarida Alvina Simanjuntak
(Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar)*

PELATIHAN E-LEARNING ZENIUS EDUCATION DALAM MENGEMBANGKAN SOFT SKILL GURU SMP NEGERI 11 PEMATANGSIANTAR

Irene Adryani Nababan¹, Leo Fernando Simatupang², Benjamin Albert Simamora³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

E-mail: macherschumy@gmail.com¹, leo.uhkbp@gmail.com², bjmmora@gmail.com³

Received: 29 April 2022; Revision: 09 Mei 2022; Accepted: 16 Mei 2022; Publish: 30 Mei 2022

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengembangkan soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar melalui pelatihan penggunaan platform e-learning Zenius Education agar pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 ini dapat berjalan lebih baik. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah berupa pelatihan. Melalui pelatihan ini guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar juga dapat mengajarkan penggunaan aplikasi e-learning Zenius Education kepada peserta didik. Narasumber juga menyarankan kepada guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar agar juga mencari tahu dan memahami aplikasi e-learning lainnya agar soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar semakin meningkat. Narasumber berharap dapat kembali di lain waktu untuk memperkenalkan aplikasi-aplikasi e-learning lainnya agar soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar semakin baik dan menghasilkan anak bangsa yang cerdas dan berdaya saing di era pandemi covid-19. Telah dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam rangka mengembangkan soft skill guru di SMP Negeri 1 Pematangsiantar melalui pelatihan platform e-Learning Zenius Education. Dalam pelatihan tersebut dikenalkan aplikasi Zenius Education berikut semua menu yang ada baik menggunakan browser di laptop maupun aplikasi di handphone. Setelah kegiatan pelatihan tersebut semua guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar dapat memahami dan akan menggunakan platform e-learning Zenius Education dalam proses pembelajaran jarak jauh di era pandemi covid-19 ini..

Kata Kunci: e-learning; Zenius Education; Soft Skill

Abstract

The purpose of this service is to develop soft skills for SMP Negeri 11 Pematangsiantar teachers through training on the use of the Zenius Education e-learning platform so that distance learning during the Covid-19 pandemic can run better. The method used in this activity is in the form of training. SMP Negeri 11 Pematangsiantar teachers can also teach students the use of the Zenius Education e-learning application. The resource person also suggested to the SMP Negeri 11 Pematangsiantar teachers to also find out and understand other e-learning applications so that the soft skills of the SMP Negeri 11 Pematangsiantar teachers would increase. The resource person hopes to return at a later time to introduce other e-learning applications so that the soft skills of SMP Negeri 11 Pematangsiantar teachers are getting better and produce smart and competitive nation's children in the era of the covid-19 pandemic. Community Service activities have been carried out in the context of develop soft skills of teachers at SMP Negeri 1 Pematangsiantar through the Zenius Education e-Learning platform training. In the training, the Zenius Education application was introduced along with all the

available menus, both using a browser on a laptop or an application on a mobile phone. After the training activities, all SMP Negeri 11 Pematangsiantar teachers can understand and will use the Zenius Education e-learning platform in the distance learning process in this era of the covid-19 pandemic.

Keywords: e-learning; Zenius Education; Soft Skills.

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 memberikan dampak pada banyak pihak, dimana kondisi ini sudah merambah pada dunia pendidikan, pemerintah pusat sampai pada tingkat daerah memberikan kebijakan mengganti sistem pembelajaran dari sistem luring menjadi sistem daring menggunakan pembelajaran online Pranata, (2021);Widyastuti, (2021). Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan COVID-19. Kebijakan lockdown atau karantina dilakukan sebagai upaya mengurangi interaksi banyak orang yang dapat memberi akses pada penyebaran virus corona. Upaya dalam mengendalikan dan mencegah penularan virus corona dilakukan dengan kebijakan pembatasan interaksi dan kerumunan serta menjaga jarak fisik satu dengan yang lain (Widyastuti, 2021). Kebijakan tersebut berdampak terhadap seluruh aspek kehidupan, termasuk diantaranya proses pembelajaran peserta didik di sekolah. Proses pembelajaran merupakan proses pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan peserta didik melalui serangkaian aktivitas dibawah arahan, bimbingan, dan motivasi guru (Andiyanto, 2021). Kebijakan pembatasan interaksi dan kerumunan menyebabkan guru dan peserta didik diwajibkan untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi pandemi dan melakukan proses pembelajaran dengan yang berbeda dari kebiasaan yaitu dengan sistem tatap muka secara tidak langsung atau proses pembelajaran daring (dalam jaringan) (Teguh, 2020).

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan proses belajar dan mengajar antara siswa dengan guru. Dalam proses pembelajaran siswa dan guru merupakan komponen dari sebuah proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Guru memiliki peranan untuk mendidik, membimbing, mengajarkan, mengarahkan, melatih dan mengayomi siswanya. Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar terdiri dari metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber atau bahan belajar. Adapun media pembelajaran merupakan faktor yang cukup signifikan dalam keberhasilan belajar siswa. Isman tahun 2017 menjelaskan pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Siahaan et al., 2021). Pembelajaran daring memberikan kesempatan peserta didik belajar dengan keleluasaan waktu belajar serta dimanapun peserta didik dan guru berada. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti classroom, video converence, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp group. Proses pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang keberhasilannya akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Data studi literature tentang penyampaian materi secara e-learning menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online (Pangondian et al., 2019). Data hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa hambatan yang akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran secara daring meliputi kurangnya guru dalam berinteraksi, penyampaian materi yang kurang dapat dipahami oleh peserta didik, ketidaksiapan orang tua membimbing anaknya belajar serta kemampuan orang tua untuk membiayai pengeluaran yang lebih banyak untuk internet sebagai sarana belajar daring Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang menyebutkan bahwa guru yang akan sukses dalam menerapkan pembelajaran daring adalah guru yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik.

Proses pembelajaran dalam masa pandemi Covid 19, dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini merupakan bentuk modifikasi proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah namun dilaksanakan di rumah agar bisa mengurangi interaksi antara guru dan peserta didik. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk tetap memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik serta difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup menghadapi mengenai pandemi Covid-19. Keberhasilan proses pembelajaran daring model satu arah dan dua arah, salah satunya ditentukan oleh pemanfaatan teknologi penyedia layanan interaksi antara guru dan peserta didik. Sarana yang menunjang interaksi tersebut dalam pembelajaran daring banyak disediakan oleh *platform-platform* digital dengan berbagai kelengkapan yang berbeda sesuai dengan tujuan interaksi yang ingin dicapai.

Platform digital merupakan suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring. Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya yaitu Google Classroom, Edmodo, Rumah Belajar, Ruang Guru, Sekolahmu, Kelas Pintar, Zenius, Google Suite for Education, Microsoft Office 365 for Education (Abdullah et al., 2021). Selain platform tersebut, terdapat platform digital lain yang dapat digunakan selama pembelajaran antara lain Whatsapp Group (WAG), Google Classroom (GC), Edmodo, dan Zoom.

Saat ini banyak sekolah yang memutuskan untuk menutup kegiatan belajar dan mengajar tatap muka secara langsung di sekolah. Hal ini terjadi bukan tanpa sebab, namun karena musibah pandemi yaitu Covid-19 yang telah meluas. Akhirnya sekolah memutuskan merubah belajar dan mengajar yang biasanya tatap muka secara langsung di kelas menjadi belajar dan mengajar dari rumah masing-masing. Namun dengan keadaan belajar dan mengajar yang berubah guru diharuskan memanfaatkan internet pada proses pembelajaran daring dari rumah masing-masing.

Dengan adanya perubahan sistem pembelajaran, akhirnya sekolah dan guru perlu untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang mengharuskan setiap guru mengajar dari rumah. Sebelumnya selama proses pembelajaran di kelas, guru kurang dalam menggunakan aplikasi berbasis internet sebagai media pembelajaran dan lebih sering menyampaikan materi pembelajaran melalui powerpoint dengan bantuan proyektor. Hal ini dibuktikan melalui wawancara terhadap guru di SMP Negeri 11 Pematangsiantar yang menyatakan bahwa guru mengakui lebih sering menyampaikan materi di kelas dengan gaya konvensional misalnya hanya mengajarkan memakai buku pelajaran dan menggunakan aplikasi Whatsapp dan Zoom. Guru di SMP Negeri 11 Pematangsiantar belum menggunakan aplikasi e-learning dalam mengajar. Padahal dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang terdapat pada gawai dapat meningkatkan soft skill guru di SMP Negeri 11 Pematangsiantar. Sehingga mereka tidak kalah saing dengan siswa-siswa sekarang yang lebih mahir dalam menggunakan gawai. Hal ini juga dikarenakan bahwa saat ini kita harus membuka mata akan perkembangan teknologi terlebih teknologi pembelajaran. Jika guru di SMP Negeri 11 Pematangsiantar melek teknologi, dalam hal ini penggunaan aplikasi e-learning Zenius Education, maka dapat menambah soft skill mereka.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 1 Pematangsiantar, Penulis beranggapan perlu adanya pelatihan tentang media pembelajaran E-learning untuk mengembangkan soft skill guru dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 11 Pematangsiantar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran daring ini yaitu menggunakan aplikasi Zenius Education sebagai media pembelajaran.

BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah berupa pelatihan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan aktivasi dan instalasi platform e-Learning Zenius Education. Aktivasi dan instalasi dilakukan dengan 2 cara, yaitu :
 - a. Melalui web browser di computer menggunakan alamat email dan no handphone.
 - b. Melalui handphone yang terlebih dahulu di instal platform e-Learning Zenius Education yang ada di playstore.
2. Pelaksanaan Pelatihan pemanfaatan Platform E-Learning Zenius Education. Langkah dalam pelatihan dilakukan dalam beberapa tahapan.
 - a. Melengkapi identitas terkait status (Siswa, Guru, Orang tua atau umum) serta jenjang Pendidikan.
 - b. Optimalisasi pemanfaatan platform e-Learning Zenius Education dengan mengeksplorasi semua menu yang ada di aplikasi, baik materi, contoh soal ujian maupun video interaktif.
 - c. Pelatihan pemanfaatan fitur dalam platform e-Learning Zenius Education melalui guru.zenius.com, fitur tersebut diantaranya adalah buat kelas, mengunggah materi, menyusun soal, membagikan penilaian dan evaluasi penilaian.
 - d. Pelatihan berkomunikasi dengan siswa dengan mengundang siswa untuk join di aplikasi melalui API yang terkoneksi dengan WhatsApp.
 - e. Penggunaan aplikasi melalui Handphone android yang telah dilakukan instalasi dan aktivasi.
 - f. Ujicoba untuk implementasi aplikasi platform e-Learning Zenius Education.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar selaku Perguruan Tinggi Swasta ternama di Kota Medan selalu konsisten melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang Pendidikan Tinggi. Pada dasarnya, Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan salah satu tujuan yang mesti dicapai dan dilaksanakan oleh setiap perguruan tinggi. Tri Dharma Perguruan Tinggi mencakup 3 hal yaitu: 1. Pendidikan dan pengajaran 2. Penelitian dan pengembangan 3. Pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah pengamalan ilmu yang dimiliki sivitas akademika untuk memberi manfaat dan dampak perubahan bagi masyarakat. Dalam Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi dinyatakan bahwa “pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama dua hari yaitu hari Rabu dan Kamis pada tanggal 27 dan 28 Oktober 2021 di SMP Negeri 11 Pematangsiantar dari pukul 10.00 s/d 12.00 WIB. Kegiatan ini diikuti oleh 17 orang guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar, yang terdiri dari guru kelas dan guru bidang studi. Acara pembukaan dilakukan oleh Bapak TP Hamonangan Manurung selaku Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 11 Pematangsiantar yang mewakili Kepala Sekolah yang tidak dapat hadir pada saat itu. Pada awal pelatihan, narasumber terlebih dahulu memaparkan platform e-learning Zenius Education kepada semua peserta. Lalu para peserta diintruksikan untuk membuat akun (login) platform e-learning Zenius Education lebih dahulu dengan dipandu oleh narasumber. Setelah selesai akan muncul beranda dari platform e-learning Zenius Education, pada tahap ini narasumber menjelaskan fungsi dan kegunaan dari fitur-fitur yang ada pada platform e-learning Zenius Education.

Pelatihan didahului dengan kegiatan tanya jawab antara Narasumber dan peserta pelatihan yaitu guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar. Narasumber terlebih menanyakan aplikasi pembelajaran online apakah yang digunakan oleh guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Dari 17 orang guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar yang mengikuti pelatihan menyatakan bahwa mereka hanya menggunakan aplikasi Whatsapp, Zoom dan Youtube. Kemudian Narasumber menanyakan apakah guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar sudah mengetahui aplikasi e-learning Zenius Education dan mereka menyatakan bahwa mereka belum mengetahui aplikasi e-learning Zenius Education. Berdasarkan pernyataan tersebut maka Narasumber segera memulai pelatihan mengenai aplikasi e-learning Zenius Education. Setelah Narasumber memaparkan materi mengenai aplikasi e-learning Zenius Education, pelatihan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui respon dan umpan balik dari guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar.

Pelatihan aplikasi e-learning Zenius Education untuk mengembangkan soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar dimulai berdasarkan urutan kegiatan sebagai berikut :

1. Penjelasan mengenai aplikasi e-learning Zenius Education Platform

Aplikasi e-learning Zenius Education E-Learning Zenius Education didirikan oleh Pak Medy Suharta dan Bang Sabda Putra Subekti yang keduanya adalah seorang guru dan murid. Platform e-Learning Zenius Education telah berdiri sejak tahun 2004 yang dimulai dari bimbingan belajar secara konvensional kemudian testing menjual bentuk CD satuan berupa rekaman pengajaran. Pada tahun 2007, PT Zenius Education resmi dibentuk dengan mengeluarkan website yang dikenal dengan Zenius.net. dan pada 2019 aplikasi Zenius sudah dapat digunakan secara daring. Platform e-Learning Zenius Education merupakan sebuah aplikasi belajar online yang berisi lebih dari 80.000 video belajar mulai dari jenjang Sekolah Dasar, hingga Sekolah Menengah/Kejuruan yang telah disesuaikan dengan kurikulum. Aplikasi ini juga menyediakan fitur soal untuk UTBK atau persiapan tes masuk perguruan tinggi yang bisa di akses secara cepat dari Smartphone. Pada aplikasi ini siswa dapat memilih pilihan jurusan antara lain IPA, IPS dan Bahasa, yang terdiri dari kurikulum KTSP, K 13, dan K 13 Revisi.

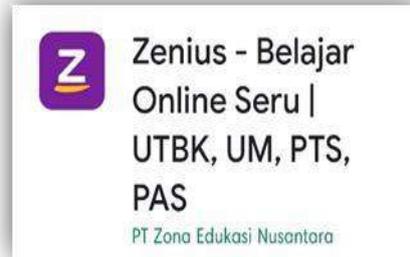
Platform E-Learning Zenius Education merupakan aplikasi belajar online yang sudah berdiri sejak tahun 2007, kini memiliki Zenius App. Platform E-Learning Zenius Education adalah sebuah aplikasi belajar yang lengkap, praktis dan terjangkau. Di dalam platform e-Learning Zenius Education, tersedia 80.000 lebih video pembelajaran dan ratusan ribu soal latihan yang bisa di download beserta pembahasannya. Selain itu platform e-Learning Zenius Education lebih hemat kuota jika dibandingkan dengan Youtube atau platform lain yang kontennya berupa video. Pengguna platform e-Learning Zenius Education bisa mengakses aplikasi di mana saja sehingga praktis untuk dibawa dan dipelajari kembali sewaktu-waktu jika murid ingin mengingat pembelajaran kembali.

Secara garis besar, produk zenius dibagi menjadi 3, yaitu:

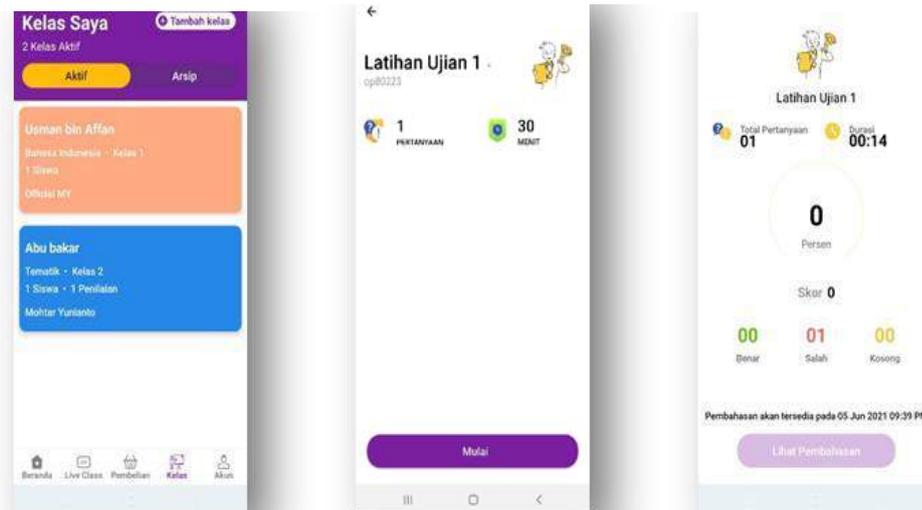
- a) Website Zenius, yang berisi video pembelajaran, paket latihan soal yang bisa didownload gratis, mencakup seluruh materi pelajaran SD, SMP, SMA, pembahasan soal Ujian Nasional (tingkat SD-SMA), SBMPTN, dan berbagai Ujian Saringan Mandiri masuk PTN.
- b) Zenius App, aplikasi belajar online berbasis Android. Berisi video pembelajaran, paket latihan soal yang bisa didownload gratis, serta latihan soal interaktif untuk menguji kemampuan dan pemahaman kamu.

- c) Zenius Prestasi, adalah produk yang dirancang khusus untuk guru dan sekolah yang dapat dipasang pada jaringan lokal sekolah. Zenius Prestasi berisi aplikasi yang memudahkan guru untuk merancang proses ujian dengan sangat praktis. Dari proses pembuatan soal, pelaksanaan ujian CBT, proses koreksi, dan proses evaluasi semua bisa di-otomasi secara digital. Selain itu, Zenius Prestasi juga menyediakan ribuan video pembahasan materi pelajaran sekolah yang telah disesuaikan dengan 3 varian kurikulum Indonesia.

Adapun tampilan Platform E-Learning Zenius Education :



Gambar 1. Tampilan Aplikasi zenius di playstore



Gambar 2. Tampilan aplikasi zenius dalam handphone

2. Langkah-langkah penggunaan aplikasi e-learning Zenius Education

1. Download aplikasi *zenius education* di *Play Store* atau *App Store*



Gambar 1. Aplikasi Zenius

2. Lalu setelah didownload peserta didik harus mendaftar terlebih dahulu



Gambar 2. Daftar Aplikasi Zenius

3. Setelah daftar peserta didik diminta untuk log-in dengan akun yang sudah terdaftar



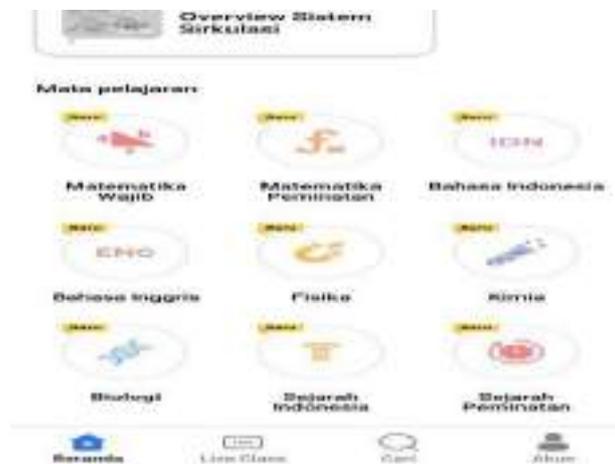
Gambar 3. Log-in Aplikasi Zenius

4. Peserta didik log-in sebagai siswa lalu pilih kelas dan jurusan



Gambar 4. Pemilihan Kelas dan Jurusan

5. Setelah itu klik pelajaran sekolah dan pilih materi pembelajarannya



Gambar 5. Materi Pembelajaran

6. Setelah materi dipilih peserta didik bisa langsung menonton video pembelajaran tersebut



Gambar 6. Video Pembelajaran

3. Hasil Pelatihan Platform E-Learning Zenius Education

Dalam kegiatan pelatihan platform e-Learning Zenius Education, peserta yang terdiri dari 17 Orang Guru SMP Negeri 1 Pematangsiantar sangat antusias mengikuti dari awal sampai akhir, diskusi interaktif terbangun dengan baik karena peserta yang mengikuti sebagian besar belum memahami aplikasi pembelajaran online dan bersemangat untuk dapat memahaminya. Guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar sebagian besar sudah fasih dalam memahami langkah-langkah penggunaan platform e-Learning Zenius Education. Mereka sangat berterimakasih dengan kehadiran Narasumber dalam memperkenalkan platform e-Learning Zenius Education. Melalui pelatihan ini guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar juga dapat mengajarkan penggunaan aplikasi e-learning Zenius Education kepada peserta didik. Narasumber juga menyarankan kepada guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar agar juga mencaritahu dan memahami aplikasi e-learning lainnya agar soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar semakin meningkat. Narasumber berharap dapat kembali di lain waktu untuk memperkenalkan aplikasi-aplikasi e-learning lainnya agar soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar semakin baik dan menghasilkan anak bangsa yang cerdas dan berdaya saing di era pandemi covid-19.

Proses Pelatihan dengan Pemateri dari Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar





SIMPULAN

Telah dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam rangka mengembangkan soft skill guru di SMP Negeri 1 Pematangsiantar melalui pelatihan platform e-Learning Zenius Education. Dalam pelatihan tersebut dikenalkan aplikasi Zenius Education berikut semua menu yang ada baik menggunakan browser di laptop maupun aplikasi di handphone. Setelah kegiatan pelatihan tersebut semua guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar dapat memahami dan akan menggunakan platform e-learning Zenius Education dalam proses pembelajaran jarak jauh di era pandemi covid-19 ini. Dengan demikian, semakin bertambah juga soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar.

REFERENSI

- Abdullah, A. W., Isa, D. R., & Podungge, N. F. (2021). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa pada Meteri Matriks Melalui Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 1–5.
- Andiyanto, T. (2021). *Pendidikan dimasa covid-19*. RAIH ASA SUKSES.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1).



- Pranata, J. (2021). DAMPAK PANDEMI TERHADAP PENDIDIKAN. *Dampak Pandemi Terhadap*, 89.
- Siahaan, K. W. A., Manurung, H. M., & Siahaan, M. M. (2021). Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature. *International Journal of Education and Humanities*, 1(1), 34–42. <http://ijeh.com/index.php/ijeh/article/view/4>
- Teguh, T. (2020). MENJADI GURU SEKOLAH DASAR YANG INOVATIF DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7(1).
- Widyastuti, A. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)*, Daring Luring, BdR. Elex Media Komputindo.

BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK KELAS VII, VIII, IX DI SMP NEGERI 1 SILIMAKUTA

Marnala Pangaribuan¹, Rosalinda Purba², Uni Wann Purba³, Kristiani Girsang⁴, Victoria Hutapea⁵, Fany Angly Manik⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas HKBP Nommensen.

E-mail: marnala.pangaribuan@uhn.ac.id¹, rosalinda.purba@student.uhn.ac.id², uni.purba@student.uhn.ac.id³, kristiani.girsang@student.uhn.ac.id⁴, [victoria.hutapea@student.uhn.ac.id](mailto: victoria.hutapea@student.uhn.ac.id)⁵, fany.manik@student.uhn.ac.id⁶

Received: 29 April 2022; Revision: 10 Mei 2022; Accepted: 20 Mei 2022; Publish: 30 Mei 2022

ABSTRAK

Istilah bimbingan belajar bukanlah hal yang asing di dalam dunia pendidikan. Bimbingan bukan terobosan baru namun merupakan kegiatan yang sudah lama ada sebelumnya. Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional yang dipakai dalam berkomunikasi mendorong para generasi muda untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan menggunakan Bahasa Inggris. Bimbingan belajar memiliki manfaat yaitu memberikan bantuan untuk mengatur kegiatan para siswa dalam belajar berbagai bidang ilmu pengetahuan. Bahasa Inggris sebagai Bahasa internasional, merupakan salah satu bidang studi yang harus dikuasai di Sekolah Menengah Pertama. Banyak usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa berbahasa Inggris, salah satunya memberikan Bimbingan belajar. Tujuan dari kegiatan ini untuk memecahkan masalah dan mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh pelajar, siswa dalam belajar bahasa Inggris mereka selalu tidak percaya diri dalam berkomunikasi bahasa Inggris, kurangnya kemampuan dalam menggunakan tata bahasa Inggris dan termasuk keterbatasan dalam kosa kata. SMP Negeri 1 Silimakuta terletak di Seribudolok, Kabupaten Simalungun yang sebagian besar siswanya memiliki kendala dalam belajar Bahasa Inggris baik dari segi minat belajar, fasilitas belajar, termasuk juga kondisi ekonomi orang tua siswa yg tidak mendukung. Melalui program kegiatan Bimbingan Belajar Bahasa Inggris yang dilaksanakan setiap hari selama 4 minggu, diharapkan agar siswa semakin termotivasi dan terampil dalam menggunakan Bahasa Inggris.

Kata Kunci : Bimbingan Belajar, Bahasa Inggris, Kemampuan Berbahasa.

Abstract

Terminology of learning guidance is not a new matter in the world of education. Guidance Learning is not a new breakthrough but this is an activities that already done before. English language is International language that use for communication to motivate the young generation for communication in oral and written language by using English language. The objective of learning guidance is to help the students to manage the students activities in learning various kinds of science. English as International language is one of the subject that must be master for junior high school students. Many effort that already use to improve the students activities in English language, one of them is to give them English course. The objective of this activities is to solve the problems and to find out the solution for the problems that the students face, the learner in learning always did not have self confidence in English communication, lack of the ability in using the structure of English language and including lack of using vocabularies. SMP Negeri 1 Silimakuta is in Seribudolok, Simalungun regency that most of their students have problems in learning English, they are lack of interest in learning, lack of learning facilities, including the condition of their parent economics not support. Through English course program that held everyday around four weeks, hopefully can improve the students motivation in using English Language.

Key Words : Learning Guidance, English Language, The ability to use language.

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, baik formal maupun informal. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang menerima pendidikan. Ada sekolah swasta dan negeri di seluruh wilayah Indonesia. Di sekolah, siswa mendapatkan ilmu dan wawasan dari guru sebagai guru. Namun, karena banyaknya siswa di kelas, guru tidak bisa mengajar satu per satu. Begitu pula dengan banyaknya mata pelajaran yang dipelajari setiap hari, sehingga menyulitkan siswa untuk mengingat semua pelajaran gurunya, terutama bagi siswa SMP. Akibatnya, siswa masih membutuhkan bimbingan belajar diluar sekolah.

Di era globalisasi, manusia dalam menjalankan fungsi-fungsi kehidupan tidak terlepas dari dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Di dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan Negara.

Bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional adalah bahasa yang paling banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi saat ini membuat orang bisa mengakses bahasa-bahasa dan budaya asing dengan sangat mudah. Ketertarikan ini mendorong orang untuk mempelajari bahasa Inggris sehingga menjadi sangat populer. Sebagai generasi muda penerus para siswa tentunya dituntut untuk mampu berbahasa Inggris agar dapat mengikuti perkembangan zaman sejak mereka masih dini.

Keterampilan Berbahasa tidak hanya berfokus pada keterampilan bahasa daerah dan nasional (Indonesia), tetapi juga keterampilan bahasa asing, terutama kemampuan berbahasa Inggris sebagai bahasa internasional di era persaingan global. Upaya pengembangan kecakapan bahasa Inggris tidak cukup dengan sekolah formal saja, tetapi tersedia kursus informal dan konseling untuk meningkatkan kecakapan bahasa Inggris siswa sebagai sumber daya manusia yang berperan penting dalam pembangunan bangsa negara. Bimbingan belajar bahasa Inggris diharapkan dapat mendukung upaya sekolah untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Bimbingan belajar menjadi salah satu alternatif untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Bimbingan belajar merupakan proses bantuan yang diberikan kepada individu agar dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam belajar sehingga setelah melalui proses perubahan dalam belajar mereka akan mencapai hasil belajar yang optimal.

Namun pada kenyataannya, walaupun pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran disekolah, kemampuan berbahasa Inggris para siswa terutama di tingkat sekolah menengah pertama masih sangat jauh dari kemampuan yg diharapkan. Ada banyak hambatan dan tantangan yg dihadapi oleh guru-guru dalam mengajar mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah. Sehingga diperlukan cara dan upaya lain selain belajar disekolah untuk bisa meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris para siswa.

Salah satu wujud Tri Darma Perguruan Tinggi dalam melaksanakan fungsinya adalah adanya pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, untuk itu sebagai sumbangsih pendidikan tinggi (Universitas) melalui pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah adanya upaya peningkatan kemampuan berbahasa Inggris yang dilakukan oleh dosen dengan bekerjasama dengan mahasiswa. Salah satu yang menjadi program peningkatan bahasa Inggris bagi pelajar adalah dengan dilakukannya program bimbingan belajar. Program ini berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris setiap harinya dengan berbagai inovasi dan kreativitas yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Generasi penerus bangsa mempunyai banyak kesempatan untuk meningkatkan kualitas masing masing. Program ini dilaksanakan dengan menghadirkan dosen dan mahasiswa

sebagai bagian dari penguatan menjadi partner guru dalam melakukan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Program Bimbingan Belajar akan memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar mengembangkan diri melalui aktivitas diluar perkuliahan yang akan meningkatkan kemampuan dan softskill agar lebih siap dan relevan saat menghadapi dunia pekerjaan.

METODE

Kegiatan Bimbingan Belajar dilakukan setiap hari senin hingga jumat selama 4 minggu. Sekolah yang menjadi sasaran Program Bimbingan Belajar adalah di kabupaten Simalungun. Program ini dilakukan secara tatap muka terbatas sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang ditetapkan dan berlaku disekolah yang bersangkutan. Oleh sebab itu sebelum melakukan Program Bimbingan Belajar ini, juga telah dilakukan komunikasi dan observasi awal yang bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang dilakukan disekolah beserta kelengkapan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran.

Adapun yang menjadi tempat dijalankannya Program Bimbingan Belajar ini yaitu di SMP Negeri 1 Silimakuta, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di dapatkan bahwa sekolah ini layak untuk dijadikan sebagai tempat untuk melaksanakan program Pengabdian Kepada Masyarakat. Sekolah ini sudah cukup bagus dilengkapi dengan fasilitas yang juga cukup memadai. Akses jaringan yang sudah lancar mudah untuk mendapatkan informasi lebih cepat. Namun walaupun dalam situasi pandemic, tetap diadakan pembelajaran secara tatap muka dikarenakan hanya sebagian kecil dari seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ini. Karena yang berminat dalam belajar bahasa inggris tidak seluruh siswa. Sekolah ini sudah memiliki tenaga pendidik yang sesuai dengan mata pelajaran yang akan di ampuh. Sekolah ini memiliki lebih dari 20 ruangan tentunya sudah lengkap memiliki ruang kepala sekolah, ruang guru dan ruang kelas. Untuk setiap ruangan kelas terdapat meja, kursi, papan tulis yang masih bagus dan layak pakai. Jadi ruangan sudah memadai untuk menjalankan program Bimbingan Belajar. Untuk lapangan sekolah sangat luas dan terdapat taman yang rapi dan dipenuhi banyak bunga dan terdapat beberapa pohon yang menambah keasrian serta tersedianya tempat mencuci tangan.

Adapun ruang lingkup Bimbingan Belajar yaitu untuk mencakup pembelajaran yang berfokus pada Bahasa Inggris, didalam berbagai skill. Reading, Speaking, Writing dan Listening, juga membantu guru dan siswa dalam mengenal era digital. Tidak lupa dengan masa pandemic ini, mahasiswa dituntut dapat memperkenalkan tentang zoom, meet dan aplikasi yang lainnya guna membantu proses belajar mengajar. Agar pengajaran yang dipakai tidak hanya memakai whats App dan voice recorder. Diharapkan juga dengan diberlakukannya program ini mahasiswa dapat menjadi mata dan tangan pemerintah sebagai agen perubahan untuk membantu pendidikan Indonesia terutama membantu dalam mengenal Bahasa Inggris.

Sebagai langkah awal dalam pelaksanaan program ini, dosen dan mahasiswa langsung terjun ke sekolah untuk melakukan observasi dan pemantauan apa yang menjadi masalah pada sekolah tersebut. Observasi dilakukan guna menyiapkan diri dalam menghadapi segala kemungkinan yang terjadi didalam pelaksanaan program Bimbingan Belajar. Observasi dilaksanakan dengan memenuhi protokol kesehatan. Setelah pelaksanaan observasi maka ditemukan masalah dan melihat situasi sekolah yang dituju, dosen bekerjasama dengan mahasiswa mulai menyusun perencanaan pembelajaran yang akan dibawa. Sehingga, diperlukan diskusi dan kerja sama yang baik antar pengajar dalam menjalankan Program Bimbingan Belajar. Untuk itu para dosen dan mahasiswa menyusun rancangan kegiatan selama pelaksanaan program Bimbingan Belajar berdasarkan hasil observasi sekolah mengenai kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan, metode yang akan diterapkan dan

model pembelajaran yang akan diterapkan, pengajuan Bimbingan Belajar bagi siswa, kelengkapan administrasi kegiatan belajar yang dilakukan mahasiswa dan siswa.

Dalam menjalankan program pengabdian ini dirancang berbagai kegiatan guna mencapai tujuan dan sasaran dalam pelaksanaan program ini. Adapun perincian dan penjelasan dari pelaksanaan kegiatan diatas tersebut adalah:

1. Kegiatan Mengajar
 - a. Membantu siswa dalam melakukan belajar bahasa Inggris secara tatap muka.
 - b. Membawa perubahan bagi guru dan siswa dalam proses pengajaran kearah yang lebih baik seperti pemanfaatan media dan menciptakan pembelajaran inovatif dan kreatif.
2. Meningkatkan Minat Siswa
 - a. Menggunakan metode pembelajaran yang membantu siswa semangat.
 - b. Memberikan sedikit apresiasi dalam bentuk hadiah, guna menumbuhkan semangat untuk terus berusaha.
3. Membantu Adaptasi Teknologi
 - a. Memperkenalkan kepada guru, bahwa tidak hanya WhatsApp satu-satunya aplikasi yang dipakai dalam media mengajar. Namun ada juga platform Google Meet dan Zoom.
 - b. Membantu guru dan siswa agar terbiasa menggunakan aplikasi zoom dan meet, untuk proses belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan dengan cara tatap muka terbatas sehubungan dengan kondisi pandemic COVID-19 yang memaksa pemberlakuan PPKM di berbagai tempat. Pelaksanaan kegiatan program ini berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dilaksanakan dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktek memperlancar kemampuan berbahasa Inggris para siswa. Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan oleh beberapa tim pengabdian yang bertugas secara bergantian dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai:

1. Minggu pertama
Melaksanakan bimbingan bahasa Inggris dengan materi pembelajaran; Nouns and Pronouns (A nouns is the parts of speech that name a person, place, thing, or idea)



2. Minggu kedua Pembelajaran mengenai Verbs (Action Verbs and Linking Verbs. Transitive and Intransitive Verbs. Verb Phrases)



3. Minggu ketiga mengenai Prepositions, Conjunctions, and Interjections



4. Minggu ke empat mengenai : Words as different parts of speech



SIMPULAN

Adapun kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Bimbingan Belajar ini diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun meskipun belum semua peserta program menguasai dengan baik materi yang disampaikan. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti pendampingan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pembelajaran berakhir. Adapun hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Para siswa tetap memiliki semangat dan antusias yang tinggi dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan pembelajaran yang diberikan.
2. Para siswa memiliki keberanian tampil didepan teman-temannya meski harus dimotivasi dan membutuhkan sedikit waktu untuk meminta mereka tampil didepan kelas.
3. Para siswa melaksanakan tanggung jawab dengan sepenuh hati untuk mengerjakan tugas yang diberikan
4. Siswa-siswi memiliki peningkatan bahasa inggris sedikit-demi sedikit dalam Vocabulary.

Selama pelaksanaan program diatas secara umum kemampuan para siswa dalam berbahasa Inggris cukup mengalami kemajuan walaupun dengan berbagai hambatan. Untuk mendapatkan hasil yang optimal perlu diberikan waktu pembelajaran yang lebih lagi bagi para siswa dan juga perlu adanya kegiatan lanjutan yang berupa Bimbingan Belajar lanjutan untuk berbahasa Inggris.

REFERENSI

- Harmer, J 2003 *How to teach English*. London; Longman
- Juan, E.S & Flor, A.M 2006 *Current Trends in the Development and Teaching of the Four Language Skills*. New York: Mouton de Gruyter Berlin.
- Rabiah, S.(2012) *Language As a Tool For Communication and Cultural Reality Discloser*. Universitas Muslim Indonesia: Makasar
- Sapir, E (2017). *An Introduction to The Study of Speech*. New York: Harcourt, Brace

PELATIHAN *E-LEARNING* GOOGLE CLASSROOM (GCR) DALAM MENGEMBANGKAN SOFT SKILL GURU SMP NEGERI 11 PEMATANGSIANTAR

Siska Anggita Situmeang¹, Basar Lolo Siahaan², Sanggam Siahaan³, Fine Eirene Siahaan⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Program Studi Pendidikan Fisika,
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

E-mail: siskasitumeang733@gmail.com¹, lolosiahaan98@gmail.com², siahaansanggam@yahoo.com³,
fine.eirene@gmail.com⁴

Received: 29 April 2022; Revision: 2022; Accepted: Mei 2022; Publish: 30 Mei 2022

Abstrak

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengembangkan soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar melalui pelatihan penggunaan Google Classroom agar pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 ini dapat berjalan lebih baik. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah berupa pelatihan. Memberikan sosialisasi tentang Google Classroom kepada para siswa dan guru dengan memberikan pelatihan dan workshop online tentang Google Classroom dalam 2 hari berturut turut. Mulai dari penyiapan Team Mahasiswa yang membantu dalam kegiatan tersebut dan kegiatan workshop online yang diikuti oleh Guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar dengan narasumber berasal dari Dosen pembimbing pengabdian dari Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan penggunaan Google Classroom ini sangat penting dan akurat untuk untuk Murid di SMP Negeri 11 agar pembelajaran lebih optimal sehingga visi dan misi SMP Negeri 11 khusus nya terkait bidang belajar mengajar dapat tercapai dengan baik. Diharapkan setelah dilakukan kegiatan PKM para guru dan siswa termotivasi untuk dapat melakukan pembelajaran online dengan media Google Classroom yang telah dipraktekan lewat informasi yang mereka bisa dapat dari internet, pelatihan dan lainnya. Dalam pelatihan tersebut dikenalkan Google Classroom berikut semua menu yang ada baik menggunakan browser di laptop maupun aplikasi di handphone. Setelah kegiatan pelatihan tersebut semua guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar dapat memahami dan akan menggunakan Google Classroom dalam proses pembelajaran jarak jauh di era pandemi covid-19 ini. Dengan demikian, semakin bertambah juga soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar.

Kata Kunci: e-learning, google classroom, softskill, pembelajaran jarak jauh.

Abstract

The purpose of this service is to develop soft skills for SMP Negeri 11 Pematangsiantar teachers through training on the use of Google Classroom so that distance learning during the Covid-19 pandemic can run better. The method used in this activity is in the form of training. Provide socialization about Google Classroom to students and teachers by providing online training and workshops about Google Classroom in 2 consecutive days. Starting from the preparation of the Student Team that assisted in these activities and online workshop activities attended by SMP Negeri 11 Pematangsiantar teachers with resource persons from the HKBP Nommensen University Pematangsiantar service supervisors as resource persons. Therefore, this training activity on the use of Google Classroom is very important and accurate for students at SMP Negeri 11 so that learning is more optimal so that the vision and mission of SMP Negeri 11 specifically related to the field of teaching and learning can be achieved properly. It is hoped that after PKM activities are carried out,

teachers and students are motivated to be able to do online learning with Google Classroom media that has been practiced through information they can get from the internet, training and others. application on mobile. After the training activities, all SMP Negeri 11 Pematangsiantar teachers can understand and will use Google Classroom in the distance learning process in this era of the covid-19 pandemic. Thus, the soft skills of SMP Negeri 11 Pematangsiantar teachers also increase.

Keywords: : *e-learning; google classroom; soft skills; distance learning.*

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 memberikan dampak pada banyak pihak, dimana kondisi ini sudah merambah pada dunia pendidikan, pemerintah pusat sampai pada tingkat daerah memberikan kebijakan mengganti sistem pembelajaran dari sistem luring menjadi sistem daring menggunakan pembelajaran online Anugrahana, (2020); Wulandari & Agustika, (2020). Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan COVID-19. Kebijakan lockdown atau karantina dilakukan sebagai upaya mengurangi interaksi banyak orang yang dapat memberi akses pada penyebaran Covid-19 Arifai et al., (2021);Widyastuti, (2021). Upaya dalam mengendalikan dan mencegah penularan virus corona dilakukan dengan kebijakan pembatasan interaksi dan kerumunan serta menjaga jarak fisik satu dengan yang lain. Kebijakan tersebut berdampak terhadap seluruh aspek kehidupan, termasuk diantaranya proses pembelajaran peserta didik di sekolah. Proses pembelajaran merupakan proses pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan peserta didik melalui serangkaian aktivitas dibawah arahan, bimbingan, dan motivasi guru (Pohan, 2020). Kebijakan pembatasan interaksi dan kerumunan menyebabkan guru dan peserta didik diwajibkan untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi pandemi dan melakukan proses pembelajaran dengan yang berbeda dari kebiasaan yaitu dengan sistem tatap muka secara tidak langsung atau proses pembelajaran daring (dalam jaringan) (Assidiqi & Sumarni, 2020).

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan proses belajar dan mengajar antara siswa dengan guru. Dalam proses pembelajaran siswa dan guru merupakan komponen dari sebuah proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Guru memiliki peranan untuk mendidik, membimbing, mengajarkan, mengarahkan, melatih dan mengayomi siswanya. Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar terdiri dari metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber atau bahan belajar. Adapun media pembelajaran merupakan faktor yang cukup signifikan dalam keberhasilan belajar siswa. Siahaan, (2022) menjelaskan pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring memberikan kesempatan peserta didik belajar dengan keleluasaan waktu belajar serta dimanapun peserta didik dan guru berada (Afghani, 2021). Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti classroom, video converence, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp group. Proses pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang keberhasilannya akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Data studi literature tentang penyampaian materi secara e-learning menunjukkan bahwatidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online (Yulianingsih et al., 2020). Data hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa hambatan yang akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran secara daring meliputi kurangnya guru dalam berinteraksi, penyampaian materi yang kurang dapat dipahami oleh peserta didik, ketidaksiapan orang tua membimbing anaknya belajar serta kemampuan orang tua untuk membiayai pengeluaran yang lebih banyak untuk internet sebagai saranabelajar daring (Handayani et al., 2020). Hal tersebut sesuai dengan pendapat

(Mastur et al., 2002), yang menyebutkan bahwa guru yang akan sukses dalam menerapkan pembelajaran daring adalah guru yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada pesertadidik.

Proses pembelajaran dalam masa pandemi Covid 19, dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini merupakan bentuk modifikasi proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah namun dilaksanakan di rumah agar bisa mengurangi interaksi antara guru dan peserta didik. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk tetap memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik serta difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup menghadapi mengenai pandemi Covid-19. Keberhasilan proses pembelajaran daring model satu arah dan dua arah, salah satunya ditentukan oleh pemanfaat teknologi penyedia layanan interaksi antara guru dan peserta didik. Sarana yang menunjang interaksi tersebut dalam pembelajaran daring banyak disediakan oleh *platform-platform* digital dengan berbagai kelengkapan yang berbeda sesuai dengan tujuan interaksi yang ingin dicapai.

Platform digital merupakan suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring. Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya yaitu Google Classroom, Edmodo, Rumah Belajar, Ruang Guru, Sekolahmu, Kelas Pintar, Zenius, Google Suite for Education, Microsoft Office 365 for Education (Sodiq et al., 2021). Selain platform tersebut, terdapat platform digital lain yang dapat digunakan selama pembelajaran antara lain Whatsapp Group (WAG), Google Classroom (GC), Edmodo, dan Zoom (Santika, 2020).

Saat ini banyak sekolah yang memutuskan untuk menutup kegiatan belajar dan mengajar tatap muka secara langsung di sekolah. Hal ini terjadi bukan tanpa sebab, namun karena musibah pandemi yaitu Covid-19 yang telah meluas. Akhirnya sekolah memutuskan merubah belajar dan mengajar yang biasanya tatap muka secara langsung di kelas menjadi belajar dan mengajar dari rumah masing-masing. Namun dengan keadaan belajar dan mengajar yang berubah guru diharuskan memanfaatkan internet pada proses pembelajaran daring dari rumah masing-masing.

Dengan adanya perubahan sistem pembelajaran, akhirnya sekolah dan guru perlu untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang mengharuskan setiap guru mengajar dari rumah. Sebelumnya selama proses pembelajaran di kelas, guru kurang dalam menggunakan aplikasi berbasis internet sebagai media pembelajaran dan lebih sering menyampaikan materi pembelajaran melalui powerpoint dengan bantuan proyektor. Hal ini dibuktikan melalui wawancara terhadap guru di SMP Negeri 11 Pematangsiantar yang menyatakan bahwa guru mengakui lebih sering menyampaikan materi di kelas dengan gaya konvensional misalnya hanya mengajarkan memakai buku pelajaran dan menggunakan aplikasi Whatsapp dan Zoom. Guru di SMP Negeri 11 Pematangsiantar belum menggunakan aplikasi e-learning dalam mengajar. Padahal dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang terdapat pada gawai dapat meningkatkan soft skill guru di SMP Negeri 11 Pematangsiantar. Sehingga mereka tidak kalah saing dengan siswa-siswa sekarang yang lebih mahir dalam menggunakan gawai. Hal ini juga dikarenakan bahwa saat ini kita harus membuka mata akan perkembangan teknologi terlebih teknologi pembelajaran. Jika guru di SMP Negeri 11 Pematangsiantar melek teknologi, dalam hal ini penggunaan aplikasi *e-learning* Zenius Education, maka dapat menambah *soft skill* mereka.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 1 Pematangsiantar, Penulis beranggapan perlu adanya pelatihan tentang media pembelajaran E-learning untuk mengembangkan soft skill guru dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 11 Pematangsiantar. Hard skill harus disertai dengan soft skill yang mumpuni. Dengan meningkatnya soft skill guru di sekolah dapat mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar

peserta didik. Oleh karena itu perlu diadakan pelatihan-pelatihan soft skill kepada guru SMP Negeri 1 Pematangsiantar agar soft skill guru dapat berkembang dan meningkat. Salah satu pelatihan tersebut adalah pelatihan Google Classroom yang akan dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran daring sekaligus meningkatkan soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah berupa pelatihan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut : Memberikan sosialisasi tentang Google Classroom kepada para siswa dan guru dengan memberikan pelatihan dan workshop online tentang Google Classroom dalam 2 hari berturut turut. Mulai dari penyiapan Team Mahasiswa yang membantu dalam kegiatan tersebut dan kegiatan workshop online yang diikuti oleh Guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar dengan narasumber berasal dari Dosen pembimbing pengabdian dari Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.

Adapun langkah-langkah yang kami persiapkan dalam pengabdian masyarakat di SMP Negeri 11 Pematangsiantar sebagai berikut:

- Menyiapkan Team untuk transfer knowledge. Sehingga diperlukan persiapan team yang matang sebelum memberikan pelatihan kepada Guru Guru Di SMP Negeri 11 Pematangsiantar ,
- Memberikan pengenalan dan pelatihan online kepada guru tentang Google Classroom sebagai media alternative dalam menghadapi pandemic covid 19 untuk kegiatan Belajar Mengajar.
- Membuat forum tanya jawab seputar google classroom. Diharapkan dengan langkah-langkah tersebut para siswa didik dan dewan guru yang mengalami kesulitan bisa bertanya dan mendapat solusi tentang permasalahan yang dihadapi tentang pembelajaran via online.

Metode Kegiatan

Praktek langsung di Lab Sekolah dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Hari Pertama, diadakan pemaparan materi bagi siswa tentang Google Classroom. Pemaparan ini membahas tentang pengetahuan Google Classroom. Selain pemaparan materi Dari Tim Dosen, sesi tanya jawab juga dilakukan untuk memastikan materi yang disampaikan sudah diterima oleh peserta dengan baik.
- b. Hari Kedua, pengabdian masyarakat memberikan materi cara menggunakan Google Classroom mulai dari cara membuat kelas, ikut kelas, membuat materi dan submit jawaban dan lain – lain baik dari sebagai murid atau sebagai guru. Lalu dilakukan juga kegiatan praktek guna mengaplikasikan apa yang telah disampaikan sebelumnya, Dari hasil pelatihan di hari kedua, disimpulkan bahwa peserta cukup antusias.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar selaku Perguruan Tinggi Swasta selalu konsisten melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang Pendidikan Tinggi. Pada dasarnya, Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan salah satu tujuan yang mesti dicapai dan dilaksanakan oleh setiap perguruan tinggi. Tri Dharma Perguruan Tinggi mencakup 3 hal yaitu: 1. Pendidikan dan pengajaran 2. Penelitian dan pengembangan 3. Pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah pengamalan ilmu yang dimiliki sivitas akademika untuk memberi manfaat dan dampak perubahan bagimasyarakat. Dalam Undang-Undang No. 12 Tahun 2012

tentang pendidikan tinggi dinyatakan bahwa “pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa”.

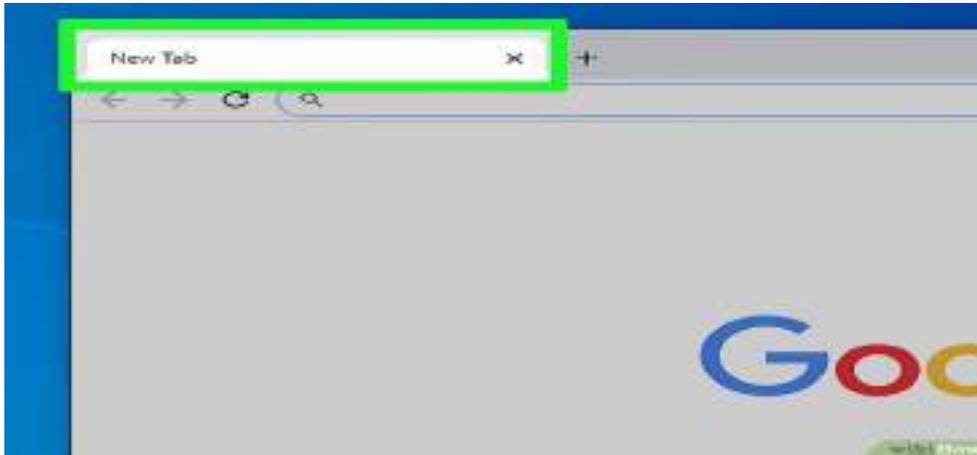
Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama dua hari yaitu hari Rabu dan Kamis pada tanggal 27 dan 28 Oktober 2021 di SMP Negeri 11 Pematangsiantar dari pukul 10.00 s/d 12.00 WIB. Kegiatan ini diikuti oleh 17 orang guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar, yang terdiri dari guru kelas dan guru bidang studi. Acara pembukaan dilakukan oleh Bapak TP Hamonangan Manurung selaku Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 11 Pematangsiantar yang mewakili Kepala Sekolah yang tidak dapat hadir pada saat itu. Pada awal pelatihan, narasumber terlebih dahulu memaparkan apa itu Google Classroom kepada semua peserta. Lalu para peserta diinstruksikan untuk membuat akun (login) Google Classroom dahulu dengan dipandu oleh narasumber.

Pelatihan didahului dengan kegiatan tanya jawab antara Narasumber dan peserta pelatihan yaitu guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar. Narasumber terlebih menanyakan aplikasi pembelajaran online apakah yang digunakan oleh guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Dari 17 orang guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar yang mengikuti pelatihan menyatakan bahwa mereka hanya menggunakan aplikasi WhatsApp, Zoom dan Youtube. Kemudian Narasumber menanyakan apakah guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar sudah mengetahui Google Classroom dan mereka menyatakan bahwa mereka belum mengetahui Google Classroom. Berdasarkan pernyataan tersebut maka Narasumber segera memulai pelatihan mengenai Google Classroom. Setelah Narasumber memaparkan materi mengenai Google Classroom, pelatihan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab untuk mengetahui respon dan umpan balik dari guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar. Tindakan dalam tahapan persiapan adalah berupa implementasi program sebagai berikut. Tahap persiapan dilakukan untuk menggali masalah yang berkaitan dengan potensi pembelajaran e-learning. Khusus penggunaan media online Google Classroom. Hasil observasi diperoleh data bahwa fasilitas untuk pembelajaran e-learning di SMP 11 sudah cukup memadai. Fasilitas yang ada berupa fasilitas hotspot, LCD di ruang kelas dan juga setiap Murid memiliki smartphone untuk bisa mengakses internet. Namun, fasilitas yang ada tersebut belum bisa dimanfaatkan secara maksimal dikarenakan Murid di SMP Negeri 11 belum memaksimalkan softskill dalam menggunakan e-learning, khususnya Google Classroom. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan penggunaan Google Classroom ini sangat penting dan akurat untuk Murid di SMP Negeri 11 agar pembelajaran lebih optimal sehingga visi dan misi SMP Negeri 11 khususnya terkait bidang belajar mengajar dapat tercapai dengan baik. Diharapkan setelah dilakukan kegiatan PKM para guru dan siswa termotivasi untuk dapat melakukan pembelajaran online dengan media Google Classroom yang telah dipraktikkan lewat informasi yang mereka bisa dapat dari internet, pelatihan dan lainnya. Karena pembelajaran online bisa didapat dengan melakukan tahapan-tahapan di atas dengan berani untuk mencoba dan belajar terus menerus.

Tahap kedua dalam kegiatan pengabdian ini adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi e-learning dan pelatihan cara mengakses dan menggunakan Google Classroom. Tujuan kegiatan penyampaian materi e-learning adalah untuk membekali pengetahuan dan motivasi kepada Murid betapa pentingnya pembelajaran online akibat pandemic covid 19. Sedangkan tujuan kegiatan pelatihan dan cara mengakses dan menggunakan Google Classroom adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para murid dan guru dalam menggunakan Google Classroom sebagai media pembelajaran online. Selain itu, murid juga dapat lebih memahami penggunaan media Google Classroom karena pada kegiatan pelaksanaan ini dilakukan demonstrasi penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran yang telah dibuat dari hasil pelatihan.

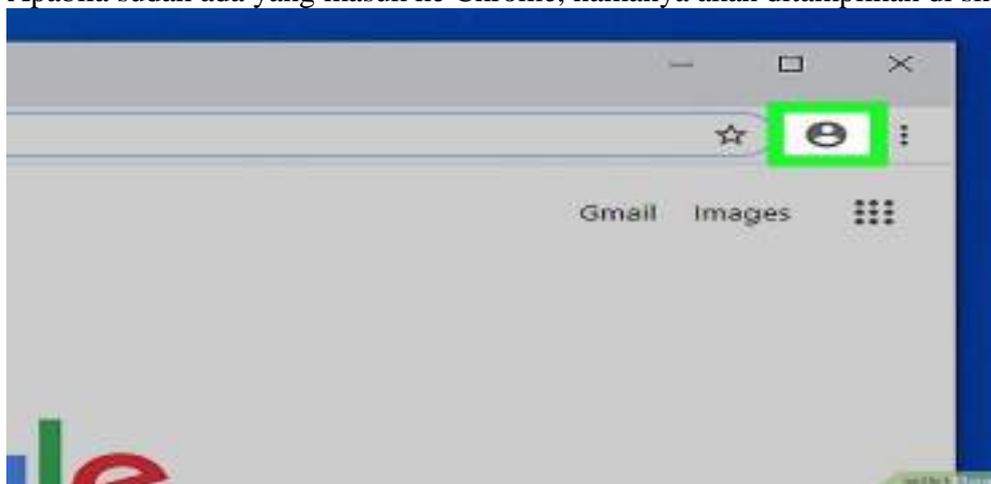
Langkah-langkah penggunaan Google Classroom

- a. Buka halaman kosong di Google Chrome.



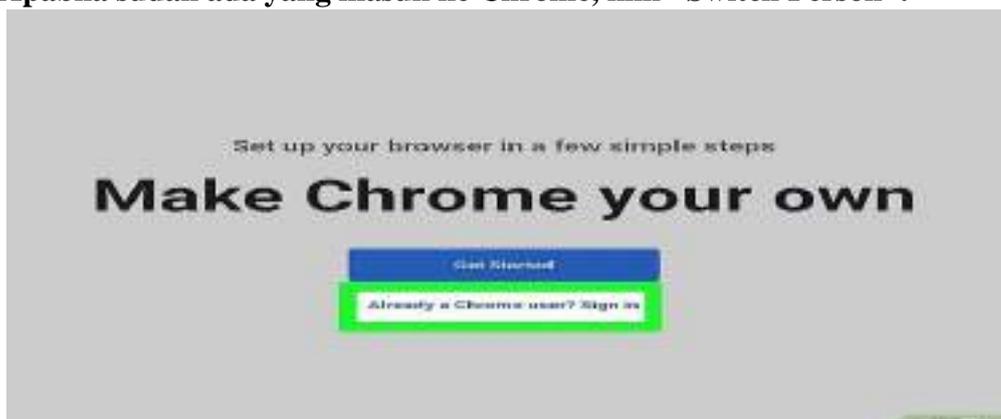
- b. Klik tombol "People" di pojok kanan atas. Tombol ini terletak di sebelah kiri tombol "Minimize" dan terlihat seperti siluet manusia.

Apabila sudah ada yang masuk ke Chrome, namanya akan ditampilkan di sini.



- c. Klik opsi "Sign into Chrome". Opsi ini akan meminta Anda untuk memasukkan informasi akun Google Anda.

Apabila sudah ada yang masuk ke Chrome, klik "Switch Person".



- d. Masukkan alamat Gmail sekolah Anda, lalu klik "Next". Ingat, jangan memasukkan alamat surel pribadi Anda karena Google Classroom hanya dapat diakses menggunakan alamat surel yang berafiliasi dengan sekolah Anda.

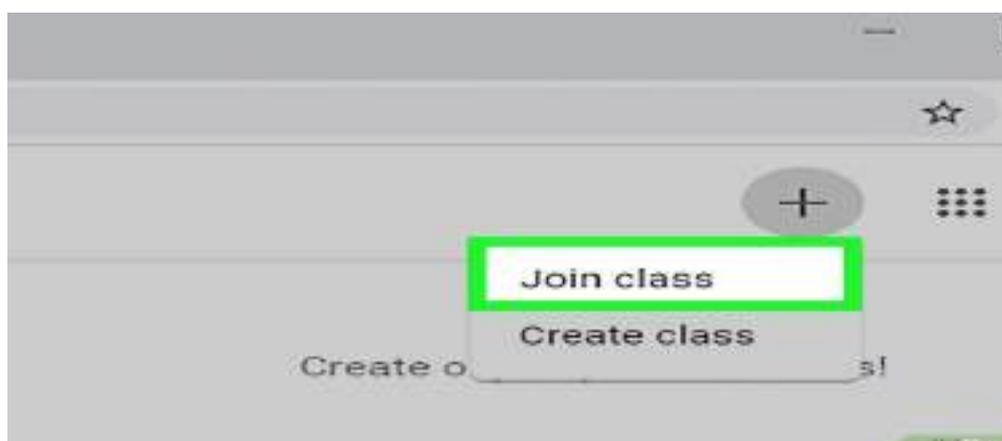
Alamat surel sekolah Anda umumnya terlihat seperti "namasaya@myschool.edu".



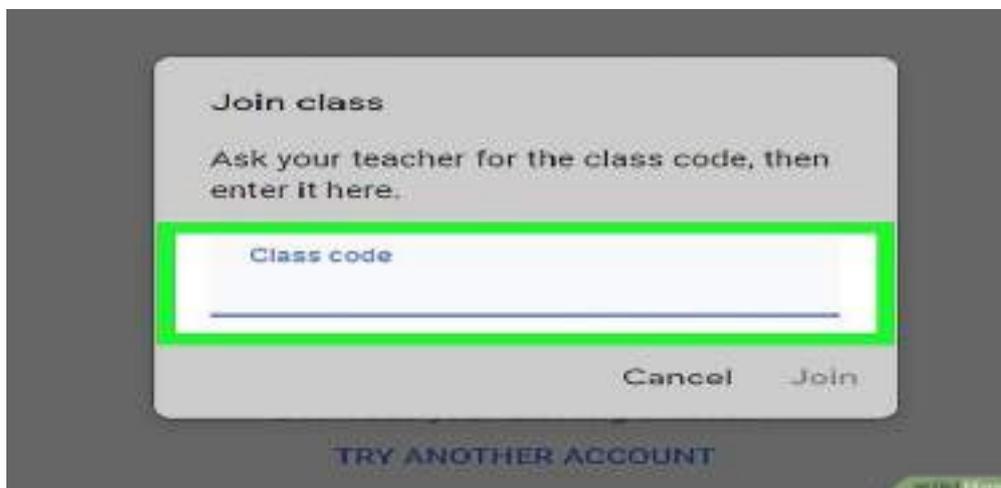
- e. Masuk ke aplikasi Google Classroom.



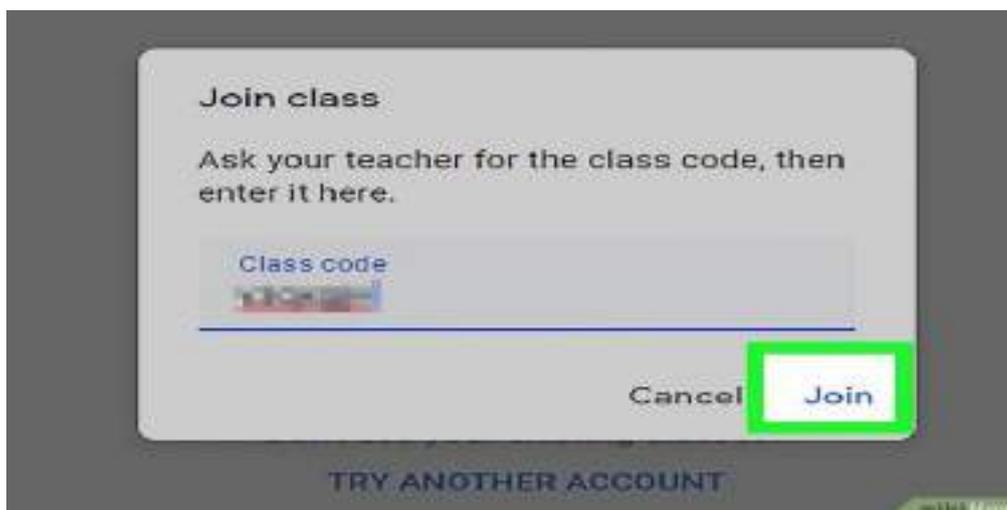
- f. Geser ke bawah halaman lalu klik tombol "Student" atau "Teacher". Tergantung status Anda, Anda akan dialihkan ke halaman papan tulis untuk mempersiapkan kelas (untuk guru) atau ke halaman yang berisi bilah untuk memasukkan kode kelas (untuk murid).



- g. Masukkan kode kelas apabila Anda seorang murid. Guru Anda akan memberikan Anda kode kelas sebelum kelas dimulai.



- h. Klik "Join" untuk masuk ke kelas. Selamat! Anda berhasil mendaftar dan masuk ke Google Classroom.



Hasil Pelatihan Google Classroom

Dalam kegiatan pelatihan Google classroom, peserta yang terdiri dari 17 Orang Guru SMP Negeri 1 Pematangsiantar sangat antusias mengikuti dari awal sampai akhir, diskusi interaktif terbangun dengan baik karena peserta yang mengikuti sebagian besar belum memahami aplikasi pembelajaran online dan bersemangat untuk dapat memahaminya. Guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar sebagian besar sudah fasih dalam memahami langkah-langkah penggunaan Google Classroom. Mereka sangat berterimakasih dengan kehadiran Narasumber dalam memperkenalkan Google Classroom. Melalui pelatihan ini guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar juga dapat mengajarkan penggunaan Google Classroom kepada peserta didik. Narasumber juga menyarankan kepada guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar agar juga mencaritahu dan memahami aplikasi e-learning lainnya agar soft skill guru guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar semakin meningkat. Narasumber berharap dapat kembali

di lain waktu untuk memperkenalkan aplikasi-aplikasi e-learning lainnya agar soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar semakin baik dan menghasilkan anak bangsa yang cerdas dan berdaya saing di era pandemi covid-19.

Proses Pelatihan dengan Pemateri dari Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar



Gambar 1 SMP Negeri 11 Pematangsiantar



Gambar 2. Pelaksanaan pegabdian kepada masyarakat terhadap guru-guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar



Gambar 3. Salah Satu Tim Dosen Melakukan Pelatihan *E-Learning* Google Classroom (GCR)



Gambar 4. Foto Bersama Tim Pengabdian dengan Guru

SIMPULAN

Telah dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam rangka mengembangkan soft skill guru di SMP Negeri 1 Pematangsiantar melalui pelatihan Google Classroom. Dalam pelatihan tersebut dikenalkan Google Classroom berikut semua menu yang ada baik menggunakan browser di laptop maupun aplikasi di handphone. Setelah kegiatan pelatihan tersebut semua guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar dapat memahami dan akan menggunakan Google Classroom dalam proses pembelajaran jarak jauh di era pandemi covid-19 ini. Dengan demikian, semakin bertambah juga soft skill guru SMP Negeri 11 Pematangsiantar.

REFERENSI

- Afghani, D. R. (2021). Kreativitas Pembelajaran Daring Untuk Pelajar Sekolah Menengah Dalam Pandemi Covid-19. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 3(2).
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, solusi dan harapan: pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Arifai, S., Yusmiana, G., Kampa, R. R. A., & Islami, A. N. (2021). Mobil 2 In 1 Dan Akses Pendidikan Di Era 4.0 Bagi Generasi Z Terdampak Secara Keuangan Oleh Covid 19. *Islamic Banking, Economic and Financial Journal*, 2(1).
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 3(1), 298–303.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Siahaan, B. L. (2022). The Effectiveness of Using Google Classroom for Self-Directed Learning (SDL) Students in Learning English. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4301–4310. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2841>
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web" quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).
- Widyastuti, A. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Daring Luring, BdR*. Elex Media Komputindo.
- Wulandari, A., & Agustika, G. N. S. (2020). Dramatik Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 515–526.



<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.29259>

Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138–1150.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>

MEMBATIK ALAMI DENGAN KAIN KATUN MENINGKATKAN PRESTASI DAN IMUN SISWA MADRASAH TSANA WIYAH

Ratno Susanto¹, Putri Vina Sefaverdiana², Achmad Afandi³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Eksakta dan Keolahragaan, IKIP Budi Utomo

email: ¹ratnoexcellent@gmail.com*, ³himenfan999@gmail.com

² Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial dan Humaniora

email: ²putrivisever89@gmail.com

^{1,2,3} Kota Malang dan Indonesia

Received: 11 Mei 2022 ; Revision : 16 Mei 2022; Accepted : 23 Mei 2022; Publish : 30 Mei 2022

ABSTRAK

Pengabdian pada masyarakat ini bertujuan buat membentuk karya murid batik alam pada MTs Nurul Huda Dau. Batik alam sangat gampang dan nir wajib mahal, Anda hanya membutuhkan bahan alami mulai menurut kunyit, daun jati, daun luntas, dan kain katun putih buat desain batik. Metode darma masyarakat ini memakai teknik pengenalan, pembinaan, dan pendampingan. Dalam pengenalan tersebut, tim darma masyarakat mengadakan pembinaan dan pendampingan membatik alam pada MTs Nurul Huda Dau. Kreativitas mahasiswa perlu ditingkatkan pada masa pandemi, sekaligus menjaga imunitas tubuh. Hasil menurut darma masyarakat ini output batik alam pada pada sangat bagus, dan para pengajar menerima dukungan penuh dan positif ketika melakukan aktivitas membatik. Batik alam memakai tumbuhan, murid, sebelum pembinaan mencari bahan alami. Mulai menurut kunyit, daun luntas, butir naga, dan lain sebagainya. Serta kain katun putih buat menggambar batik dan desain berwarna. Setelah materi cukup, barulah aktivitas dan pendampingan dilakukan. Mendampingi mahasiswa, tim darma masyarakat menaruh wawasan dan cara menggambar dan mewarnai memakai cat alam yang baik dan sah. Dari output karya murid, nir terdapat sah dan salah, terdapat baik dan jelek pada sebuah karya. Tim darma masyarakat Tim abdimas selalu mendukung mahasiswa lantaran aktivitas membatik alam menerima output yang maksimal. Kesimpulannya pembinaan dan pendampingan membatik sangat efektif bagi murid. Lantaran murid membutuhkan pendidikan rekreatif buat karakter. Siswa yang bahagia bekerja pada bidang non akademik bisa menjaga daya tahan tubuh dan menaikkan prestasi murid pada belajar pada sekolah. Batik alam sangat baik dilakukan waktu murid bosan dan bosan belajar pada kelas. Semoga aktivitas ini sangat berguna bagi murid-siswi MTs Nurul Huda Dau.

Kata Kunci: Batik Alam, Prestasi dan Imun Siswa, Madrasah Tsanawiyah

PENDAHULUAN

Imunitas tak jarang diklaim daya tahan tubuh pada situs cnnindonesia.com, ialah sistem kekebalan tubuh yang dibuat buat mendeteksi ataupun menghancurkan benda asing yang masuk ke tubuh misalnya bakteri atau virus. Kekebalan tubuh krusial dijaga supaya tubuh permanen sehat. Masa pandemi kini ini mengharuskan kita buat selalu mempertinggi imunitas supaya nir gampang terpapar penyakit khususnya Covid-19. Supaya nir gampang sakit, kita mampu berkegiatan yaitu olahraga, rekreasi, dan membatik. Membatik adalah menggambar yang pembuatannya secara spesifik menggunakan menuliskan atau menerakan malam dalam

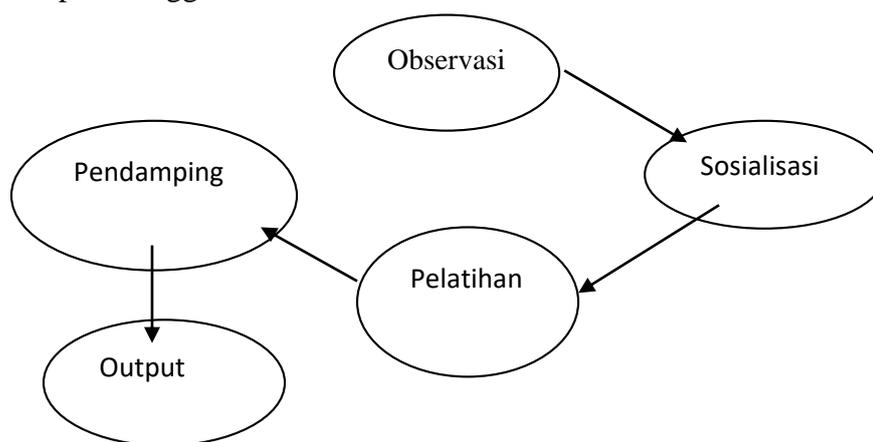
kain, lalu pengolahannya diproses menggunakan cara eksklusif yang mempunyai kekhasan. Secara etimologi, istilah batik dari berdasarkan bahasa Jawa, “ambhatik” berdasarkan istilah “amba” berarti lebar, luas, kain; dan “titik” berarti titik atau “matik” (istilah kerja pada bahasa Jawa berarti menciptakan titik) dan lalu berkembang sebagai kata batik, yang berarti menghubungkan titik-titik sebagai gambar eksklusif dalam kain yang luas atau lebar. Batik sangat identik menggunakan suatu tehnik (proses) berdasarkan mulai penggambaran motif sampai pelodoran. Salah satu karakteristik spesial batik merupakan cara penggambaran motif dalam kain yang memakai proses pemalaman, yaitu menggoreskan malam (lilin) yang ditempatkan dalam wadah yang bernama canting dan cap.

Membatik bahan alami sangat menyenangkan, karena karya seni yang nir boleh dihilangkan pada satuan pendidikan. Membatik alami merupakan membatik menggunakan cat alami yang terdiri menurut flora alami mulai kunyit, daun jati, butir naga, dan lain sebagainya. Membatik sanggup menghilangkan jenuh ketika diwaktu luang. Oleh karena itu membatik alami sangat cocok dan sanggup meluangkan ketika buat berkarya. Membatik alami tidaklah mahal karena bahan yang didapatkan buat rona sangatlah belia didapat didaerah perkebunan, juga ladang persawahan. Untuk kuas dalam membatik jua tidak perlu mahal karena sanggup didapat dipasar yang harganya relatif ekonomis.

Dari uraian diatas tim abdimas tertarik melakukan aktivitas membatik alami menaikkan prestasi dan imun anak didik madrasah tsanawiyah nurul huda dau. Daerah yang berpenghasil butir jeruk pada Desa Karangwidoro, yang dekat menggunakan Kota Malang

METODE

Pelaksanaan pengabdian ini ialah menggunakan tehnik sosialisasi, pelatihan, serta pendampingan. Disaat sosialisasi tim abdimas mengadakan pelatihan dan pendampingan membatik alami di madrasah tsanawiyah nurul huda dau. Kreatifitas siswa perlu ditingkatkan saat musim pandemic, serta menjaga imun tubuh. kegiatan membatik. Membatik alami dilakukan pada tanggal 22- 26 februari 2022.



Gambar 1. Tabel dalam kegiatan abdimas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil membatik alami di madrasah tsanawiyah nurul huda dau sangat baik, serta bapak ibu guru mendapatkan dukungan penuh dan positif saat melakukan kegiatan membatik. Membatik alami dilakukan pada tanggal 22- 26 februari 2022. Pada hari sabtu kegiatan melibatkan seluruh siswa kelas VII, VIII, IX. Membatik alami dengan menggunakan tumbuhan, siswa sebelum pelatihan mencarikan bahan alami. Mulai dari kunyit, daun luntas, buah naga dan lain sebagainya. Serta kain katun putih untuk menggambar batik serta desain nan diwarnai. Setelah bahan sudah tercukupi barulah dilaksanakan kegiatan dan pendampingan. Pendampingan kesiswa, tim abdimas memberikan wawasan serta cara menggambar dan mewarnai memakai cat alami yang baik dan benar. Dari hasil karya siswa tidak ada benar dan salahnya, yang ada baik dan buruknya dalam suatu karya. Tim abdimas selalu mensupport siswa sebab dalam kegiatan membatik alami mendapatkan hasil maksimal.



Gambar 1. Kegiatan Membatik Alami Dengan Kain Katun`



Gambar 2. Hasil Membatik Alami

Pembahasan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ialah membuat alami sangat berbeda dengan membuat alami sangat berbeda dengan membuat jumpitan. Sebab membuat alami membutuhkan daya konsentrasi yang tinggi, jika saat salah sedikit saja hasil karya bisa tidak maksimal. Ide kreatif dan inovasi memang sangat dibutuhkan oleh setiap siswa demi prestasi siswa dibidang non akademik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan pelatihan dan pendampingan membuat sangat efektif bagi siswa. Sebab siswa membutuhkan pendidikan rekreasi untuk berkarakter. Siswa yang suka berkarya dibidang non akamedik bisa menjaga imun tubuh dan meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran disekolah. Membuat alami sangat baik dilakukan pada saat siswa jenuh dan bosan dalam pembelajaran dikelas. Semoga kegiatan ini sangat bermanfaat bagi siswa di madrasah tsanawiyah nurul huda dau.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala P2m yang telah memberi dukungan serta motivasi terhadap pengabdian ini. Untuk MTs. Nurul Huda Dau telah memberikan mita kerjasama dalam kegiatan ini lancer dan tanpa hambatan apapun. Semoga kegiatan ini bisa berjalan untuk berkelanjutan.

REFERENSI

Handoyo, W. (2014). Pengusaha Batik Tulis Kain Gedog Tuban (Studi Deskriptif Strategi Adaptasi Pengusaha dalam Mengembangkan Batik Tulis Kain Gedog UD. Melati Mekar Mandiri Desa Margorejo Kecamatan Kerek Kabupaten Tuban). *Journal UNAIR Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 3(3)

Kustiyah, E., dan Iskandar. (2016). *Batik Sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia di Era Globalisasi*. Surakarta: Universitas Islam Batik Surakarta

Muhammad Rosyada, Tamamudin. 2020. Pengembangan Ekonomi Kreatif Batik Tulis Kota Pekalongan Sebagai Upaya Pelestarian Budaya dan Peningkatan Pendapatan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Darmabakti*. 1(2)

Ratno Susanto, dkk. Kreatifitas Membuat Jumpitan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Era Adaptasi Baru. *Jurnal Abdimas Singkerru*, ISSN 2776-7477 (Online), Vol. 2, No. 1, 2022. Hal. 8- 11.
<http://jurnal.atidewantara.ac.id/index.php/singkerru/article/view/121>

Sari, F. N., dan Muzayah. (2017). Strategi Penghidupan Pengrajin dalam Mempertahankan Eksistensi Batik Tulis Jetis Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo. UNESA.
<https://infojawatengah.com/info-nasional/kreatifitas-membatik-untuk-meningkatkan-prestasi-belajar-siswa-di-era-new-normal/>
<https://www.balaibaturaja.litbang.kemkes.go.id/read-cara-meningkatkan-imunitas-di-masa-pandemi>
<https://kumparan.com/berita-update/pengertian-membatik-lengkap-dengan-sejarah-singkatnya-1wIIWHOohUQ>

SOSIALISASI BAHAYA PORNOGRAFI BAGI PERKEMBANGAN OTAK ANAK MELALUI APLIKASI ZOOM DI SD NEGERI 095130 SENIO BANGUN JL. ASAHAN KM 13

Radode Kristianto Simarmata¹, Desi Sijabat², Sukardo Sitohang³, D. Yuliana Sinaga⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

E-mail: radodesimarmata0@gmail.com¹, desisijabat9@gmail.com², sukardositohang123@gmail.com³, debbyyuliana91@gmail.com⁴

Received: 02 Mei 2022; Revision: 09 Mei 2022; Accepted: 23 Mei 2022; Publish: 30 Mei 2022

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk sosialisasi dan pemahaman kepada para guru SD Negeri 095130 Senio Bangun Jl. Asahan KM 13 tentang perlunya sosialisasi bahaya pornografi bagi perkembangan otak anak dengan menggunakan aplikasi ZOOM agar dapat berjalan lebih baik. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah berupa pelatihan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut : Memberikan sosialisasi tentang Bahaya Pornografi bagi perkembangan otak anak kepada para siswa dan guru dengan memberikan pelatihan dan sosialisasi langsung menggunakan aplikasi ZOOM dalam 2 hari berturut turut. Mulai dari penyiapan Team Mahasiswa yang membantu dalam kegiatan tersebut dan kegiatan workshop online yang diikuti oleh SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM Dalam kegiatan pelatihan Aplikasi Zoom, peserta yang terdiri dari 50 Orang Guru SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 sangat antusias mengikuti dari awal sampai akhir, diskusi interaktif terbangun dengan baik karena peserta yang mengikuti sebagian besar belum memahami aplikasi pembelajaran online dan bersemangat untuk dapat memahaminya. Guru SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 sebagian besar sudah fasih dalam memahami langkah-langkah penggunaan Aplikasi ZOOM. Telah dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam rangka mengembangkan soft skill guru di SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 melalui pelatihan Aplikasi Zoom. Dalam pelatihan tersebut dikenalkan Aplikasi Zoom M berikut semua menu yang ada baik menggunakan browser di laptop maupun aplikasi di handphone. Dengan demikian, semakin bertambah juga soft skill SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13. disamping itu diambil kesimpulan bahwa Pornografi dan seks bebas utamanya disebabkan oleh era keterbukaan saat ini dan lemahnya pengawasan orang tua dan guru terhadap perilaku anak juga masih minim.

Kata Kunci : Sosialisasi Bahaya Pornografi, Aplikasi Zoom, Perkembangan Otak

PENDAHULUAN

Perubahan merupakan sebuah hal yang tidak dapat dihindari, sebagai konsekuensi adanya perkembangan zaman. Sadar atau tidak, pergeseran zaman banyak mengubah aspek kehidupan. Baik perlahan, maupun yang berlangsung sangat cepat. Dalam kondisi ini, manusia berperan sebagai subjek yang mengalami perubahan tersebut. Bahkan, semakin hari, kondisi tersebut berpengaruh pada kultur masyarakat yang menjadikan bentuk jamak orang-perorangan (Ngafifi, 2014).

Menilik ke belakang, sejarah telah mengukir potret kehidupan manusia dan bangsa-bangsa lain di dunia ini dengan sangat mudah. Semakin kecil atau bahkan hilangnya batas-batas wilayah, sama artinya dengan membuka dan memperluas keran komunikasi atau dialog global. "Seket-sekat yang membedakan antara satu bangsa dengan

bangsa lain, telah digeser oleh pola lintas komunikasi global. Sehingga manusia dan bangsa-bangsa di dunia ini bisa secara bebas mengekspresikan segala ide kreatifnya.

Ibarat mendapatkan suatu dunia baru yang diakibatkan kemajuan teknologi informasi.”

1. Globalisasi tersebut, merupakan sebuah proses yang ujungnya mampu membawa seluruh manusia menjadi “*world society*” serta “*global society*”. Yang merupakan akibat nyata dari kian majunya peradaban manusia di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya teknologi komunikasi dan informasi (Andriyadi & Hartanto, 2017). Rizvi & Choo, (2020), mengungkapkan bahwa: “*an idealistic cosmopolitan and universal society that includes all the people, living on earth, without regard to cultural and ethical beliefs*”. “Idealisme atau cara pandang kosmopolitan dari beragam manusia yang hidup di bumi, akan tumbuh tanpa lagi memperhatikan kebudayaan dan etika. Kondisi ini cepat atau lambat, dipastikan akan menjadi kenyataan.”

2. Di sisi lain, hal tersebut juga dibarengi dengan proses pemanfaatan teknologi informasi, media dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, telah menyebabkan hubungan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*). Termasuk menyebabkan perubahan sosial, ekonomi dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Serta mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber atau cyber law, secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Demikian pula hukum telematika yang merupakan perwujudan dari konvergensi hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum teknologi informasi (*law of information technology*), hukum dunia maya (*virtual world law*), dan hukum mayantara. Salah satu bentuk kejahatan yang menggunakan jaringan telekomunikasi internet dan/atau sistem komunikasi elektronik yang berkembang pesat belakangan ini adalah pemuatan unsur-unsur pornografi atau lebih dikenal dengan istilah cyberporn (Is & SHI, 2021).

Pornografi dan pornoaksi terjadi akibat gelombang modernisasi dan globalisasi yang deras menuju ruang-ruang kehidupan masyarakat. Kesadaran dari semua pihak menjadi kunci utama sebagai upaya untuk menghentikan perbuatan tersebut demi pertimbangan kemaslahatan umat. Pornografi dan pornoaksi termasuk di dalamnya tatkala terjadinya publikasi-publikasi yang dapat menimbulkan dekadensi moral bagi masyarakat. Fenomena pornografi dan pornoaksi dapat berkembang pesat dikarenakan beberapa faktor yang melatar belaknginya seperti model busana yang masih menampilkan aurat termasuk peranan media massa dan elektronik terutama dalam perkembangan internet seolah menjadi titik tumpu mengingat telah menyebarnya konten yang mengandung unsur pornografi. Video porno merupakan salah satu faktor pendorong terjadinya kejahatan terhadap kesusilaan seperti pemerkosaan, hamil diluar nikah, pencabulan anak dibawah umur dan pelecehan-pelecehan seksual lainnya. Ironisnya, kasus peredaran video porno ini terus berdiaspora hingga dijadikan titik tumpu dalam perkembangan ekonomi. Sebagai contoh, munculnya konten-konten berbau pornografi baik di internet maupun yang sudah dikemas dalam sebuah kaset (Iskandar, 2016).

Dari sinilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera pandang–dengar. Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada

mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Salah satunya adalah melalui surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Pendidikan sekolah dasar tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) di sekolah Melalui surat edaran tersebut pihak Kemendikbud memberikan instruksi kepada sekolah untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan guru untuk belajar dari rumah masing-masing. Banyak sekolah dengan sigap menanggapi instruksi tersebut, salah satunya SD Negeri 095130 Senio Bangun Jl. Asahan KM 13 yang menerbitkan surat edaran tentang kewaspadaan dan pencegahan penyebaran infeksi Covid-19 di lingkungan SD Negeri 095130 Senio Bangun Jl. Asahan KM 13 pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh yang menyelenggarakan pembelajaran dari rumah untuk mencegah penyebaran Covid. Sebagai usaha pencegahan penyebaran Covid-19, WHO merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Untuk itu pembelajaran konvensional yang mengumpulkan banyak guru dalam satu ruangan perlu ditinjau ulang pelaksanaannya. Pembelajaran harus dilaksanakan dengan skenario yang mampu meminimalisir kontak fisik antara guru dengan guru lain, ataupun antara guru dengan guru. penggunaan teknologi digital memungkinkan guru dan guru berada di tempat yang berbeda selama proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilaksanakan selama masa darurat Covid-19 adalah pembelajaran secara online.

Menurut Firman & Rahayu, (2020) Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pengabdian Kepada Masyarakat yang dikakukan oleh Siahaan, Manurung, & Siahaan, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran online pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti telepon pintar, tablet dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan (Fikri et al., 2021). Penggunaan teknologi mobile memiliki kontribusi besar di dunia pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara online. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Google meet, Edmodo, dan (Fikri et al., 2021), dan aplikasi pesan instan lainnya seperti WhatsApp (Andreas, 2021). Pembelajaran secara online bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram. Berdasarkan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan siswa di SD Negeri 095130 Senio Bangun Jl. Asahan KM 13, penulis mengharapkan agar adanya kontrol dari para orang tua dan para guru kepada para siswa dalam berselancar menggunakan Android di dunia maya agar tidak terjadi pelecehan seksual secara verbal maupun langsung. Penulis beranggapan perlu adanya sosialisai tentang bahaya pornografi bagi perkembangan otak anak. Dengan meningkatnya pengetahuan akan bahaya pornografi yang dapat merusak PFC Otak (pre Frontal Cortex) otak depan yang beresiko akan ketergantungan menonton video porno dan mencari kesenangan tentang pornografi dan maraknya situs-situs porno yang dengan mudah dapat diakses membuat para guru harus memberikan sosialisai bahaya pornografi kepada para siswa dengan menggunakan aplikasi zoom. Yang harapannya agar para orang tua akan memberikan kebebasan menggunakan android pada saat kelas online berlangsung saja.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan. Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut: Memberikan sosialisasi tentang bahaya pornografi bagi perkembangan otak anak kepada siswa dan guru dengan memberikan pelatihan dan peminatan langsung menggunakan aplikasi ZOOM dalam 2 hari berturut-turut. Mulai dari persiapan Tim Mahasiswa yang membantu dalam kegiatan tersebut dan kegiatan workshop online yang dihadiri oleh SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 dengan narasumber dari Universitas HKBP Nommensen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Nommensen Pematangsiantar. di SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 sebagai berikut :

- a. Siapkan tim untuk sosialisasi langsung, terutama kepada guru kelas atas. Sehingga perlu mempersiapkan tim yang matang sebelum memberikan pelatihan kepada guru di SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13,
- b. Memberikan pengenalan dan pelatihan secara online kepada guru tentang aplikasi ZOOM sebagai media alternatif dalam mensosialisasikan tujuan pengabdian.
- c. Buat forum tanya jawab tentang Google Classroom. Diharapkan dengan langkah-langkah tersebut, siswa dan dewan guru yang mengalami kesulitan dapat bertanya dan mendapatkan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi tentang pembelajaran online.

Metode Kegiatan

Praktek langsung di Aula Sekolah dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Hari pertama, dilakukan pemaparan materi kepada mahasiswa tentang Aplikasi ZOOM. Presentasi ini membahas tentang Pengetahuan Cara Menggunakan Aplikasi ZOOM, Membuat Link Zoom, Menghidupkan dan Mematikan Video, Mematikan dan Menghidupkan Suara di Aplikasi Zoom, Tanya Jawab di kolom chat dan mengubah background tampilan aplikasi zoom sesuai petunjuk dosen. Selain pemaparan materi dari Tim Dosen, juga dilakukan sesi tanya jawab untuk memastikan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para peserta.
- b. Hari kedua, pengabdian masyarakat memberikan materi tentang cara menggunakan materi penyampaian tentang bahaya pornografi bagi perkembangan otak anak, dengan terlebih dahulu membuat materi yang akan disampaikan dalam bentuk power pin, atau video. Dari hasil pelatihan pada hari kedua disimpulkan bahwa peserta cukup antusias.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar selaku Perguruan Tinggi Swasta selalu konsisten melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, sebagaimana dinyatakan dalam Undang- undang Pendidikan Tinggi. Pada dasarnya, Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan salah satu tujuan yang mesti dicapai dan dilaksanakan oleh setiap perguruan tinggi. Tri Dharma Perguruan Tinggi mencakup 3 hal yaitu: 1. Pendidikan dan pengajaran 2. Penelitian dan pengembangan 3. Pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah pengamalan ilmu yang dimiliki sivitas akademika untuk memberi manfaat dan dampak perubahan bagi masyarakat. Dalam Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi dinyatakan bahwa “pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi

untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa”. Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama dua hari yaitu hari Rabu dan Kamis pada tanggal 08 dan 09 Nopember 2021 di SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 dari pukul 10.00 s/d 12.00 WIB. Kegiatan ini diikuti oleh 50 orang guru guru sekecamatan Gunung Malela Kabupaten Simalungun yang terdiri dari guru kelas dan guru bidang studi, Ketua koordinatow Kecamatan dan Bapak KADIS yang diwakiloi Kasi Kurikulum Bapak Suaman Acara pembukaan dilakukan oleh Bapak Rinton Simamora selaku Kepala Sekolah SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 .Pada awal pelatihan, narasumber terlebih dahulu memaparkan apa itu Aplikasi ZOOM kepada semua peserta. Pelatihan didahului dengan kegiatan tanya jawab antara Narasumber dan peserta pelatihan yaitu SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13. Narasumber terlebih menanyakan aplikasi pembelajaran online apakah yang digunakan oleh SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Dari 50 orang SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 yang mengikuti pelatihan menyatakan bahwa mereka hanya menggunakan aplikasi Whatsapp, Zoom dan Youtube. Kemudian Narasumber menanyakan apakah SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 sudah mengetahui Apikasi ZOOM dan mereka menyatakan bahwa mereka ada yang sudah menggunakan dan masih ada yang belum menggunakan SDM yang berkualitas dapat diwujudkan dengan melakukan investasi pendidikan. Tuntutan peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan merupakan hal mutlak yang diperlukan. Tindakan tersebut diperlukan mengingat pada tahun 2020-2030, Indonesia akan mengalami bonus demografi, dimana jumlah penduduk usia produktif mencapai 2/3 dari total jumlah penduduk Andreas, (2021);Kabul et al., (2020)Tanpa persiapan yang matang, penduduk produktif tersebut akan menjadi beban pemerintah karena akan menimbulkan pengangguran, kemiskinan, kesenjangan, dan kriminalitas.

Berdasarkan survey *Synovate Research* tentang perilaku seksual remaja (15-24 tahun) di Kota Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan hasilnya 44% responden mengaku sudah punya pengalaman seks pada umur 16-18 tahun, serta 16% sudah mempunyai pengalaman seks pada umur 13-15 tahun, selain itu 40% tempat yang menjadi favoritnya adalah di rumah, 26% dilakukan di rumah kos, dan 26% dilakukan di hotel.

Pornografi diawali oleh rasa keingintahuan yang tinggi terhadap seks, di sisi lain pendidikan seks yang diperoleh di lingkungan keluarga sangat minim. Pornografi dapat mengubah pikiran secara otomatis, tidak fokus dengan apa yang menjadi kewajibannya disekolah, kehilangan semangat belajar, dan malah membuat siswa tersebut kecanduan dalam melakukan hal-hal yang negatif yang mengarah kepada seks pranikah, seperti: berciuman, ciuman lidah, memegang payudara, memegang penis, menyentuh vagina, hubungan seksual, dan seks oral Tauhid et al., (2019);Fauzi, (2020). Perkembangan teknologi informasi yang cepat memberikan *multiplier effect* terhadap pertumbuhan warung internet (warnet) di Indonesia. Ironisnya dengan menjamurnya warnet, tidak dapat dimanfaatkan oleh sebagian besar remaja untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan. Saat ini, warnet (terutama yang memiliki bilik atau semi tertutup) menjadi salah satu tempat untuk mengakses pornografi dan melakukan aktivitas yang mengarah kepada aktivitas seks bebas. Agar dalam jangka panjang beban pemerintah tidak bertambah, pendidikan (baik dasar, menengah, atas, dan tinggi) perlu ditingkatkan

mutunya. Selain kualitas, karakter siswa agar menjadi generasi yang unggul juga perlu dibentuk sehingga siswa dapat berprestasi dan terhindar dari bentuk-bentuk kenakalan remaja yang memberikan dampak negatif. Tujuan kegiatan penyampaian materi bahaya pornografi bagi perkembangan otak anak menggunakan aplikasi ZOOM adalah bentuk pengabdian untuk membekali para guru dan siswa akan bahaya pornografi yang dapat merusak kawula muda, remaja, dan dewasa. Dengan hadirnya data di atas tidak menjamin seseorang tersebut akan otomatis dijauhkan dari bahaya pornografi, untuk itu perlu dilakukan sosialisasi adalah untuk membekali pengetahuan dan motivasi kepada Murid betapa pentingnya menjaga kesucian diri sendiri tanpa harus meresahkan orang lain sesuai dengan tuntutan agama Masing – Masing. Selain itu, murid juga dapat lebih memahami penggunaan Aplikasi ZOOM karena pada kegiatan pelaksanaan ini dilakukan demonstrasi penggunaan Aplikasi ZOOM sebagai media pembelajaran yang telah dibuat dari hasil pelatihan.

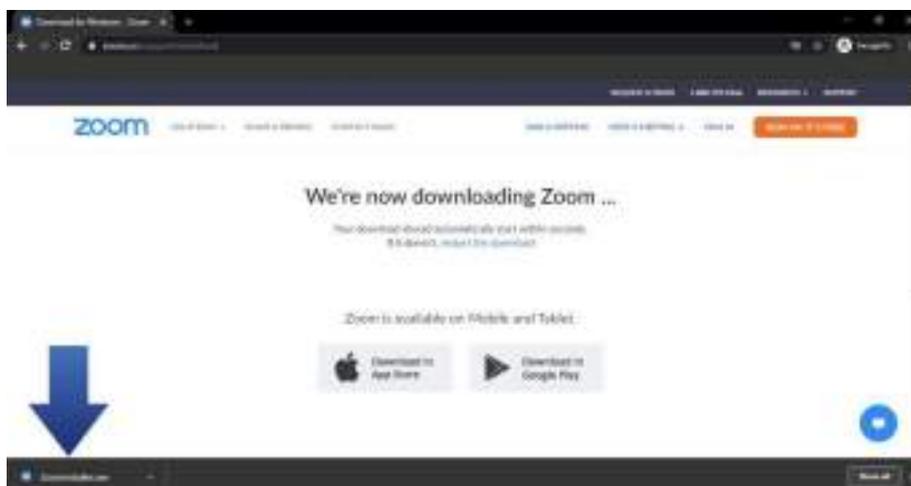
1. Langkah-langkah penggunaan Aplikasi ZOOM

a. Buka Play Store Atau APPstore lalu unduh ZOOM



Cara menginstal zoom di laptop tak terlalu sulit. Berikut ini cara instal Zoom di laptop:

1. Download aplikasi Zoom di laptop lewat
2. Ikuti saja cara download Zoom di laptop pada web tersebut dan tunggu hingga proses *download* selesai



3. □ Setelah melakukan download Zoom Meeting di laptop, buka *file* yang baru saja di-



download

- Proses install Zoom Meeting selesai! Sekarang kamu sudah dapat mengikuti *meeting online* dari

Instal Zoom Meeting di HP Android

Berikut cara instal Zoom di HP Android:

1. Kunjungi Google Play Store dan cari aplikasi ZOOM Cloud Meetings atau klik tautan [mengunduh Zoom Meeting](#) untuk Google Play Store ini.



2. Klik “Instal”.
3. Tunggu hingga selesai diunduh, setelah itu klik “Buka”.



4. Pilih “Join a Meeting”, “Sign Up”, atau “Sign in” dan kamu sudah dapat menggunakan aplikasi Zoom



Hasil Pelatihan aplikasi ZOOM

Dalam kegiatan pelatihan Aplikasi ZOOM, peserta yang terdiri dari 50 Orang Guru SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 sangat antusias mengikuti dari awal sampai akhir, diskusi interaktif terbangun dengan baik karena peserta yang mengikuti sebagian besar belum memahami aplikasi pembelajaran online dan bersemangat untuk dapat memahaminya. Guru SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 sebagian besar sudah fasih dalam memahami langkah-langkah penggunaan Aplikasi ZOOM. Mereka sangat berterimakasih dengan kehadiran Narasumber dalam memperkenalkan Aplikasi ZOOM. Melalui pelatihan ini guru SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 juga dapat mengajarkan penggunaan Aplikasi ZOOM kepada peserta didik. Narasumber juga menyarankan kepada guru SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 agar juga mencaritahu dan memahami aplikasi ZOOM lainnya agar soft skill guru SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 semakin meningkat. Narasumber berharap dapat kembali di lain waktu untuk memperkenalkan Aplikasi ZOOM lainnya agar soft skill guru SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 semakin baik dan menghasilkan anak bangsa yang cerdas dan berdaya saing di era pandemi covid-19.

2. Proses Pelatihan dengan Pemateri dari Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar



SIMPULAN

Telah dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam rangka mengembangkan soft skill guru di SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 melalui pelatihan Aplikasi ZOOM. Dalam pelatihan tersebut dikenalkan Aplikasi ZOOM berikut semua menu yang ada baik menggunakan browser di laptop maupun aplikasi di handphone. Setelah kegiatan pelatihan tersebut semua guru SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13 dapat memahami dan akan menggunakan Aplikasi ZOOM dalam proses pembelajaran jarak jauh di era pandemi covid-19 ini. Dengan demikian, semakin bertambah juga *soft skill* SD N 095130 Senio Bangun JL Asahan KM 13. disamping itu diambil kesimpulan bahwa :

1. Pornografi dan seks bebas utamanya disebabkan oleh era keterbukaan saat ini dan lemahnya pengawasan orang tua dan guru terhadap perilaku anak juga masih minim. Padahal, anak usia sekolah merupakan asset bangsa dalam menghadapi fenomena bonus demografi. Berdasarkan artikel yang telah diuraikan di atas, saya mengajukan beberapa rekomendasi, antara lain:
2. Tiap individu sebaiknya lebih selektif dalam memilih teman dan aktivitas pergaulan sehari-hari. Selain itu, kita perlu berusaha semaksimal mungkin untuk tidak menyalahgunakan teknologi untuk hal yang negatif.
3. Sekolah (dan guru) dapat mengambil tindakan dengan mengeluarkan kebijakan yang dianggap perlu untuk mengurangi siswa dapat mengakses pornografi di sekolah dan meminimalisir ruang gerak siswa untuk melakukan seks bebas (dana atau tindakan lain yang menjurus) di lingkungan sekolah

REFERENSI

- Andreas, A. (2021). Penerapan TIK Melalui Penggunaan LMS Google Classroom, Google Meet dan WhatsApp Pada Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 6, 134–150.
- Andriyadi, N., & Hartanto, S. H. (2017). *Pengesampingan UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Terhadap Terpidana Pornografi Dalam Perkara Anak (Kajian Yuridis Empiris Putusan Nomor 5/Pid. Sus-Anak/2016/Pn Pct)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fauzi, F. (2020). *(LEMBAR KEASLIAN TULISAN BLM ADA MATERAI, UPLOAD ULANG) Nilai Nilai Pendidikan Seks dalam Film Dua Garis Biru Karya Ginatri S Noer dan Relevansi Pendidikan seks Islam*. IAIN Ponorogo.
- Fikri, M., Faizah, N., Elian, S. A., Rahmani, R., Ananda, M. Z., & Suryanda, A. (2021). Kendala Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 145.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Is, M. S., & SHI, M. H. (2021). *Aspek Hukum Informasi Indonesia*. Prenada Media.



- Iskandar, A. Y. (2016). *Sanksi pidana penyedia konten video porno menurut UU No. 44 tahun 2008 dalam perspektif hukum pidana Islam*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Kabul, L. M., Darenoh, J. N., & Subhani, A. (2020). Pengembangan Model dan Metode Perhitungan Bonus Demografi. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 4(2), 138–147.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1).
- Rizvi, F., & Choo, S. S. (2020). Education and cosmopolitanism in Asia: An introduction. In *Asia Pacific Journal of Education* (Vol. 40, Issue 1, pp. 1–9). Taylor & Francis.
- Siahaan, K. W. A., Manurung, H. M., & Siahaan, M. M. (2021). Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature. *International Journal of Education and Humanities*, 1(1), 34–42. <http://ijeh.com/index.php/ijeh/article/view/4>
- Tauhid, M., Rahman, I. K., & Rofiah, R. (2019). The Impact Of Pornography Addiction On Interpersonal Communication Capability (A Case Study In Students Of Islamic Education Faculty Ibn Khaldun Bogor University). *Komunika: Journal of Communication Science and Islamic Da'wah*, 2(2), 85–92.

SOSIALISASI MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI DI SD NEGERI 091281 BATU IV

Hetdy Sitio¹, Eva Pasaribu²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia
e-mail: hetdysitio@gmail.com¹, pasaribueva32@gmail.com²

Received: 15 Mei 2022; Revision: 23 Mei 2022; Accepted: 28 Mei 2022; Publish: 30 Mei 2022

ABSTRAK

Faktor keberhasilan dalam proses belajar mengajar berkaitan dengan faktor guru dan faktor siswa. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam situasi epidemi saat ini, guru menciptakan pembelajaran aktif menggunakan media pembelajaran yang menarik sebagai alat pembelajaran yang berani. Pembelajaran berbasis E-Learning merupakan langkah yang tepat untuk mengharapkan proses yang efektif dan berani. Hal ini juga mempengaruhi sekolah mitra. Kemudian penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu upaya kreatif untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Tujuan dilaksanakannya Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah untuk membentuk (1) kelompok aksi guru, (2) melatih guru menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (3) melatih kreativitas guru, dan 4 Manfaat Media Pembelajaran interaktif berbasis audio untuk mengetahui kekurangannya. Tujuan keluaran guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis audio sendiri dan media menggunakan buku panduan, menjadikan proses KBM menjadi menyenangkan dan mudah. Siswa sudah mengerti. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi empat tahap: (1) pengenalan, (2) sosialisasi dan mendengarkan, (3) pelatihan dan (4) evaluasi. Mitra layanan PKM ini SD adalah nomor Negeri. 091281 Batu IV Kabupaten Simalungun.

Kata Kunci: Sosialisasi, Media Audio, Pembelajaran Daring, E-learning Masa Pandemi

PENDAHULUAN

Masalah teknologi terbaru melibatkan perangkat yang dapat menangkap, menyimpan, mengaktifkan, memperbarui, dan menggunakan informasi yang terkait dengan fitur perangkat keras komputer pribadi, seperti mainframe, server, laptop, dan asisten digital pribadi (Anggraeni, 2017). Juga mengkaji masalah teknis yang terkait dengan penggunaan, analisis dan distribusi, serta teknologi data dan komunikasi elektronik yang berhubungan dengan komputer pribadi sebagai teknologi yang ada dalam proses pengumpulan, mencerna, menyimpan, berbagi, dan menyajikan berita. Salah satu contoh nyata dalam bidang pendidikan adalah kajian bidang-bidang terkait teknologi yang tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan komunikasi. Media juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Kata medium dapat dilihat sebagai jamak atau turunan Kata media dapat diartikan sebagai alat untuk memulai komunikasi Pakpahan et al., (2020);Purba et al., (2020). Media Pendidikan merupakan perantara yang memudahkan dalam pendistribusian modul bahan ajar kepada pendidik. Setiap materi untuk siswa agar mereka dapat mencapai pendidikan. Pendidikan bervariasi menurut

media. Manfaat yang membantu dan menunjang proses pendidikan. Manfaat media pendidikan antara lain:

1. Mengatasi keterbatasan siswa;
2. Dapatkan refleksi yang jelas;
3. Biarkan siswa mengembangkan pendekatan yang unik terhadap lingkungan mereka;
4. Memasukkan konsep yang valid, konkrit dan realistis;
5. Meningkatkan harapan dan fokus baru siswa;
6. Meningkatkan motivasi dan motivasi belajar siswa;
7. Memudahkan peserta atau siswa untuk membandingkan, mengamati, dan mendeskripsikan item.

Menurut Batubara, (2020);Novita, Sukmanasa, & Pratama, (2019) penggunaan media pembelajaran meliputi:

1. Saksi tentang hal-hal di sekitar Anda;
2. Dengarkan hal-hal di sekitar Anda;
3. Pemantauan lingkungan sekitar;
4. Apa yang dapat dilihat dapat dibandingkan;
5. Dapat merespon lingkungan sekitar;
6. Melihat lingkungan sekitar;
7. Audiens dapat merespon;
8. Dapat belajar sesuai selera, keterampilan dan kemampuan.

Media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran dan merupakan media pembelajaran tatap muka dan online. Dalam hal media pembelajaran online juga dapat dikatakan sebagai model teknologi data berbasis web berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh dan proses pembelajaran dapat diuji di mana saja dan kapan saja, tidak hanya di dalam kelas Ahdan, Putri, & Sucipto, (2020);Noveandini & Wulandari, (2010). Hal ini sering disebut dengan model pembelajaran *e-learning*. Inovasi dalam pendidikan *e-learning* berbagi contoh pembelajaran pembelajaran baru dan menghadirkan tempat dan aplikasi yang bagus untuk dunia pembelajaran. Ini salah salah satu jawaban kelebihan dan kelemahan pembelajaran tradisional yaitu keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran Budiman, Arifin, & Marlianto, (2019);Muthy & Pujiastuti, (2020).

Dalam kondisi pembelajaran online saat ini, SD Negeri 091281 Batu IV Kabupaten Simalungun ada beberapa hambatan yaitu guru-guru disana tidak memiliki kecerdasan dan pengetahuan. Pengetahuan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio sebagai media pembelajaran online. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman terhadap media yang mendukung kinerja guru. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media via WhatsApp. Sistem pembelajaran online (over the network) adalah sistem pembelajaran online yang tidak berlangsung secara langsung antara guru dan siswa. Orang yang menggunakan Internet kegiatan belajar mengajar harus disertifikasi oleh guru Tetap semangat meski siswa di rumah. Solusinya guru merancang media pembelajaran sebagai inovasi dengan menggunakan media online (online). Perlu juga dipahami bahwa ketidaksiapan guru dan siswa

untuk belajar online juga menjadi masalah. Peralihan dari sistem pembelajaran tradisional ke sistem online sangat mendadak tanpa persiapan yang matang. Namun semua itu harus dilakukan sedemikian rupa agar proses pembelajaran berjalan lancar dan siswa mampu berpartisipasi aktif meski dalam situasi wabah Covid-19. Keengganan untuk belajar online sebenarnya terlihat di UPT. Sekolah Dasar Pemerintah 091281 Batu IV. Komponen terpenting dari proses pembelajaran online perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Pertama dan terpenting adalah jaringan Internet yang stabil, aplikasi dengan platform yang mudah digunakan dan Mensosialisasikan link yang efisien, efektif, berkesinambungan dan terintegrasi kepada seluruh mitra pendidikan. Solusi dari permasalahan tersebut adalah pemerintah memberikan kebijakan pembukaan layanan aplikasi online gratis bekerjasama dengan internet dan penyedia aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran online ini. Pemerintah juga harus mengembangkan kurikulum dan silabus untuk pembelajaran berbasis internet. Sekolah perlu melakukan pedoman teknis online (BIMTEC) tentang proses pelaksanaan online dan mensosialisasikan orang tua dan siswa melalui media cetak dan sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran tentang peran dan tugasnya secara online.

Dalam proses pembelajaran daring, penting untuk menambahkan pesan edukasi kepada orang tua dan siswa tentang penyebaran wabah Covid-19. Jadi kita menemukan tatap muka tetapi hanya pembelajaran berbasis internet. Efeknya sangat bagus, program tepat sasaran, dan keberhasilan belajar tercapai. Ada pelajaran yang bisa dipetik dari dunia pendidikan di tengah wabah Covid-19 yaitu kegiatan belajar tatap muka dengan guru terbukti lebih efektif daripada internet. Beberapa guru sekolah mengakui bahwa pembelajaran online tidak seefektif kegiatan pembelajaran tradisional (tatap muka): Beberapa materi perlu dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu, informasi yang disebarluaskan secara online belum tentu dapat dipahami oleh semua siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar online, metode ini hanya efektif untuk tugas, dan dapat mengakibatkan menunda-nunda tugas ini saat siswa mendekati entri, sehingga lebih cenderung menumpuk. Ketika mengamati pengalaman beberapa guru ini, guru juga harus siap untuk menggunakan teknologi secara tepat waktu. Guru harus mampu menciptakan model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di kelas. Sekolahnya. Menggunakan beberapa aplikasi dalam pembelajaran online dapat sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru perlu dibiasakan mengajar menggunakan media online canggih yang dikemas secara efektif, mudah diakses, dan dipahami siswa. Dengan demikian, guru diperlukan untuk merencanakan dan merancang pembelajaran ringan dan efektif secara online menggunakan perangkat atau media online yang tepat dan mengadaptasi materi yang diajarkan. Meskipun pembelajaran online menawarkan berbagai kesempatan untuk mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, guru harus dapat memilih dan membatasi ruang lingkup materi dan aplikasi yang sesuai dengan materi yang digunakan dan metode pembelajaran.

Hal paling sederhana yang dapat dilakukan seorang guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran audio. Media pembelajaran berbasis audio cocok untuk pemula, pembelajar online, hal ini karena pengoperasiannya sangat sederhana dan mudah diakses oleh siswa. Dalam kasus guru online yang lebih antusias, keterampilan mereka dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran online. Keberhasilan guru dalam

melakukan pembelajaran online di masa wabah Covid-19 ini tidak terlepas dari kemampuan guru berinovasi dalam merancang dan mengadaptasi materi, metode pembelajaran, dan aplikasi yang sesuai dengan materi dan metode. Kreativitas adalah kunci keberhasilan seorang guru dan dapat memotivasi siswa untuk tertarik belajar online tanpa menjadi beban mental. Selain itu, keberhasilan pembelajaran online selama masa Covid-19 tergantung kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, sekolah di sini harus memiliki sistem yang terkelola dengan baik dalam mengatur sistem pembelajaran online. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis. Komunikasi antara orang tua dan sekolah disusun dan disederhanakan untuk memfasilitasi pemantauan yang efektif terhadap pembelajaran anak-anak mereka di rumah. Maka dari itu, pembelajaran online, physical distance (menjaga jarak aman) juga harus menjadi pertimbangan untuk dipilih sebagai solusi efektif pembelajaran di rumah untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Kolaborasi yang baik antara guru, siswa, orang tua dan sekolah merupakan faktor penting untuk pembelajaran online yang lebih efektif.

METODE

Mekanisme kegiatan ini adalah memberikan informasi kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses PBM online. Mengikuti Fase:

1. Tahap persiapan
 - a. pengukuran
 - b. Integrasi dan penentuan lokasimtarget
2. Tahap implementasi

Memberikan modul dan menjelaskan kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio untuk membaca dan mengikuti serta berlatih Oleh satu guru.

3. Metode pelatihan
 - a. Metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan di atas adalah: dia. Metode ceramah Metode ini dipilih untuk menjelaskan kepada guru bagaimana menggunakannya Media pembelajaran interaktif berbasis video untuk proses pembelajaran.

- b. Metode tanya jawab

Metode ini sangat penting bagi peserta pelatihan saat menerima penjelasan

Tentang sosialisasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video

Tirulah, kemudian biarkan guru memahami dan menggali informasi sebanyak-banyaknya Mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video.

- c. Metode simulasi

Metode simulasi ini sangat penting bagi guru

Memberikan kesempatan kepada guru untuk menguasai fakta diperoleh. Harapannya, guru benar-benar mengetahui dan memahami apakah guru dapat menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis audio dalam prosesnya.

Jika ada yang kurang dipahami, masalah tersebut dapat diselesaikan dengan memberikan panduan berupa teks atau audio.

4. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk menilai parameter produktivitas kegiatan pendidikan yang dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa penilaian ini merupakan tahap akhir yang memberikan kontribusi yang sangat penting untuk pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PKM dengan judul “Sosialisasi PKM Media Audio Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi di SD Negeri 091281 Batu IV kegiatan ini yang telah tercapai adalah :

- 1) Lakukan kegiatan sosialisasi kepada Mitra terkait pengabdian masyarakat terkait program PKM ini,
- 2) Memberikan informasi tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis audio,
- 3) Memberikan informasi inovasi media pembelajaran di masa mendatang pandemi.

Dasar dari media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut: Media pembelajaran interaktif adalah sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi rekaman audio dengan kontrol komputer kepada pendengar (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon aktif, dan respon yang menentukan kecepatan dan urutan penyajian Seels & Glasgow (dalam Saputra, 2015). Media pembelajaran interaktif yang dimaksud berupa radio. Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut multimedia karena media ini memiliki unsur audio Disebut interaktif karena media ini dirancang untuk melibatkan respon pengguna secara aktif.



Gambar 1. Penyajian Materi tentang Pembelajaran di masa Pandemi berbasis Audio

SIMPULAN

Harus disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa untuk berani belajar menjadi masalah. Transisi dari sistem konvensional ke sistem berani belajar, tanpa persiapan yang matang. Namun semua itu harus dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan siswa berpartisipasi aktif meski dalam kondisi pandemi Covid-19. Guru harus mampu menciptakan model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolahnya. Penggunaan beberapa aplikasi dalam pembelajaran bold sangat membantu guru

dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media cetak tebal yang kompleks yang harus dikemas secara efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa. Media tersebut adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi audio dengan radio kontrol kepada pendengar (siswa) yang tidak hanya mendengar suara, tetapi juga memberikan respon aktif, dan respon yang menentukan kecepatan dan kecepatan presentasi. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis audio, siswa dapat berani meningkatkan kemampuan belajarnya di masa pandemi ini.

REFERENSI

- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493–509.
- Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Budiman, A., Arifin, A., & Marlianto, F. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-learning pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2(2), 133–139.
- Muthy, A. N., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis media pembelajaran e-learning melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika di rumah sebagai dampak 2019-nCoV. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(1), 94–103.
- Noveandini, R., & Wulandari, M. S. (2010). Pemanfaatan media pembelajaran secara online (e-learning) bagi wanita karir dalam upaya meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pemantauan kegiatan belajar anak siswa/i sekolah dasar. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... Chamidah, D. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.



PENGEMBANGAN KOMPETENSI BERHITUNG CEPAT DI SEKOLAH DASAR SDN 017989 MANIS

Winmery Lasma Habeahan¹, Rachel Yoan K. P. Siahaan², Masriani Mery R. Silalahi³, Nurul Husnah Harahap⁴, Hetdy Sitio⁵, Yulia Anita Siregar⁶

^{1, 2, 3, 4}AMIK Medicom, ⁵Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, ⁶Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

e-mail: winmeryhabeahan@gmail.com; lalahimasri@gmail.com;

Received: 15 Mei 2022; Revision: 23 Mei 2022; Accepted: 28 Mei 2022; Publish: 30 Mei 2022

ABSTRAK

Pengabdian Pada Masyarakat bertujuan untuk melakukan pengembangan kompetensi berhitung cepat pada anak-anak sekolah dasar di SDN 017989 Manis di Kisaran. Pembelajaran berhitung secara umum diajarkan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung. Secara khusus, berhitung bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan anak berpikir logis dan sistematis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengajarkan anak-anak tingkat SD untuk mampu berhitung cepat supaya memudahkan mereka memahami operasi hitung matematika, dapat menyelesaikan soal-soal dalam pembelajaran matematika di sekolah dan dalam kehidupan sehari-hari sebagai keterampilan dasar dan meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis sejak dini. Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, metode berhitung cepat yang diberikan adalah metode jarimatika, teknik berhitung mudah dan menyenangkan dengan menggunakan jari-jari tangan. Dalam pelaksanaannya, untuk meningkatkan kemampuan siswa dan membangun motivasi belajar anak-anak, maka dilakukan perlakuan diantaranya: (1) menari; (2) pelatihan; (3) mengasah motorik; dan (4) memberikan bingkisan kepada anak-anak. Hasil pelatihan dan pengembangan yang dilakukan menunjukkan hasil yang memuaskan dilihat dari antusiasme siswa dan hasil tes akhir dari operasi hitungan cepat. Dari Hasil yang diperoleh dengan kegiatan pengabdian pada masyarakat di sekolah SDN 017989 Manis yang dilaksanakan beberapa hari adalah adanya peningkatan kemampuan pelatihan operasi penghitungan cepat bagi anak-anak siswa dalam hal berhitung dan siswa mampu memberikan dasar argumen yang lebih logis dan terarah dan bahwa anak-anak tersebut membutuhkan sentuhan sosial serta dorongan motivasi dari orang sekitar yang tampak dari semangat dan antusias anak-anak mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Kata Kunci: Kompetensi, Berhitung Cepat

PENDAHULUAN

Berhitung adalah salah satu dasar pengetahuan dasar yang harus dikuasai di usia sekolah dasar dari pelajaran matematika. Kesulitan dalam berhitung akan membuat siswa mengalami kendala dalam memahami materi selanjutnya. Dalam berhitung juga diperlukan kecepatan, tidak hanya berhitung secara biasa. Salah satu caranya dengan teknik jarimatika. Metode ini adalah teknik berhitung mudah dan menyenangkan dengan menggunakan jari-jari tangan” (Septi Peni, 2008: 17). Metode hitung dengan jari tangan bertujuan untuk membantu siswa dalam mengoperasikan aritmatika terutama dalam berhitung perkalian.

Melakukan operasi hitung dalam matematika merupakan pengetahuan yang paling dasar dalam belajar matematika. Bisa melakukan operasi hitung merupakan hal yang penting. Depdiknas (2000 :

2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung secara umum anak bisa mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung. Anak yang tidak mampu dalam penjumlahan atau pengurangan akan mendapat kesulitan dalam perkalian maupun pembagian. Untuk itu, metode operasi hitungan cepat ini hadir untuk menjawab masalah yang dihadapi anak-anak sekolah dasar dalam memahami operasi hitung matematika. Nur, E (2021) menyatakan bahwa: "Menghitung cepat merupakan skill yang harus dimiliki siswa, lewat kemampuan inilah siswa bisa menyelesaikan berbagai variasi soal dan menghemat waktu saat ujian."

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan judul pengembangan kompetensi berhitung cepat di sekolah SDN 017989 Manis Kisaran dilaksanakan di sekolah. Pengembangan kompetensi operasi penghitungan cepat bagi siswa-siswi dilakukan di wilayah kerja pemerintahan Kabupaten Kisaran yang berlokasi di gedung sekolah dengan melakukan pelatihan, demonstrasi, tanya jawab dan permainan.

1.1. Prosedur Pelaksanaan

Prosedur dalam pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi 3 tahap:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap pertama perencanaan terdiri dari observasi, menyusun perencanaan

- a. **Observasi**, kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan observasi kepada sekolah – guru, siswa dan masyarakat dan lingkungan sekitar, melihat masalah apa yang dihadapi siswa-siswi juga guru-guru, dengan cara mewawancarai dan mengamati kondisi sekitar. Kemudian pada kegiatan observasi juga melihat kompetensi di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan dan diberdayakan untuk mendukung pemecahan masalah.
- b. **Penyusunan Perencanaan**, setelah mendapatkan data-data berupa apa masalah yang dihadapi masyarakat dan kompetensi lingkungan sekitar, kemudian pengabdian melakukan kombinasi diantara keduanya yang didukung oleh keahlian bidang pengabdian yakni dibidang pendidikan matematika dan bahasa. Dalam penyusunan perencanaan nantinya akan menghasilkan beberapa susunan kegiatan dan metode pelaksanaannya, sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat lebih terorganisir dengan baik.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaannya, karena khalayak sarannya adalah anak-anak maka bentuk latihan operasi hitung cepat akan dikemas dengan sebaik mungkin untuk mengurangi kebosanan dalam melaksanakan pelatihan yang dilaksanakan di sekitar gedung sekolah selama 1 (satu) hari, tahap pelaksanaannya diawali dengan

- a. **Menari** yang akan dibimbing instruktur tari, tarian yang dilakukan merupakan tarian biasa yang gerakannya tidak sulit. Tujuan melakukan tarian adalah untuk membangun kedekatan antara pengabdian dengan anak-anak siswa-siswi sekolah. Kegiatan menari ini kurang lebih 30 menit sebelum pelatihan inti diberikan. Setelah melakukan pendekatan maka selanjutnya materi inti yang diberikan kepada anak-anak yaitu pelatihan berhitung cepat dan pengembangannya.

- b. **Pelatihan Berhitung Cepat**, merupakan kegiatan inti, dan dalam kegiatan ini waktu yang digunakan adalah 4 (empat) jam atau 240 menit yang dibagi menjadi 2 (dua) sesi. Walaupun metode berhitung cepat ini sudah teruji dalam penelitian sebelumnya, tetapi tes di awal atau PRE TEST tetap dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan selesai pelatihan diberikan tes di akhir atau POST TEST. Kegiatan atau pemberian pretest dan post test ini dimaksudkan sebagai tolak ukur untuk menyimpulkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ditargetkan kepada siswa-siswi.
- c. **Mengasah Motorik**, merupakan kegiatan pendukung untuk memotivasi siswa-siswi sekolah SDN 017989 Manis Kisaran, membangun kepercayaan diri dan keceriaan anak-anak. Keceriaan dan antusiasme merupakan daya dorong untuk anak-anak untuk belajar dan berlatih yang akan memberikan dampak pada psikologi dan mental baik secara langsung maupun tidak langsung. Bentuk perlakuan untuk mengasah ketangkasan motorik dan konsentrasi atau fokus anak-anak adalah dengkap melakukan olah raga permainan seperti bermain tangkap bola atau permainan kerjasama tim seperti tangan kusut, tangkap pencuri dan juga kegiatan ice break di sela-sela penyampaian materi.
- d. **Membagikan Bingkisan**, untuk mendukung dan menjaga motivasi siswa-siswi belajar maka diberikan bingkisan berupa buku, alat tulis dan peralatan sekolah untuk menunjang kegiatan belajarnya.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang dilakukan dalam kegiatan ini. Evaluasi dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat untuk melihat dampak dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kekurangan dalam kegiatan ini dan merumuskan serta merencanakan kegiatan atau perlakuan apa yang dapat dilakukan ke depannya. Pada tahap akhir, tentunya membuat target luaran. Target luaran kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berupa laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan diarsipkan di lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat AMIK MEDICOM Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, siswa-siswi SDN 017989 Manis Kisaran sangat antusias dalam mengikuti setiap kegiatan-kegiatan yang dilakukan mulai dari melakukan tarian yang diperagakan oleh instruktur, mengikuti pelatihan hitungan cepat, dan melakukan permainan. Antusias ini tampak dari semangat mereka yang tidak kenal lelah walaupun semua kegiatan dilakukan diluar gedung sekolah dan dibarengi dengan panas teriknya matahari. Teriakan pecah mereka membuat kegiatan semakin semarak dan menyenangkan.

Saat melakukan tarian, ada beberapa hambatan yang pengabdian jumpai yakni yang berkaitan dengan *sound system* yang tidak berfungsi secara maksimal. Selain itu hambatan yang dijumpai adalah waktu yang dirasa tidak cukup karena antusiasme siswa-siswi untuk menari dan bermain yang tinggi. Hambatan ini memang tidaklah sangat signifikan karena hanya membuat pergerakan tarian tidak teratur namun sesuai tujuannya untuk memotivasi siswa, maka dianggap tidak menjadi satu hambatan yang penting. Kegiatan tarian sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu dari sesi pertama kegiatan ini adalah mewujudkan kedekatan antara pengabdian dan siswa-siswi SDN 017989 Manis

Kisaran. Kegiatan yang direncanakan selesai dalam waktu 30 menit, dalam pelaksanaannya menjadi 60 menit dikarenakan pengeras suara yang tidak berfungsi secara maksimal.

Selanjutnya, setelah melakukan tarian sederhana dan dirasa sudah cukup tercapai tujuan yang diharapkan, dilanjutkan ke kegiatan inti yakni melakukan pelatihan operasi hitungan cepat. Sebelum melakukan pelatihan para peserta diberikan tes di awal yang diikuti oleh 25 orang. Banyak soal yang diberikan sebanyak 25 soal dengan waktu 20 menit dan hasilnya tidak memuaskan. Saat pelatihan metode yang dilakukan adalah ceramah, latihan dan tanya jawab tentang materi yang sulit bagi mereka dan praktik. Selain papan tulis yang ada di kelas, maka tim pengabdian juga memanfaatkan kertas karton sebagai papan tulis untuk kerjasama tim atau kelompok, dan halaman sekolah sebagai tempat latihannya. Pada saat latihan para siswa juga diberikan modul untuk menunjang kegiatan pelatihan operasi hitungan cepat. Pada saat kegiatan bagian pelatihan dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan, sedangkan untuk sesi kedua materi yang disampaikan adalah perkalian dan pembagian. Antara sesi pertama dan sesi kedua diberikan istirahat dan makan siang kepada para peserta pelatihan. Kemudian dilakukan pelatihan sesi ke dua yang diakhiri dengan pemberian tes akhir yang sama dengan tes awal yang jumlah item soalnya 25 soal, tetapi waktu yang digunakan hanya 5 menit lebih cepat yakni selama 15 menit. Berdasarkan hasil tes akhir (post test), hasilnya lebih memuaskan daripada hasil tes pada tes awal (pre test). Sampai pada detik-detik akhir kegiatan pelatihan, para peserta pelatihan masih antusias. Antusias siswa masih besar yang tampak dari pertanyaan-pertanyaan serta permintaan untuk mengulang-ulang perhitungan cepat secara lisan berupa kuis.

Setelah selesai melakukan pelatihan, untuk meningkatkan motivasi belajar, para peserta diberikan permainan. Tak lupa hadiah akan diberikan bagi siapa yang dapat mengikuti dan memenangkan permainan yang dilakukan. Permainan yang dilakukan diantaranya adalah olahraga pentanque, permainan bola, permainan halangan rintang, tangkap pencuri dan benang kusut. Selanjutnya diakhir permainan diumumkan pemenangnya dan pemberian hadiah lalu dilanjutkan dengan pemberian bingkisan kepada seluruh peserta dalam hal ini adalah anak-anak sisa-siswi SDN 017989 Manis Kisaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang diperoleh dapat diambil beberapa kesimpulan

1. Penerapan pembelajaran menghitung cepat dengan metode jarimatika dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa
2. Siswa-siswi SDN 017989 Manis Kisaran membutuhkan metode belajar sambil bermain dan dukungan dari masyarakat dan lingkungan untuk memberikan pengetahuan, pengalaman dan motivasi belajar.
3. Kesimpulan yang lain adalah pengetahuan siswa-siswi SDN 017989 Manis Kisaran tentang operasi hitungan cepat bertambah hal ini ditunjukkan pada perbandingan hasil tes awal (pre test) dan hasil tes akhir (post test).

Kegiatan dalam Gambar



Gambar 1: Sekolah SDN 017989 Manis Kisanan



Gambar 2: bersama siswa-siswi Sekolah SDN 017989 Manis Kisanan



Gambar 3:
Kegiatan pelatihan menghitung cepat di kelas.
Siswa-siswi memperhatikan penjelasan materi dengan seksama



Gambar 4: Pelatihan di kelas



Gambar 5:
Siswa-siswi yang mengikuti pelatihan pengembangan kompetensi menghitung cepat



Gambar 6:
Pembimbing melatih Siswa-siswi yang mengikuti pelatihan pengembangan kompetensi menghitung cepat di kelas

REFERENSI

- Gunawa, S.I. 2016. *Berhitung Super Cepat, Cara Hitung Cepat Terbaru*. Media Pusindo
- Nggermanto, Agus. 2016. *Quick Count Kuadrat (Berhitung Cepat Kuadrat)*.ik Publishing.
- Nurkencana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Nur, E. 2021. *Cara Berhitung Cepat Perkalian Matematika Beserta Contoh Soal dan Pembahasannya*. <https://rpp.co.id/cara-hitung-cepat-perkalian-matematika/>

PEMBINAAN PEGAWAI DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK PELAYANAN INFORMASI YANG EFEKTIF DAN EFISIEN DI KANTOR GUBERNUR BIRO KESEJAHTERAAN RAKYAT, KECAMATAN MEDAN TIMUR, KOTA MEDAN, SUMATERA UTARA

Marlina Tampubolon¹, Ricki Asi Erwindo Siahaan², Dwi Pebrina Sinaga³, Rani Rakaiwi⁴,
Muhammad Huda Firdaus⁵, Winnery L. Habeahan⁶

^{1,2,3,4,5,6}Akademi Informatika dan Komputer Medicom, Medan, Indonesia

email: marlinatampubolon08090@gmail.com

Received : 23 Mei 2022 ; Revision: 25 Mei 2022 ; Accepted : 28 Mei 2022 ; Publish : 30 Mei 2022

ABSTRAK

Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk melakukan Pembinaan Pegawai dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk pelayanan yang Efektif dan Efisien di Kantor Biro Kesejahteraan masyarakat. Pembinaan dan pengembangan tentang pemanfaatan Teknologi Informasi bertujuan untuk mensosialisasikan serta memberdayakan pegawai untuk mendapatkan pengetahuan serta kemampuan menggunakan media teknologi informasi dalam memberikan pelayanan publik, dalam hal ini dimaksudkan agar pelayanan Informasi Publik dapat dengan cepat, tepat, dan efisien untuk diberikan kepada masyarakat. Pembinaan ini dikaitkan dengan bagaimana pelayanan informasi (pegawai) diberikan kepada masyarakat agar pelayanan yang dibutuhkan masyarakat dapat tersaji dengan baik, tepat waktu, tepat guna dan tepat sasaran apalagi di masa pandemi covid 19 yang saat ini masih berlanjut. Pemanfaatan komputer dalam pegawai banyak dipengaruhi oleh sikap masyarakat sebagai pengguna. Pegawai yang akan dilakukan pembinaan adalah Pegawai yang berada di Kantor Biro Kesejahteraan Rakyat yang berjumlah 20 orang. Ketersediaan para akademisi Amik Medicom dalam memberikan ceramah pembinaan tentang pemanfaatan Teknologi Informasi, antusiasme peserta, dukungan kepala bagian kantor Biro kesejahteraan rakyat terhadap pelaksanaan kegiatan dan dana pendukung dari Amik Medicom mendukung terlaksananya kegiatan ini. Adapun yang menjadi kendala adalah keterbatasan waktu untuk pembinaan. Pembinaan ini bermanfaat bagi peserta antara lain dapat memahami dan mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan Teknologi informasi sebagai sarana mendapatkan informasi yang efektif, efisien dan tepat waktu.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Pelayanan Publik

PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat adalah salah satu kegiatan dari tri dharma pendidikan yang harus dilakukan di pendidikan tinggi. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Secara umum program ini dirancang oleh berbagai Universitas atau Institut yang ada di Indonesia untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Kegiatan Pengabdian Masyarakat menjadi salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Sesuai dengan itu, Akademi Informatika dan

Komputer Medicom memiliki program kerja Pengabdian Kepada Masyarakat khususnya Program Studi Komputerisasi Akuntansi dalam penerapan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kegiatan ini sudah menjadi kewajiban dan merupakan agenda kegiatan rutin setiap tahun sebagai tanggung jawab dan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahun ini program studi memilih topik “Pembinaan Pegawai dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk pelayanan informasi yang Efektif dan Efisien di Kantor Gubernur Biro Kesejahteraan Rakyat, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara

Kemampuan dan kompetensi yang dimiliki oleh dosen program studi Manajemen Informatika sangat memenuhi dan layak untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini. Transfer ilmu diharapkan dapat meningkatkan kualitas kinerja pegawai di Kantor Biro Kesejahteraan Rakyat.

Pengabdian Pada Masyarakat cenderung memberikan pembinaan dan masukan kepada masyarakat dalam hal ini mewujudkan pengolahan dan pelayanan Informasi Publik yang cepat, tepat, dan sederhana kepada masyarakat. Pembinaan ini dikaitkan dengan bagaimana pelayanan informasi kepada masyarakat yaitu bagaimana mengupayakan agar pelayanan yang dibutuhkan masyarakat dapat tersaji dengan baik, tepat waktu, tepat guna dan tepat sasaran apalagi jika dikaitkan dengan teknologi informasi yang semakin maju dewasa ini, dan di masa pandemi covid 19 yang saat ini masih berlanjut maka niscaya pelayanan informasi menjadi suatu kebutuhan penting dan mendasar.

Para Dosen yang memberikan pembinaan sudah berpengalaman dalam mengembangkan informasi dan kiat yang dapat digunakan untuk mempunyai keunggulan bersaing (*competitive advantage*). Dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, kiranya materi yang disampaikan dapat berguna bagi masyarakat Lingkungan kec Medan Johor. Kami menyadari kegiatan ini belum maksimal sehingga usulan yang bersifat membangun sangat kami harapkan agar dikemudian hari dapat melaksanakan kegiatan yang lebih baik dan bermanfaat. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka bentuk pengabdian dilakukan dengan memberi ceramah dan tanya jawab dengan judul sebagai berikut: *Pembinaan Pegawai dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk pelayanan informasi yang Efektif dan Efisien di Kantor Gubernur Biro Kesejahteraan Rakyat, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara.*

TINJAUAN LITERATUR

Teknologi Informasi Publik

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, sosial dan lain nya.

Di tengah Pandemi COVID-19, berbagai lembaga baik pemerintah maupun swasta terus berupaya untuk menjadi lembaga pemerintah yang informatif dengan memberikan pelayanan informasi publik yang akuntabel dan transparan. Berbagai inovasi terus dilakukan, diantaranya dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi (IT) sehingga menjadi lebih cepat, akurat dan terpercaya. Sebagai bentuk adaptasi era normal baru (new normal) pandemi

COVID-19, telah diterbitkan Peraturan Menteri (Permen) PUPR No. 15 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Layanan Informasi Publik yang memiliki kekuatan hukum lebih tinggi dan mengatur SOP yang lebih lengkap, lebih aplikatif hingga ke tingkat UPT/balai dan Surat Edaran Sekjen No. 8 Tahun 2020 tentang SOP Layanan Informasi Publik dan Pengaduan Masyarakat Secara Daring Selama Masa Penanganan COVID-19. Di lingkungan Kementerian PUPR sendiri terus menyempurnakan laman eppid.pu.go.id, sehingga pemohon dapat mengetahui progres permohonan informasi. Juga menambah laman informasi seputar COVID-19 yang menghimbau untuk senantiasa menerapkan protokol kesehatan dalam Pelayanan Informasi Publik (PU NET 6/10/2020).

Pemanfaatan teknologi informasi juga dilakukan melalui kolaborasi dengan beberapa pihak yakni penyebarluasan informasi Keterbukaan Informasi Publik melalui Perguruan Tinggi. “Dalam pengembangan aplikasi informasi, kami berkolaborasi dengan Direktorat Kependudukan dan Catatan Sipil Kemendagri, pemerintah daerah, perbankan dan 20 asosiasi pengembang dengan 15.000 pengembang untuk aplikasi Sistem Informasi KPR Subsidi Perumahan – SIKASEP,” tutur Anita. Pemanfaatan Media Sosial sebagai platform yang sangat efektif dan efisien, saat ini juga patut dioptimalkan.

Penerapan TI tidak hanya hanya pada sektor bisnis, tetapi pada sektor publik khususnya dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat mutlak harus dibutuhkan. Sebagai contoh pengajuan perijinan, pembuatan kartu tanda penduduk (KTP), pembuatan surat ijin mengemudi (SIM) maupun informasi profile daerah. Seperti halnya perusahaan, pemerintah menghadapi masalah dalam penerapan TI. Seperti yang dikemukakan Morgan (1996) dalam Syam (1999).

Dalam Seminar Nasional Teknologi 2007 (SNT 2007) Yogyakarta, tanggal 24 November 2007 D - 3 optimistik pengguna bahwa komputer sangat membantu dan bermanfaat untuk mengatasi masalah atau pekerjaannya (Triandis, 1971).

Pemanfaatan komputer dalam masyarakat banyak dipengaruhi oleh oleh sikap masyarakat sebagai pengguna.

Iqbaria (1994), Nelson (1996), Luthans (1995) juga menyebutkan bahwa secara individu maupun kolektif penerimaan penggunaan dapat dijelaskan dari variasi penggunaan suatu sistem, karena diyakini penggunaan suatu sistem yang berbasis TI dapat mengembangkan kinerja individu atau kinerja organisasi. Beberapa penelitian lain telah mengidentifikasi indikator penerimaan TI, dimana secara umum diketahui bahwa penerimaan TI dilihat dari penggunaan sistem dan frekuensi penggunaan komputer (DeLone,1981; Soh.et.al, 1992) dan ada juga yang melihat dari aspek kepuasan pengguna (Montazemi,1988;Raymond,1985,1990; Soh.et.al,1992; Thong.et.al,1992 dalam Iqbaria.et.al,1997).

Thompson (1991) juga menyebutkan bahwa individu akan menggunakan TI jika mengetahui manfaat positif atas penggunaannya. Chin dan Todd (1995) memberikan beberapa dimensi tentang kemanfaatan TI.

Davis, F.D (1989) mendefinisikan kemudahan penggunaan (ease of use) sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami. Menurut Goodwin (1987); Silver (1988); dalam Adam.et.al (1992) intensitas penggunaan dan interaksi

antara pengguna (user) dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya.

Dengan demikian dapat di pahami reaksi dan persepsi pengguna TI akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan penggunaan TI, yaitu salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adalah persepsi pengguna atas kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks penggunaa TI, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TI menjadikan tindakan orang tersebut dapat menerima penggunaan TI. Teori psikologis menjelaskan prilaku pengguna komputer, yaitu berlandaskan pada kepercayaan (belief), sikap (attitude), intensitas (intention) dan hubungan prilaku pengguna (user behavior relationship). Thompson (1991) juga menyebutkan bahwa individu akan menggunakan TI jika mengetahui manfaat positif atas penggunaannya.



Gambar 1. Pengarsipan dan Penginputan data

TARGET DAN LUARAN

Target dan luaran dari pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Implementasi pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi pada unsur pengabdian pada masyarakat.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran dan transfer ilmu kepada Pegawai khususnya pegawai yang ada dikantor Biro Kesejahteraan Rakyat.
- c. Memperkenalkan lebih dekat Akademi Informatika dan Komputer Medicom khususnya program studi Manajemen Informatika
- d. Sebagai forum untuk bertukar pikiran antara pihak pagawai dengan perguruan tinggi dalam hal mempersiapkan pembinaan yang dilaksana kan dikantor Biro Kesejahteraan Rakyat.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan PPM adalah dengan melakukan ceramah terhadap masyarakat dan kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab antara Dosen dengan Masyarakat berkaitan dengan Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam mewujudkan pengolahan dan pelayanan Informasi Publik yang cepat, tepat, dan sederhana kepada masyarakat. Pembinaan ini dikaitkan dengan bagaimana pelayanan informasi kepada masyarakat yaitu bagaimana mengupayakan agar pelayanan yang dibutuhkan masyarakat dapat tersaji dengan baik, tepat waktu, tepat guna dan tepat sasaran.



Gambar 2. Foto di Depan Kantor Gubernur Biro Kesejahteraan Rayat Kec. Medan Timur, Sumatera Utara



Gambar 3. Foto Bersama Tim PKM



Gambar 4. Foto Bersama Tim PKM

HASIL DAN EVALUASI

Hasil dan luaran yang dicapai mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

- a. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
Target peserta direncanakan sebelumnya adalah Pegawai Kantor Biro Kesejahteraan Rakyat berjumlah 20 orang. Dapat dikatakan target peserta tercapai.
- b. Ketercapaian tujuan pelatihan Ketercapaian tujuan ceramah secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan tidak semua materi dapat disampaikan secara detil. Namun dilihat dari tanggapan para peserta tanya jawaban atas kasus yang diberikan, maka dapat disimpulkan tujuan kegiatan ini dapat tercapai.
- c. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan Ketercapaian target materi pada kegiatan PPM ini cukup baik, karena materi telah dapat disampaikan secara keseluruhan dengan metode ceramah, dan tanya jawab atas contoh kasus.
- d. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi Kemampuan peserta dalam penguasaan materi masih kurang dikarenakan waktu yang singkat dalam penyampaian materi dan kemampuan peserta yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan jumlah materi yang banyak hanya disampaikan dalam waktu dua hari sehingga tidak cukup waktu bagi peserta untuk memahami dan
- e. mempraktekkan secara lengkap semua materi yang diberikan. Secara keseluruhan kegiatan ceramah tentang Pembinaan Pegawai dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk pelayanan informasi yang Efektif dan Efisien di Kantor Gubernur Biro Kesejahteraan Rakyat, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara dapat dikatakan berhasil, selain dari keempat komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti ceramah tersebut.

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan dan hasil kegiatan, berikut faktor pendukung dan penghambat dalam melaksanakan PPM.

Faktor pendukungnya adalah tersedianya akademisi yang memadai di Akademi Informatika dan Komputer Medicom, antusiasme para peserta terhadap pelatihan ini, yang menyambut baik pelaksanaan kegiatan pelatihan dan membantu tim PPM mengorganisasikan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan, serta ketersediaan dana pendukung dari AMIK MEDICOM guna penyelenggaraan kegiatan PPM ini. Faktor penghambatnya adalah waktu pembinaan tidak cukup.

SIMPULAN

Berdasarkan Pengabdian yang dilakukan, Program pembinaan dengan metode ceramah diselenggarakan dengan baik dan berjalan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun meskipun belum semua peserta menguasai dengan baik materi yang disampaikan. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti ceramah dan antusias mereka dalam tanya jawab dan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu berakhir.



REFERENSI

- Davis FD.1989. "Perceived Usefulness, Perceived ease of use of Information Technology".
Management Information System Quarterly, 21(3)
- De Lone. 1981. "Small size and Characteristic computer use" Management Information System
Quarterly, 5, p.p.65-77.
- Igbaria M,. 1994. "An Examination of the Factors Contributing to Micro Computer Technology
Acceptance". Journal of Information system, Elsiever Science, USA
- Thomson.1991, "Information Technology and auditing. Cengage Learning, USA

PENGEMBANGAN e-LKPD BERBASIS ETNOSAINS UNTUK MELATIH KETERAMPILAN LITERASI SAINS PADA MATERI ZAT MAKANAN

Gunaria Siagian¹, Debora Exaudi Sirait², Masni Veronika Situmorang³, Mastiur Verawaty Silalahi⁴

^{1,3,4}Program Studi Pendidikan Biologi, ²Program Studi Matematika
¹²³⁴Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email : gunariasiagian5@gmail.com¹ dexasi84@gmail.com² masniveronika@gmail.com³
mastiur.verawaty@gmail.com⁴

Received: 02 Mei 2022; Revision: 09 Mei 2022; Accepted: 23 Mei 2022; Publish: 30 Mei 2022

ABSTRAK

Pembelajaran yang mengacu pada kebudayaan dapat dikembangkan melalui keterampilan literasi sains. Materi zat makanan dapat melatih literasi sains karena bersifat aplikatif. Untuk itu perlu dikembangkan e-LKPD berbasis etnosains untuk melatih keterampilan literasi sains. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-LKPD berbasis etnosains untuk melatih keterampilan literasi sains peserta didik yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan model 4D (define, design, development, dan disseminate). Data diperoleh dengan metode validasi, observasi, tes, dan angket respon. Uji lapangan dilaksanakan pada 20 peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Methodist Pematangsiantar. Kevalidan e-LKPD diukur dari hasil validasi oleh validator, kepraktisan e-LKPD diukur dari hasil observasi keterlaksanaan e-LKPD, keefektifan e-LKPD diukur dari hasil pencapaian keterampilan literasi sains dan respon peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan validitas e-LKPD 98,37% dengan kategori sangat valid, kepraktisan e-LKPD 97,15% dengan kategori sangat praktis, ketuntasan hasil belajar keterampilan literasi sains 100% dengan kategori sangat efektif, ketercapaian indikator literasi sains sebesar 85,8% dengan kategori sangat baik, serta respon peserta didik 94% dengan kategori efektif. Rata-rata nilai posttest adalah 85 dengan ketuntasan sebesar 100% dan rata-rata N-Gain sebesar 0,75 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut e-LKPD dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai bahan ajar untuk melatih keterampilan literasi sains.

Kata Kunci: lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD), etnosains, keterampilan literasi sains, zat makanan.

Abstrac

Learning that refers to culture can be developed through scientific literacy skills. Foodstuff material can train scientific literacy because it is applicable. For this reason, it is necessary to develop an ethnoscience-based e-LKPD to train scientific literacy skills. This study aims to produce an ethnoscience-based e-LKPD to train students' scientific literacy skills that are valid, practical, and effective. This development research was conducted based on 4D models (define, design, development, and disseminate). Data were obtained by using validation, observation, test, and response questionnaire methods. The field test was carried out on 20 students of class XI IPA 1 SMA Methodist Pematangsiantar. The validity of the e-LKPD is measured from the results of the validation by the validator, the practicality of the e-LKPD is measured from the results of the observation of the implementation of the e-LKPD, the effectiveness of the e-LKPD is measured from the results achievement of scientific literacy skills and student responses. Data were analyzed descriptively quantitatively. The results showed that the validity of the e-LKPD was 98.37% with a very valid category, the practicality of e-LKPD 97.15% with very practical category, completeness of learning outcomes of scientific literacy skills 100% with a very effective category, the achievement of scientific literacy indicators is 85.8% in the very good category, and 94% student responses in the effective category. The average posttest score is 85 with a completeness of 100% and an average N-Gain of 0.75

in the high category. Based on these results, the e-LKPD can be declared valid, practical, and effective as teaching materials to practice scientific literacy skills.

Keywords: electronic student worksheet (e-LKPD), ethnoscience, scientific literacy skills, food substances.

A. PENDAHULUAN

Pada revolusi industri 4,0 menuntut sumber daya manusia yang melek teknologi, oleh karena itu secara bertahap dikembangkan kurikulum 2013 yang menginovasikan pengaplikasian metode dan model pembelajaran (Kemendikbud, 2016). Pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang melatih peserta didik untuk berkompeten, berkarakter, terampil, dan memiliki kemampuan literasi (Kemendikbud, 2017). Berdasarkan uraian tersebut maka peserta didik harus memiliki salah satu kemampuan untuk dapat bersaing yaitu kemampuan literasi sains. Literasi sains adalah kemampuan penggunaan ilmu pengetahuan ilmiah, merumuskan pertanyaan hingga penarikan kesimpulan dari fakta dan fenomena (OECD, 2018). Literasi sains memuat tiga kompetensi utama yaitu 1) menjelaskan secara ilmiah fenomena yang terjadi, 2) mengevaluasi dan merancang penyelidikan ilmiah, dan 3) menginterpretasi data dan fakta ilmiah (OECD, 2016). Berdasarkan fakta di lapangan peserta didik Indonesia mempunyai keterampilan literasi sains yang rendah. Hal tersebut terindikasi dari data PISA pada tahun 2018 yang memaparkan bahwa perolehan skor peserta didik Indonesia sebesar 396 di bawah skor rata-rata PISA sebesar 500 dan menduduki peringkat 70 dari 78 negara (OECD, 2019). Oleh sebab itu guru harus meningkatkan keterampilan literasi sains peserta didik agar pemahaman sains dan keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat terlatih sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman (Asyhari dan Clara, 2017).

Keterampilan literasi sains dapat dikembangkan dengan menjadikan kebudayaan masyarakat lokal atau etnosains sebagai sumber belajar (Innatesari, 2015). Etnosains merupakan pengetahuan dari masyarakat secara turun temurun yang dapat dihubungkan dengan konsep pengetahuan ilmiah (Mahendrani, 2015). Pembelajaran dengan etnosains sangat penting dilakukan karena bertujuan untuk menggali pengetahuan asli masyarakat yang kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dikaji di sekolah (Parmin, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan etnosains merupakan pembelajaran kontekstual yang bermakna sehingga dapat meningkatkan literasi sains peserta didik (Atmojo, 2012).

Pembelajaran yang mengusung kebudayaan lokal dapat melatih keterampilan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan sains sehingga dapat dimanfaatkan sebagai upaya melatih keterampilan literasi sains (Sudarmin, 2014). Sesuai dengan hasil penelitian Suryani, dkk. (2018) bahwa pembelajaran yang melibatkan budaya sego megono pada materi Spermatophyta dapat menumbuhkan literasi sains peserta didik.

Pemilihan sumber belajar yang kurang memadai dapat menjadi penyebab rendahnya literasi sains peserta didik (Kristyowati dan Purwanto, 2019). Oleh sebab itu dibutuhkan media belajar yang mendukung keterampilan literasi sains. Untuk mencapai indikator literasi sains maka perlu adanya media belajar sebagai fasilitas belajar, salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Iswantini dan Purnomo, 2017). Pada era teknologi yang semakin berkembang maka perlu adanya perubahan LKPD ke dalam bentuk elektronik (e-LKPD) yang mampu memfasilitasi proses belajar secara mandiri dan memudahkan berkomunikasi dengan guru secara efektif (Ayuni & Tressyalina, 2020). Pengembangan e-LKPD dikemas dalam website liveworksheet sebagai inovasi pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa atau guru secara gratis baik melalui laptop (PC) maupun andorid. Pengembangan e-LKPD dilengkapi dengan media audio visual serta disajikan dengan fitur-fitur belajar yang dapat melatih keterampilan literasi sains (Junita I. W, 2022).

Materi Biologi yang memiliki potensi dalam melatih literasi sains adalah materi zat makanan yang tertuang pada KD 3. 7. Pada KD tersebut siswa dituntut dapat menganalisis bioproses yang terjadi dalam proses pemberian warna alami dan uji zat makanan pada mie khas Pematangsiantar. Selain warnanya jadi menarik perhatian pembeli, mie juga mengandung nutrisi tambahan dari ekstrak tumbuhan tersebut. Oleh sebab itu materi zat makanan dapat berpotensi melatih literasi sains peserta didik karena bersifat aplikatif. Budaya atau pengetahuan masyarakat yang dapat dikaitkan dengan materi zat makanan adalah pembuatan mie pelangi dan mie warna lainnya. Keterbatasan pengetahuan masyarakat belum dapat menghubungkan pengetahuan yang didapat dengan sains modern, dalam hal ini adalah peristiwa penambahan zat-zat alami yang aman untuk Kesehatan dari berbagai jenis tumbuhan di sekitar. Ketika mie dicampur dengan ekstrak tumbuhan tertentu, menghasilkan warna mie yang menarik dan menambah nutrisi pada mie, jadi kandungan mienya bukan hanya mengandung karbohidrat saja tapi sudah mengandung nutrisi lainnya misalnya vitamin. Misalnya mie dengan penambahan warna dari ekstrak wortel, maka mie tersebut sudah

mengandung vitamin A juga. Pewarnaan mie di Pematangsiantar sering dibuat dari tumbuhan wortel, buah naga, bit, sawi, daun kelor, kembang telang dan lain lain. Tumbuhan ini memiliki warna khas dan kandungan nutrisi yang berbeda beda. Jadi kita bisa membuat mie yang mengandung zat sesuai kebutuhan kita masing-masing.

Berdasarkan angket online yang telah diisi oleh peserta didik kelas XI IPA 1 dan guru Biologi SMA Methodist Pematangsiantar 75% siswa menjawab bahwa materi zat makanan dalam hal menguji kandungan zat makanan merupakan materi yang sulit untuk dipahami dan 90% siswa menjawab bahwa tidak pernah dilatihkan keterampilan literasi sainsnya. Selain itu berdasarkan jawaban guru, pada pembelajaran materi zat makanan tidak pernah menggunakan e-LKPD berbasis etnosains dalam pembelajaran di SMA Methodist Pematangsiantar. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan menghasilkan e-LKPD berbasis etnosains untuk melatih keterampilan literasi sains peserta didik pada materi zat makanan yang valid, praktis, dan efektif.

B. LANDASAN TEORI

Pemilihan sumber belajar yang kurang memadai dapat menjadi penyebab rendahnya literasi sains peserta didik (Kristyowati dan Purwanto, 2019). Oleh sebab itu dibutuhkan media belajar yang mendukung keterampilan literasi sains. Untuk mencapai indikator literasi sains maka perlu adanya media belajar sebagai fasilitas belajar, salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Iswantini dan Purnomo, 2017). Pada era teknologi yang semakin berkembang maka perlu adanya perubahan LKPD ke dalam bentuk elektronik (e-LKPD) yang mampu memfasilitasi proses belajar secara mandiri dan memudahkan berkomunikasi dengan guru secara efektif (Ayuni & Tressyalina, 2020). Pengembangan e-LKPD dikemas dalam website liveworksheet sebagai inovasi pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa atau guru secara gratis baik melalui laptop (PC) maupun andorid. Pengembangan e-LKPD dilengkapi dengan media audio visual serta disajikan dengan fitur-fitur belajar yang dapat melatih keterampilan literasi sains (Junita I. W, 2022).

Materi Biologi yang memiliki potensi dalam melatih literasi sains adalah materi zat makanan yang tertuang pada KD 3. 7. Pada KD tersebut siswa dituntut dapat menganalisis bioproses yang terjadi dalam proses pemberian warna alami dan uji zat makanan pada mie khas Pematangsiantar. Selain warnanya jadi menarik perhatian pembeli, mie juga mengandung

nutrisi tambahan dari ekstrak tumbuhan tersebut. Oleh sebab itu materi zat makanan dapat berpotensi melatih literasi sains peserta didik karena bersifat aplikatif. Budaya atau pengetahuan masyarakat yang dapat dikaitkan dengan materi zat makanan adalah pembuatan mie pelangi dan mie warna lainnya. Keterbatasan pengetahuan masyarakat belum dapat menghubungkan pengetahuan yang didapat dengan sains modern, dalam hal ini adalah peristiwa penambahan zat-zat alami yang aman untuk Kesehatan dari berbagai jenis tumbuhan di sekitar. Ketika mie dicampur dengan ekstrak tumbuhan tertentu, menghasilkan warna mie yang menarik dan menambah nutrisi pada mie, jadi kandungan mienya bukan hanya mengandung karbohidrat saja tapi sudah mengandung nutrisi lainnya misalnya vitamin. Misalnya mie dengan penambahan warna dari ekstrak wortel, maka mie tersebut sudah mengandung vitamin A juga. Pewarnaan mie di Pematangsiantar sering dibuat dari tumbuhan wortel, buah naga, bit, sawi, daun kelor, kembang telang dan lain lain. Tumbuhan ini memiliki warna khas dan kandungan nutrisi yang berbeda beda. Jadi kita bisa membuat mie yang mengandung zat sesuai kebutuhan kita masing-masing.

Berdasarkan angket online yang telah diisi oleh peserta didik kelas XI IPA 1 dan guru Biologi SMA Methodist Pematangsiantar 75% siswa menjawab bahwa materi zat makanan dalam hal menguji kandungan zat makanan merupakan materi yang sulit untuk dipahami dan 90% siswa menjawab bahwa tidak pernah dilatihkan keterampilan literasi sainsnya. Selain itu berdasarkan jawaban guru, pada pembelajaran materi zat makanan tidak pernah menggunakan e-LKPD berbasis etnosains dalam pembelajaran di SMA Methodist Pematangsiantar. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan menghasilkan e-LKPD berbasis etnosains untuk melatih keterampilan literasi sains peserta didik pada materi zat makanan yang valid, praktis, dan efektif.

C. METODE

Model penelitian pengembangan ini adalah 4D (define, design, develop, disseminate). Penelitian dimulai dari Januari 2022 hingga Mei 2022. Pengembangan e-LKPD dilaksanakan di Jurusan Biologi FKIP, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, dan diujicobakan di SMA Methodist Pematangsiantar. Subjek penelitian ini adalah 20 peserta didik dengan kemampuan heterogen di kelas XI IPA 1 SMA Methodist Pematangsiantar. **Tahap Pendefinisian (Define)** adalah tahap persyaratan pembelajaran ditetapkan dan didefinisikan melalui analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis tugas, dan analisis konsep (Junita I.

W, 2022). Analisis kurikulum bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis peserta didik dilaksanakan melalui observasi peserta didik yang berusia 15-16 tahun dengan kemampuan yang heterogen. Analisis tugas dilaksanakan untuk merancang kegiatan-kegiatan yang tertuang pada e-LKPD berlandaskan pada indikator dan tujuan pembelajaran. Analisis konsep dilaksanakan untuk menentukan konsep yang akan dimuat pada e-LKPD. **Tahap Perancangan (Design)** adalah tahap untuk menyusun produk dari penelitian. Tahap perancangan (design) terdiri dari pemilihan jenis e-LKPD, penentuan topik, penentuan judul, penentuan alokasi waktu, dan penyusunan materi (Junita I. W, 2022).. Jenis e-LKPD yang dikembangkan adalah e-LKPD berbasis etnosains dengan topik zat makanan yang terdiri dari pengantar e-LKPD, e-LKPD 1 dan 2 dengan judul “Uji zat makanan pada mie pelangi” dengan alokasi waktu 9 jam pelajaran. Fitur-fitur yang termuat dalam e-LKPD antara lain Bio Eksplor, Bio Smart, Bio Activity, dan Bio Think. **Tahap Pengembangan (Develope)** meliputi tahap telaah untuk menghasilkan e-LKPD yang valid, validasi e-LKPD, dan uji coba terbatas (Junita I. W, 2022).. Tahap validasi dilaksanakan oleh para pakar materi, pendidikan, dan guru Biologi kelas XI. Uji coba terbatas dilaksanakan dengan one group pretest posttest desain eksperimental dengan alokasi waktu 3 kali pertemuan. **Tahap Penyebaran (Disseminate)** adalah tahap penyebaran yang mana dilakukan dengan mempublikasikan artikel ilmiah yang telah disusun (Junita I. W, 2022).

Metode penelitian mencakup metode validasi, metode observasi keterlaksanaan, metode tes, dan metode angket respon peserta didik. Validasi dilakukan oleh validator dengan lembar validasi untuk memperoleh validitas e-LKPD. Validasi e-LKPD meliputi komponen isi, komponen penyajian dan komponen kebahasaan. Skor validasi adalah 0 – 1. Hasil skor yang diperoleh dari proses validasi dianalisis dengan rumus :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor hasil validasi "Ya"}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Perolehan skor validitas kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan, (2013). Kepraktisan e-LKPD ditinjau berdasarkan keterlaksanaan aktivitas peserta didik secara berkelompok selama menggunakan e-LKPD dengan lembar observasi yang berpedoman pada skala Guttman 0-1. Setiap observer mengamati satu kelompok yang terdiri dari 5 peserta didik. Hasil observasi dihitung rata-rata persentase dan dihitung persentase keterlaksanaannya dengan rumus :

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{\text{I skor yang diperoleh}}{\text{I skor total}} \times 100\%$$

Perolehan persentase keterlaksanaan kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan, (2013). Keefektifan e-LKPD ditinjau dari ketercapaian keterampilan literasi sains dan respon peserta didik. Hasil belajar keterampilan literasi sains dinilai menggunakan lembar pretest dan posttest. Peserta didik dikatakan tuntas apabila telah memenuhi batas KKM yang ditentukan yaitu ≥ 75 . Skor kognitif peserta didik dihitung dengan rumus :

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Hasil skor peserta didik kemudian dihitung ketuntasan kelasnya. e-LKPD dinyatakan efektif jika mendapatkan skor ketuntasan kelas sebesar $\geq 75\%$ (Riduwan, 2013). Peningkatan antara hasil pretest dan posttest dianalisis dengan metode gain score menggunakan rumus sebagai berikut :

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Nilai gain yang didapatkan kemudian diinterpretasikan dengan kategori tingkat gain dari Hake, (1999). Analisis keterampilan literasi sains peserta didik dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100 \%$$

Perolehan diinterpretasikan dengan kriteria ketuntasan keterampilan literasi sains sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Ketuntasan Keterampilan Literasi Sains

Persentase (%)	Kriteria Interpretasi
25 – 39,9	Tidak Baik
40 – 54,9	Kurang Baik
55 – 69,9	Cukup Baik
70 – 84,9	Baik
85 - 100	Sangat Baik

Sumber : (Riduwan, 2012)

Respon peserta didik dinilai berdasarkan hasil angket respon yang telah diisi setelah pembelajaran berlangsung. Respon peserta didik dianalisis berdasarkan skala Guttman dan dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentase respon} = \frac{\text{Skor 'Ya' peserta didik}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

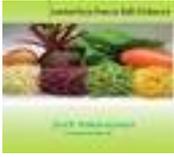
Skor yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria keefektifan. e-LKPD dinyatakan efektif berdasarkan respon peserta didik apabila $\geq 76\%$ (Riduwan, 2013).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk dari penelitian ini meliputi e-LKPD berbasis etnosains untuk melatih keterampilan literasi sains pada materi zat makanan. e-LKPD yang dihasilkan terdiri dari 2 e-LKPD. e-LKPD 1 ditujukan untuk peserta didik memahami konsep uji zat makanan serta berisi kegiatan untuk melatih keterampilan literasi sains peserta didik dan pengembangan e-LKPD 2 ditujukan sebagai bentuk pengaplikasian keterampilan literasi sains peserta didik pada pembelajaran etnosains dengan sub tema pewarnaan mie dan penambahan kandungan zat pada mie setelah mempelajarinya pada e-LKPD 1. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (e-LKPD) yang dihasilkan memuat berbagai fitur yang dapat mendukung dalam melatih keterampilan literasi sains peserta didik. Fitur-fitur tersebut meliputi Bio Eksplor, Bio Smart, Bio Activity, dan Bio Think. Sedangkan fitur dari basis etnosains antara lain Yuk Mengetahui Budaya, Yuk Bereksplorasi, Yuk Pikirkan, dan Yuk Bereksperimen yang telah disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran etnosains. Pengembangan e-LKPD dilakukan pada website yaitu www.liveworksheets.com. e-LKPD yang dikembangkan dikemas dalam bentuk buku elektronik atau dalam istilah pada website disebut workbook. Workbook yang telah dibuat dapat diisi oleh peserta didik secara langsung tanpa tersambung melalui link Googleform atau sejenisnya. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (e-LKPD) merupakan bentuk penyempurnaan dari lembar kerja peserta didik cetak berupa lembaran yang mana peserta didik dapat mengerjakan secara digital dan dilakukan secara sistematis dalam rentang waktu tertentu (Ramlawati, dkk., 2014). Website liveworksheet memfasilitasi akses untuk guru (Teacher access) dan untuk peserta didik (Student access). Registrasi akun guru maupun peserta didik dapat dilakukan dengan mudah tanpa dipungut

biaya (free). Adapun tampilan cover dan fitur yang terdapat pada e-LKPD tertuang pada Tabel 2.

Tabel 2. Tampilan e-LKPD Berbasis Etnosains Mie Pelangi dan Deskripsi

No	Tampilan	Deskripsi
1		Cover pengantar eLKPD. Cover eLKPD terdiri dari cover e-LKPD pengantar, cover eLKPD 1, dan cover e-LKPD 2 dengan desain yang sama.
2		Fitur “Bio Eksplor”, berisi kegiatan eksplorasi dari video, artikel, maupun kegiatan wawancara dan diharapkan dapat mengkaji fenomena secara ilmiah. Fitur lain dalam e-LKPD antara lain : • Bio Smart, berisi kegiatan memprediksi fenomena secara ilmiah. • Bio Activity, berisi kegiatan merancang percobaan ilmiah. • Bio Think, berisi kegiatan menganalisis hasil percobaan.
3		Contoh fitur etnosains “Yuk Mengenal Budaya”. Fitur etnosains yang lain yaitu : • Yuk Bereksplorasi, berisi kegiatan eksplorasi • Yuk Pikirkan, berisi kegiatan merekonstruksi pengetahuan masyarakat ke pengetahuan ilmiah • Yuk Bereksperimen, berisi kegiatan melakukan percobaan ilmiah.

1. Validitas e-LKPD

Tahap validasi dilaksanakan dengan lembar validasi. Validasi dilakukan oleh para pakar dan guru Biologi kelas XI SMA dengan tujuan untuk mengetahui validitasnya. Rekapitulasi hasil validasi e-LKPD berbasis etnosains tersaji dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi e-LKPD Berbasis Etnosains Tema Telur Asin

No	Komponen yang Dinilai	Skor		
		V1	V2	V3
Komponen Isi				
1	Ketepatan konsep	3	3	3
2	Ketepatan dengan kurikulum 2013	3	3	3

3	Ketepatan etnosains			
	Fitur etnosains mempunyai keterkaitan dengan keterampilan literasi sains meliputi : a. Yuk Mengenal Budaya b. Yuk Bereksplorasi c. Yuk Pikirkan d. Yuk Bereksperimen	2	2	2
4	Ketepatan e-LKPD untuk melatih keterampilan literasi sains	5	5	5
Total Skor Komponen Isi		13	13	13
Rata-rata Skor Komponen Isi		100%		

No	Komponen yang Dinilai	Skor		
		V1	V2	V3
Komponen Penyajian				
1	Penggunaan e-LKPD	5	5	5
2	Tampilan e-LKPD	5	5	5
3	Layout e-LKPD	3	3	2
4	Gambar dan Video pada e-LKPD	5	5	5
Total Skor Komponen Penyajian		18	18	17
Rata-rata Komponen Penyajian		98,15%		
Komponen Kebahasaan				
5	Penggunaan bahasa dalam e-LKPD	3	3	3
6	Kualitas struktur bahasa dalam e-LKPD	3	3	3
7	Istilah dalam e-LKPD	2	2	2
8	Ketepatan identitas dan sumber informasi	2	3	3
Total Skor Komponen Kebahasaan		10	11	11
Rata-rata Komponen Kebahasaan		96,97%		
Rata-rata Keseluruhan Komponen		98,3%		
Kategori		Sangat valid		

Tahap validasi sangat perlu dilakukan untuk menentukan bahwa e-LKPD layak atau tidak dipergunakan sebagai penunjang pembelajaran dikarenakan e-LKPD merupakan alat pembelajaran yang memiliki fungsi penting dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Prastowo, 2015). Sesuai dengan yang tersaji pada Tabel 3 keseluruhan komponen validitasnya sebesar 98,37% dengan kategori sangat valid. Maka dapat dikatakan e-LKPD berbasis etnosains telah sesuai dengan isi, konstruk, dan syarat e-LKPD yang baik. eLKPD dapat dikatakan valid apabila sesuai dengan isi dan konstruksinya antara lain sesuai dengan kurikulum yang berlaku, isi e-LKPD sesuai dengan indikator yang dirumuskan dan materi yang diajarkan, bahasa yang digunakan bersifat komunikatif serta desain yang digunakan menarik sehingga menunjang dalam meningkatkan motivasi peserta didik selama pembelajaran (Purnamasari, dkk., 2018). Adapun syarat e-LKPD dikatakan layak jika telah memenuhi ketiga syarat didaktif, syarat konstruksi, dan syarat teknis (Depdiknas, 2004). Komponen isi validitasnya sebesar 100% sehingga dapat dikategorikan sangat valid (Riduwan, 2013). Hal ini mengindikasikan bahwa e-LKPD telah sesuai dengan kebenaran konsep yang sudah pasti, sesuai dengan perkembangan kurikulum 2013, sesuai dengan pembelajaran etnosains yang dibuktikan dengan adanya fitur-fitur etnosains, serta sesuai dalam melatih keterampilan literasi sains dengan adanya kegiatan yang dikemas dalam fitur yang dapat mendukung melatih kompetensi literasi sains. e-LKPD dapat dinyatakan valid apabila telah sesuai dengan kebenaran konsep, materi yang diajarkan telah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, serta aktivitas dalam e-LKPD telah disesuaikan dengan karakteristik basis pembelajaran yang digunakan (Sari, 2018). Komponen penyajian validitasnya sebesar 98,15% dan dikategorikan sangat valid (Riduwan, 2013). Kualitas penggunaan e-LKPD serta kualitas gambar dan video memperoleh skor maksimal. Penggunaan e-LKPD berhubungan dengan keleluasaan peserta didik pada saat menjawab pertanyaan-pertanyaan pada e-LKPD. Syarat konstruksi pada e-LKPD diantaranya adalah memberikan kemudahan bagi pada peserta didik untuk menjawab instruksi pada e-LKPD (Sulistiyowati, 2018). Adapun penggunaan media gambar atau video dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan sumber belajar (Fakhrurrazi, 2018). Kualitas layout e-LKPD memperoleh skor tidak maksimal dikarenakan terdapat gambar yang sedikit menutupi tulisan pada e-LKPD. Penyusunan e-LKPD harus memperhatikan tata letak konten dan gambar. Didukung dengan pernyataan bahwa penyusunan e-LKPD harus memperhatikan ketepatan tata letak dan desain agar peserta didik dapat memahami kegiatan yang tertuang pada e-LKPD (Kurnia, 2019). Oleh sebab itu perlu

dilakukan pembenaran tata letak gambar agar proporsional dan tidak menutupi konten. Komponen kebahasaan validitasnya sebesar 96,97% dan dapat dikategorikan sangat valid (Riduwan, 2013). Bahasa yang tertuang dalam e-LKPD, penggunaan istilah dalam e-LKPD serta ketepatan identitas dan sumber informasi memperoleh skor maksimal. Hal ini berarti bahasa yang tertuang pada e-LKPD merupakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami serta e-LKPD yang dikembangkan telah menggunakan istilah yang tepat dan telah mencantumkan sumber informasi dengan baik. Struktur bahasa dalam e-LKPD memperoleh skor tidak maksimal sebab terdapat susunan kalimat yang tidak sesuai dengan aturan PUEBI. Bahasa yang termuat pada e-LKPD harus disusun sesuai dengan PUEBI dan kalimat yang tertera harus lugas dan mudah dipahami agar dapat meminimalkan miskonsepsi antara guru dengan peserta didik (Lestari dan Muchlis, 2021). Oleh sebab itu penyusunan bahasa e-LKPD harus dibenarkan menurut aturan PUEBI dan kalimat yang tertera harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Sebuah tulisan pada bahan ajar akan dikatakan baik apabila susunan bahasa yang digunakan telah disesuaikan oleh kemampuan peserta didik (Sitepu, 2015).

2. Kepraktisan e-LKPD Kepraktisan e-LKPD dinilai berdasarkan keterlaksanaan aktivitas yang tertuang pada e-LKPD 1 dan 2 selama proses pembelajaran berlangsung secara tatap muka (offline). Aktivitas peserta didik diamati oleh 4 observer yang mana satu observer mengamati satu kelompok belajar yang terdiri dari 5 siswa. Pemantauan aktivitas peserta didik dilaksanakan dengan lembar observasi aktivitas peserta didik. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas peserta didik oleh 4 observer tersaji dalam Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterlaksanaan e-LKPD Berbasis Etnosains Tema Telur Asin

No	Aktivitas	Persentase (%)	
		e-LKPD 1	e-LKPD 2
1	Mengoperasikan e-LKPD	100	100
2	Menjawab pertanyaan pada fitur Bio Eksplor	98	98
3	Mempelajari materi zat makanan	98	-
4	Menjawab pertanyaan pada “Yuk Bereksplorasi”	-	98

5	Menjawab pertanyaan pada fitur Bio Think	98	
6	Menjawab pertanyaan pada fitur Bio Smart	98	100
7	Menjawab Permasalahan-Solusi	90	98
8	Merumuskan masalah	90	98
9	Menjelaskan hipotesis	90	98
10	Mengidentifikasi variabel	90	98
11	Menuliskan langkah percobaan	-	98
12	Menuliskan data hasil praktikum	-	98
13	Menjawab soal evaluasi dari penyelesaian masalah	100	100
14	Menganalisis data pada fitur Bio Think	98	98
15	Menjelaskan kesimpulan	100	98
Rata-rata Keterlaksanaan		95,83%	98,46%
Kategori		Sangat Praktis	Sangat Praktis
Rata Keterlaksanaan Keseluruhan		97,15%	
Kategori		Sangat Praktis	

Keterangan : (-) : Tidak terdapat aktivitas tersebut pada e-LKPD 1 atau e-LKPD 2

Peserta didik melakukan pembelajaran dengan cara berkelompok hal tersebut dikarenakan belajar dengan cara berkelompok dapat membantu peserta didik dalam kegiatan mengidentifikasi, merancang rencana, melakukan penyelesaian masalah melalui kegiatan mengarahkan satu sama lain (Smith, 2010). Berdasarkan pada Tabel 4 rata-rata keterlaksanaan e-LKPD 1 dan 2 sebesar 97,15% sehingga dapat dikategorikan sangat praktis. e-LKPD dikatakan praktis apabila kegiatan yang termuat di dalamnya dapat terlaksana dengan baik dan mudah dipergunakan oleh peserta didik (Hamimi dkk., 2018). Pembelajaran dengan menggabungkan kebudayaan dapat meningkatkan keterampilan dalam mengaplikasikan pengetahuan sains sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif (Shidiq, 2016). Sesuai dengan Tabel 4 terdapat perbedaan perolehan skor rata-rata persentase antara e-LKPD 1 dan 2. Perolehan rata-rata keterlaksanaan e-LKPD 1 lebih rendah dibandingkan dengan e-LKPD 2 yaitu sebesar 95,83% dikarenakan terdapat beberapa aktivitas yang tidak

dilaksanakan oleh semua peserta didik diantaranya adalah menjawab pertanyaan pada fitur Bio Smart, menjawab Permasalahan-Solusi, merumuskan masalah, menjelaskan hipotesis, dan menentukan variabel. Hal tersebut disebabkan peserta didik tidak pernah melakukan kegiatan ilmiah melalui percobaan ilmiah sehingga beberapa peserta didik masih kebingungan ketika menyelesaikan kegiatan tersebut. Sejalan dengan pernyataan bahwa proses belajar akan dapat secara mudah dipahami oleh peserta didik apabila melakukan kegiatan secara langsung karena dapat menerapkan konsep yang telah dipelajari (Listyawati, 2012). Selain itu peserta didik tersebut kurang termotivasi dengan pembelajaran yang berbeda dari yang biasa didapatkan. Sependapat dengan pernyataan dari penelitian terdahulu bahwa pembelajaran Biologi yang kurang bersifat kontekstual sehingga kurang melatih proses berpikir tingkat tinggi dan dapat menurunkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Merta dkk., 2020). Keterlaksanaan pada e-LKPD 2 mengalami peningkatan. Pada e-LKPD 2 keterlaksanaan sebesar 98,46%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan kegiatan yang tertuang pada e-LKPD 2 dapat dengan baik dilakukan oleh peserta didik. Penyebab dari hal ini adalah peserta didik lebih termotivasi dan mulai terbiasa dengan kegiatan untuk melatih keterampilan literasi sains yang ada pada eLKPD 2 sebab peserta didik telah melaksanakan kegiatan untuk melatih literasi sains yang tertuang pada eLKPD 1. Sejalan dengan pendapat bahwa sistem pembelajaran yang baik akan membangun motivasi dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Ndapaloka, 2016). Selain itu guru juga berperan sebagai motivator bagi peserta didik agar dapat termotivasi pada saat proses pembelajaran (Fitriasari dan Yuliani, 2021). Motivasi belajar juga memiliki pengaruh terhadap literasi sains peserta didik (Bagiarta dkk., 2015). 3. Keefektifan e-LKPD Keefektifan e-LKPD diukur berdasarkan hasil belajar keterampilan literasi sains dengan pretest dan posttest yang disusun berdasarkan indikator literasi sains. Peserta didik dinyatakan tuntas pada pengerjaan soal pretest dan posttest apabila memenuhi batas KKM yang ditetapkan yaitu ≥ 78 . Rekapitulasi hasil belajar keterampilan literasi sains tertuang pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Keterampilan Literasi Sains Peserta Didik

Peserta Didik ke-	Pretest		Posttest		N-Gain	Ket
	Nilai	Ket	Nilai	Ket		
1	71	TT	95	T	1,00	T
2	43	TT	84	T	0,78	T

3	60	TT	88	T	0,80	T
4	54	TT	88	T	0,83	T
5	54	TT	95	T	1,00	T
6	71	TT	92	T	0,88	T
7	31	TT	87	T	0,88	T
8	65	TT	85	T	0,67	T
9	50	TT	80	T	0,67	T
10	89	T	91	T	0,33	S
11	34	TT	83	T	0,80	T
12	26	TT	80	T	0,78	T
13	41	TT	83	T	0,78	T
14	59	TT	80	T	0,58	T
15	60	TT	89	T	1,11	T
16	87	T	89	T	0,30	S
17	59	TT	80	T	0,58	T
18	29	TT	80	T	0,77	T
19	56	TT	81	T	0,64	T
20	44	TT	87	T	0,84	T
Rata-rata	52		85		0,75	
Ketuntasan	10%		100%			
Kategori	Tidak Efektif		Sangat Efektif		Tinggi	

Keterangan :

Pretest dan Posttest : N-Gain :

T : Tuntas T : Tinggi

TT : Tidak Tuntas S : Sedang

Keefektifan e-LKPD dapat diketahui melalui pengadaaan pretest dan posttest pada saat uji coba terbatas (Aldila dkk., 2017). Pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik sebelum dilakukan pembelajaran (Fatwa dkk., 2018). Berdasarkan pada Tabel 5 rata-rata nilai peserta didik pada pretest adalah 51 dengan ketuntasan sebesar 10%. Penyebab rendahnya persentase ketuntasan peserta didik pada pretest dikarenakan peserta didik belum mempunyai pengetahuan awal yang cukup pada materi transpor membran pokok bahasan difusi dan

osmosis sehingga masih terdapat kesalahan konsep pada materi tersebut. Sejalan dengan pernyataan bahwa salah satu kesalahan yang dilakukan oleh peserta didik merupakan kesalahan konsep (Suroso, 2016). Posttest dilakukan setelah melakukan pembelajaran menggunakan e-LKPD berbasis etnosains. Sesuai dengan pernyataan bahwa posttest dapat dilakukan saat peserta didik telah melakukan pembelajaran (Annur dan Mahardika, 2017). Rata-rata nilai posttest adalah 85 dengan ketuntasan sebesar 100% dan rata-rata N-Gain sebesar 0,75 dengan kategori tinggi. Penerapan pembelajaran berbasis etnosains dapat meningkatkan hasil akademik dikarenakan peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran (Atmojo, 2012). Keterampilan literasi sains peserta didik juga diukur berdasarkan ketercapaian indikator literasi sains yang dimuat pada gambar 1.

Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Ketercapaian Indikator Literasi Sains pada Pretest dan Posttest

Keterangan :

A : Mengidentifikasi fenomena

B : Memprediksi fenomena

C : Merumuskan pertanyaan

D : Menjelaskan hipotesis

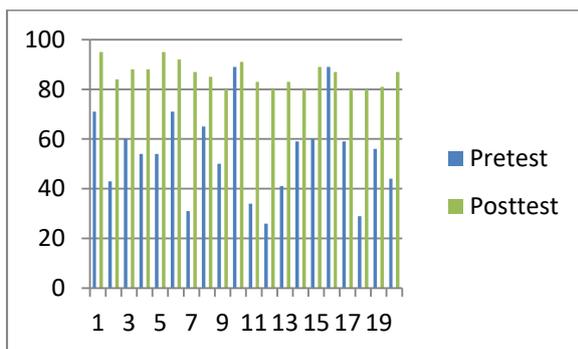
E : Merancang penyelesaian masalah

F : Mengevaluasi penyelesaian masalah

G : Menganalisis data

Berdasarkan Gambar 1 pada pretest ketercapaian indikator literasi sains terendah terdapat pada indikator memprediksi fenomena secara ilmiah dalam kategori tidak baik, merumuskan pertanyaan dalam kategori kurang baik, dan merancang penyelesaian masalah dalam kategori tidak baik. Rendahnya ketercapaian indikator literasi sains tersebut dikarenakan masih terdapat peserta didik yang salah konsep terkait materi zat makanan. Peserta didik masih belum menguasai konsep mengenai zat terlarut dan zat pelarut, molekul yang berpindah, dan menentukan arah perpindahan molekul pada difusi dan osmosis. Kesalahan konsep tersebut menjadikan peserta didik masih kesulitan dalam memprediksi fenomena karena belum dapat berargumen dengan tepat. Oleh sebab itu diperlukan bahan ajar yang dapat mendukung dalam

memahami suatu konsep dengan baik dan mengajak peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran dengan menerapkan pola berpikir tinggi dapat meningkatkan pola berpikir siswa sehingga kemampuan berargumentasi dan menyampaikan pendapat dapat meningkat (Irit et al., 2018). Kebanyakan guru menggunakan buku pelajaran sebanyak 90% dari alokasi waktu pembelajaran dan menggunakan metode ceramah (Aqil, 2018). Kurang baiknya indikator merumuskan pertanyaan dan merancang percobaan ilmiah disebabkan oleh kurangnya kegiatan praktikum pada peserta didik. Kegiatan eksperimen, pelatihan keterampilan ilmiah, dan penggunaan fakta sains secara ilmiah masih jarang dilakukan dalam inti pembelajaran (Setiadi, 2014). Secara keseluruhan indikator literasi sains, peserta didik pada pretest dapat dicapai dengan rata-rata sebesar 50% dalam kategori kurang baik. Rendahnya literasi sains peserta didik dapat disebabkan oleh sistem pembelajaran yang tidak mendukung dalam melatih literasi sains



konsep yang belum didapat, dan peserta didik cenderung mengerjakan soal dalam bentuk hafalan (Arief, 2015). Selain itu pembelajaran Biologi sangat jarang untuk mengajak peserta didik dalam menganalisis konsep berdasarkan data ilmiah (Nofiana dan Julianto, 2017). Ketercapaian indikator literasi sains peserta didik meningkat setelah pembelajaran menggunakan e-LKPD berbasis etnosains. Secara keseluruhan ketercapaian indikator literasi sains pada posttest sebesar 85,8% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian terbukti bahwa e-LKPD berbasis etnosains dapat memfasilitasi dalam peningkatan literasi sains peserta didik. Pembelajaran etnosain termasuk pembelajaran konstruktivisme sehingga memiliki keterkaitan dengan literasi sains (Merta dkk., 2020). Model pembelajaran dengan mengintegrasikan budaya dapat meningkatkan keterlibatan dan kemauan peserta didik dalam proses belajar (Sutimin, 2015). Indikator literasi sains tertinggi pada posttest adalah menjelaskan hipotesis dan menganalisis data. Hal ini sejalan dengan pernyataan melalui pembelajaran etnosains dapat menggali keingintahuan peserta didik, memfasilitasi belajar

proses ilmiah, serta melatih untuk menanya, melakukan pengamatan, dan membuat kesimpulan (Wiyanto, 2017). Dengan demikian peserta didik dapat menguasai proses ilmiah yang didalamnya terdapat kegiatan menjelaskan hipotesis dan menganalisis data. Keefektifan e-LKPD juga diukur dari hasil respon peserta didik. Respon peserta didik tertuang dalam Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Respon Peserta Didik terhadap Pembelajaran Menggunakan eLKPD Berbasis Etnosains Tema Zat Makanan

No	Komponen yang dinilai	Rata-rata (%)	Kategori
1.	Penyajian	94	Sangat Efektif
2.	Kebahasaan	92	Sangat Efektif
3.	Isi		
	Artikel yang termuat berkaitan dengan kehidupan	94	Sangat Efektif
	Membantu terlibat aktif dalam pembelajaran	98	Sangat Efektif
	Menambah motivasi dalam kegiatan pembelajaran	98	Sangat Efektif
	Menarik dan mudah dilakukan	95	Sangat Efektif
	Menambah wawasan mengenai potensi lokal zat makanan	95	Sangat Efektif
	Melatih merekonstruksi pengetahuan masyarakat dengan sains ilmiah	100	Sangat Efektif
	Melatih Literasi sains peserta didik	100	Sangat Efektif
	Membantu memahami konsep dan materi	100	Sangat Efektif
Rata-rata Komponen Isi		97,5	Sangat Efektif
Rata-rata Keseluruhan		96,6	Sangat Efektif

Keefektifan dapat diketahui melalui analisis hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan, tampilan, bahasa, dan materi dari bahan ajar yang dikembangkan (Kurniasih dan Rahayu, 2017). Pemberian angket respon secara tertulis dapat mengetahui tanggapan peserta didik atas senang atau tidaknya pada aspek pembelajaran tertentu yang tertuang pada *e-LKPD* (Andriani dkk., 2018). Berdasarkan Tabel 6 rata-rata keseluruhan komponen sebesar 96,6% dengan kategori efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *eLKPD* etnosains memperoleh respon positif dari peserta didik. Pembelajaran dengan *e-LKPD* etnosains mampu memberikan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Hal tersebut dikarenakan *e-LKPD* berbasis etnosains dapat memberikan pengetahuan baru melalui kegiatan merekonstruksi pengetahuan masyarakat ke dalam sains ilmiah. Pembelajaran dengan pendekatan etnosains mampu memberikan pengetahuan baru bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi dalam pembelajaran karena menyadari bahwa ilmu sains dekat dengan keseharian (Khoiriyah dkk., 2021). Menggabungkan budaya dalam pembelajaran dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk lebih mudah memahami suatu materi (Gondwe, 2015). Selain itu pembelajaran dengan mengintegrasikan etnosains dapat menimbulkan kepuasan pada peserta didik karena pembelajaran dilakukan dengan melibatkan aktivitas berpikir tingkat tinggi (Fitriani, 2017). Motivasi belajar peserta didik juga dapat meningkat dikarenakan *e-LKPD* berbasis etnosains didesain dengan memunculkan permasalahan yang erat kaitannya dengan kehidupan sehingga memfasilitasi peserta didik dalam belajar menyelesaikan permasalahan. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa menggunakan bahan ajar yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan untuk memberikan solusi sebagai bentuk penyelesaian masalah (Huang *et al.*, 2020).

E. Kesimpulan

Dan sangat efektif ditinjau dari ketuntasan hasil belajar keterampilan literasi sains 100%, serta respon peserta didik memperoleh 96,6%.

F. DAFTAR PUSTAKA

Aldila, C., Abdurrahman, A., dan Sesunan, 2017. Pengembangan LKPD berbasis STEM untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(4), 85–95.

- Andriani, N., Saparini, S., dan Akhsan, H. 2018. Kemampuan Literasi Sains Fisika Siswa SMP Kelas VII di Sumatera Selatan Menggunakan Kerangka Pisa (Program for International Student Assesment). *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3): 278–291.
- Annur, S., dan Mahardika, A. I. 2017. Pengembangan LKS Pembelajaran Fisika dengan Menggunakan Model CLIS (Children Learning in Science) di SMP 1 Muhammadiyah Banjarmasin. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(2): 25–33.
- Arief, M. K. 2015. Penerapan Levels of Inquiry pada Pembelajaran IPA Tema Pemanasan Global untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2): 166-176.
- Aqil, D. I. 2018. Literasi Sains sebagai Konsep Pembelajaran Buku Ajar Biologi di Sekolah. *Wacana Didaktika*, 5(2): 160-11.
- Asyhari, A. dan Clara, G.P. 2017. Pengaruh Pembelajaran Levels of Inquiry terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(2): 87-101.
- Atmojo, S.E. 2012. Profil Keterampilan Proses Sains dan Apresiasi Siswa Terhadap Profesi Pengrajin Tempe Dalam Pembelajaran IPA Berpendekatan Etnosains. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2): 115-122.
- Ayuni, Q., dan Tressyalina. 2020. Analysis of Needs Of E-LKPD Based on Contextual Teaching and Learning (CTL) in Linear Learning for Exposition Text Materials. *Proceedings of the 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)* (pp. 279-283). ATLANTISPRESS.
- Bagiarta, I. N., Karyasa, I. W. dan Suardana, I. Nyoman. 2015. Komparasi Literasi Sains Antara Siswa yang Dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI (Group Investigation) dan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa SMP. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan IPA*, 8(1): 16-25. Departemen Pendidikan Nasional. 2004. Pedoman Penyusunan LKS dan Skenario Pembelajaran SMA. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

- Fatwa, M. W., Harjono, A., dan Jamaluddin, J. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Dan Penguasaan Konsep Sains Ditinjau Dari Pengetahuan Awal Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 4(1): 121-130.
- Fakhrurrazi, F. 2018. Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal At-Ta'fikir*, 11(1): 85-98.
- Fitriani, N. I. 2017. Efektivitas Modul IPA Berbasis Etnosains Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2): 71-76.
- Fitriasari, D. N. M, dan Yuliani. 2021. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Elektronik (E- LKPD) Berbasis Guided Discovery untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Terintegrasi pada Materi Fotosintesis Kelas XII SMA. *BioEdu*, 10(3): 510-522.
- Gondwe, M., Longnecker, N. 2015. Scientific and Cultural Knowledge in Intercultural Science Education : Student Perceptions of Common Ground. *Science Education*, 45(1): 117-147.
- Hake, R. R. 1999. Analyzing Change/Gain Scores. *American Education Research Association's Division D, Measurement and Research*
- Abidin, Z. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pembuktian Menggunakan Model Pembelajaran Guided Inquiry untuk Meningkatkan Kemampuan Geometri Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Didaktik Matematika*, 5(1): 16–26.
- Huang S-Yuan, Kuo Y-Han, Chen H-Chih. 2020. Applying Digital Escape Rooms Infused with Science Teaching in Elementary School: Learning Performance, Learning Motivation, and Problem- Solving Ability. *Thinking Skills and Creativity*, 37. 100681.
- Innatesari, D. K., Setiawan, B., dan Sudiby, E. 2015. Integrasi Kearifan Lokal pada Tema Gunung Kelud terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Seminar Nasional Fisika dan Pembelajarannya 2015*, 1-6. Surabaya: Program Studi S1 Pendidikan IPA Universitas Negeri Surabaya.
- Isnawati W., dan T. Purnomo. 2017. “Validitas Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatihkan Literasi Sains Siswa Pada Kelas X SMA”. *Jurnal BioEdu*. Vol. 6 (3).



- Irit, S., Itamar Y., Noam M. 2018. Fostering the Skills of Critical Thinking and Question-Posing in a Project-Based Learning Environment. *Thinking Skills and Creativity* 29: 203-212. ISSN 1871-1871.
- Junita I. W. 2022. Pengembangan E-Lkpd Berbasis Etnosains Untuk Melatihkan Keterampilan Literasi Sains Pada Materi Transpor Membran. *Jurnal Bioedu* 11(2): 356-367.
- Kemdikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemdikbud. 2017. Panduan Gerakan Literasi Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khoiriyah, Z., Astriani, D., dan Qosyim, A. 2021. Efektivitas Pendekatan Etnosains dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Kalor. *PENSA E-JURNAL*, 9(3): 433-442
- Kristyowati, R., dan Purwanto, A. 2019. Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2): 183-191.
- Kurnia, R. F. I. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Fluida Statis Berorientasi Lingkungan Lahan Basah untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMK Isfi Banjarmasin. Skripsi. Univeristas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Dipublikasikan.
- Lestari, D. D., Muchlis. 2021. E-LKPD Berorientasi Contextual Teaching and Learning untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Termokimia, *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(1): 25-33.
- Listyawati, M. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu di SMP. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1): 61-69.
- Mahendrani, K. dan Sudarmin. 2015. Pengembangan Booklet Etnosains Fotografi Tema Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa SMP. *USEJ*, 4 (1): 865-872.
- Merta, I. W., Artayasa, I. P., Kusmiyati, Lestari, N., dan Setiadi D. 2020. Profil Literasi Sains dan Model Pembelajaran Dapat Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3): 223-228.



- Ndapaloka, V., Hardyanto, W., dan Prihatin, T. 2016. Pengaruh Supervisi Akademik pengawas dan Kepemimpinan Kepala Sekolah Melalui Motivasi Berprestasi sebagai Mediasi terhadap Kinerja Guru SMK Negeri Kabupaten Ende. *Educational Management*, 4(7): 3636-3639.
- Nofiana, M., Julianto, T. 2017. Profil Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik SMP di Kota Purwokerto Ditinjau dari Aspek Konten, Proses, dan Konteks Sains. *Jurnal Sains Sosial dan Humaniora*. 1(2): 77-84.
- OECD. 2016. PISA 2015: Result in Focus. (Online) (1).Diakses 7 Maret 2021.
- OECD, 2018. PISA for Development Assessment and Analytical Framework: Reading, Mathematics, and Science, (Online),(<http://dx.doi.org/10.1787/9789264305274-en>), Diakses tanggal 5 Agustus 2021).
- OECD. 2019. Programme for International Student Assesment (PISA) Results from PISA 2018. (Online),(https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf). Diakses 4 Agustus 2021.
- Parmin, 2017. *Ethnosains*. Semarang:Swadaya Manungga.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press. Vol.11 No.2 Tahun 2022 Hal: 356-367 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu> 367
- Junita, Irmia Wulan dan Yuliani: Pengembangan E-LKPD Berbasis Etnosains.
- Purnamasari, U. A., Arifuddin, M., & Hartini, S. 2018. Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation.
- Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika, 6(1): 130-141. Ramlawati, L., Martoprawiro, M. A., dan Wulan, A.R. 2014. The Effect of Electronic Portfolio Assessment Model to Increase of Student's Generic Science Skills in Practical Inorganic Chemistry. *J. Educ. L.*, 8(3): 179-186.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, W. P., Sumarmin, R., Hilda, D. P. 2018 Validity of Biology Student Worksheet Baded on Problem Based Learning for Student Class XI. *Journal of Progressive Sciences and High Technologies*, 7(1): 25-30.
- Setiadi, D. dan Amiruddin. 2014. Analisis Kesulitan Guru Dalam Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. Seminar Nasional Jakarta, 17-20 Nopember 2014.
- Shidiq, A. S. 2016. Pembelajaran Sains Kimia Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Siswa. Seminar Nasional Kimia & Pendidikan Kimia VIII (SN KPK UNS). 14 Mei 2016.
- Sitepu, B. P. 2015. *Penulisan Buku Teks Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Smith, B. P. 2010. Instructional Strategies in Family and Consumer Sciences: Implementing the Contextual Teaching and Learning Pedagogical Model. *Journal of Family & Consumer Sciences Education*, 28(1): 23–38.
- Sudarmin. 2015. Pendidikan karakter, Etnosains dan Kearifan Lokal: Konsep dan Penerapannya dalam Penelitian dan Pembelajaran Sains. Semarang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
- Sulistiyowati, S. 2018. Pengembangan lembar kerja siswa berbasis science, technolgy, engineering, and mathematics materi gelombang bunyi untuk meningkatkan literasi sains siswa smp. Skripsi Sarjana. Universitas Lampung, Bandar Lampung. Dipublikasikan.
- Suroso, S. 2016. Analisis kesalahan siswa dalam mengerjakan soal-soal fisika termodinamika padasiswa SMA Negeri 1 Magetan. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1): 8–18.
- Suryani, Susi, dkk. 2018. Penggunaan Sego Megono pada Pembelajaran Materi Spermatophita Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Literasi Sains Siswa SMA Negeri 1 Subah. Seminar Nasional Sains dan Enterpreneurship V Tahun 2018, 30 Agustus 2018(96-101). Semarang: Universitas PGRI Semarang.



- Sutimin, L. A. 2015. The Development of Local Wisdom Based Sosial Science Learning Model with Bengawan Solo as the Learning Source. *American International Journal of Social Science*, 4(4): 51-58.
- Wiyanto, N. S. E., dan Hartono. 2017. The Scientific Approach Learning: How Prospective Science Teachers Understand About Questioning. *Journal of Physics: Conference Series*, 824(1): 012015.



SOSIALISASI DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANG ANAK

Juni Agus Simaremare¹, Jumaria Sirait², Lisbet Novianti Sihombing³, Natalina Purba⁴, Nancy
Angelia Purba⁵, Tarida Alvina Simanjuntak⁶

^{1,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ²Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, ⁶Program
Studi Pendidikan Bahasa Jerman
^{1, 2, 3, 4, 5, 6}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: simaremarejuniagus@gmail.com¹, jumariasirait@gmail.com², lisbetsihombings@yahoo.co.id³,
missnatalinapurba@gmail.com⁴, nancypurba27@gmail.com⁵, ridajuntak@yahoo.com⁶

Received: 02 Mei 2022; Revision: 09 Mei 2022; Accepted: 23 Mei 2022; Publish: 30 Mei 2022

ABSTRAK

Banyak dari sebagian orang tua yang belum mengetahui dampak buruk penggunaan *smartphone* secara *continue* bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya. Anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *smartphone* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *smartphone* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini akan berdampak pada perkembangannya seperti anak sulit berkomunikasi karena kurang bersosialisasi dengan teman sebaya, anak mudah marah, pengetahuan anak tidak berkembang, karena anak terlalu fokus dengan permainan yang ada pada *smartphone* dan sebagainya. Peserta Kegiatan sosialisasi ini adalah para orang tua Desa Maligas Bayu, Kecamatan Hutabayu Raja, Kabupaten Simalungun yang berjumlah 20 orang. Kegiatan sosialisai ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua bagaimana dampak penggunaan *smartphone* pada anak usia dini. Metode pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi. Kegiatan sosialisasi ini telah terlaksana dengan baik sesuai dengan jadwal kegiatan yaitu mulai dari kegiatan awal, inti dan kegiatan akhir. Hasil dari kegiatan Pengabdian ini adalah para orang tua telah memahami hakikat dan dampak *smartphone* terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kata Kunci : *Smartphone*, Pertumbuhan, Perkembangan Anak

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di abad ini, terutama pada bidang komunikasi, berjalan semakin pesat dan canggih. Berbagai jenis alat komunikasi diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah penyebaran informasi dan mempermudah komunikasi. Dunia dibuat seakan tidak lagi memiliki batasan yang jelas. Penduduk di belahan bumi Selatan dengan mudah berkomunikasi dengan penduduk di belahan bumi yang lainnya. Salah satu contohnya adalah *smartphone* atau yang disebut juga dengan telepon pintar. Pengembangan dari perangkat yang bernama *Handphone* (HP) ini, hampir sudah dimiliki oleh semua orang. Bahkan tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *smartphone*. Hal ini berbanding lurus dengan data jumlah pengguna *smartphone* yang terus meningkat dari waktu ke waktu. Pengguna *smartphone* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak usia dini sudah mulai menggunakannya. Mereka menghabiskan banyak waktu dalam sehari untuk menggunakan *smartphone* daripada bermain bersama temannya yang berada dekat lingkungan tempat tinggalnya. Bahkan ada sebagian dari anak usia dini yang mulai ketagihan untuk mengecek *smartphone* yang ada pada genggamannya setiap saat. Mereka asyik dengan *smartphone*-nya sendiri sampai – sampai mereka acuh bahkan marah ketika mendapat perintah dari orang tua. Yang demikian adalah bentuk kecanduan dari penggunaan *smartphone* telalu dini. Mereka lebih

mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain *smartphone*. Hal ini tentu mengkhawatirkan karena dapat mengganggu perkembangan anak usia dini. Ditemukan fakta di lapangan bahwa beberapa orang tua memanfaatkan *smartphone* sebagai salah satu jalan pintas dalam mendampingi anak. Mereka menjadikan *smartphone* sebagai penenang ketika anak menangis. Selain itu, dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu orang tua. Bahkan para orang tua memberikan *smartphone* kepada anak sebagai teman bermain. Banyak dari sebagian orang tua yang belum mengetahui dampak buruk penggunaan *smartphone* secara *continue* bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya. anak yang cenderung terus – menerus menggunakan *smartphone* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *smartphone* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini akan berdampak pada perkembangannya seperti anak sulit berkomunikasi karena kurang bersosialisasi dengan teman sebaya, anak mudah marah, pengetahuan anak tidak berkembang, karena anak terlalu fokus dengan permainan yang ada pada *smartphone* dan sebagainya.

METODE

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi secara tatap muka. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu, 14-15 Februari 2020 yang dimulai pada pukul 09.00 WIB. Peserta dalam pelatihan ini adalah semua Masyarakat di Desa Maligas Bayu, Kecamatan Hutabayu Raja, Kabupaten Simalungun yang berjumlah 20 orang orang. Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan selama dua hari dengan berdasarkan rundown berikut ini

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Sosialisasi Pemanfaatan Multimodel dalam Pembelajaran

Hari/Tanggal	Waktu	Materi
Jumat, 14 Februari 2020	09.00-09.30 WIB	Sambutan dari kepala Desa Maligas Bayu, Kecamatan Hutabayu Raja
	09.30-10.00 WIB	Sambutan yang mewakili tim Pengabdi, dan Pembukaan kegiatan sosialisasi oleh kepala Desa Maligas Bayu, Kecamatan Hutabayu Raja
	10.00-11.00 WIB	Memaparkan hakikat <i>smartphone</i> , fungsi dan manfaatnya
Sabtu, 15 Februari 2020	09.00-11.00 WIB	Mengajak para orang tua untuk memahami dampak penggunaan <i>smartphone</i> terhadap pertumbuhan dan perkembangan otak anak
	11.00-12.00 WIB	Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan sosialisasi

Kegiatan sosialisasi ini berjalan sesuai dengan prosedur yang telah disusun oleh tim pengabdi sebelum kegiatan dilaksanakan. Prosedur kegiatan tersebut terdiri dari tiga tahap yaitu: **Tahap Persiapan**, Pada tahap persiapan, kegiatan yang akan dilakukan oleh tim pengabdian diantaranya sebagai berikut: (1) Kegiatan ini berawal dari surat undangan dari kepala Desa Maligas Bayu, Kecamatan Hutabayu Raja kepada pimpinan Fakultas. Selanjutnya Pimpinan Fakultas menyurati Prodi PGSD untuk mempersiapkan para dosen untuk memberikan sosialisasi penggunaan

smartphone terhadap pertumbuhan dan perkembangan otak anak. (2) Pimpinan prodi menyurati pimpinan fakultas terkait daftar nama dosen yang ditugaskan dalam memberikan sosialisasi kepada para orang tua di Desa Maligas Bayu sekaligus memohon kepada pimpinan Fakultas untuk menerbitkan surat tugas kepada dosen yang melaksanakan sosialisasi tersebut. (3) Tim pengabdian Melengkapi administrasi termasuk persuratan pada pihak yang berwenang untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan pengabdian. (4) Berkoordinasi dengan pihak Desa Maligas Bayu terkait dengan hal-hal yang dianggap penting dan diperlukan untuk kelancaran kegiatan ini. Sarana dan prasarana yang dibutuhkan serta kesepakatan mengenai persyaratan menjadi peserta dalam kegiatan ini dan batas kuota peserta yang ingin terlibat. Tim pengabdian akan membuat formulir untuk peserta. (5) Menyiapkan materi persentasi pada saat sosialisasi. **Tahap Pelaksanaan**, Sebelum memulai kegiatan sosialisasi, terlebih dahulu diawali dengan sambutan dari kepala desa. Dilanjutkan sambutan yang mewakili tim pengabdian. Selanjutnya kegiatan dilaksanakan dengan pemaparan dampak penggunaan smartphone terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. **Tahap Akhir**, Kegiatan Evaluasi keberhasilan kegiatan sosialisasi dilakukan setelah sesi pemaparan hakikat dan langkah-langkah pemaparan dampak penggunaan smartphone terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Indikator keberhasilan kegiatan dilihat dari respon positif dari peserta kegiatan melalui Evaluasi yang diberikan. Kegiatan evaluasi juga dilakukan dengan membagikan kuisioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum kegiatan sosialisasi ini dapat berjalan dengan baik dan orang tua dapat memahami dampak penggunaan *smartphone* terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam penerapannya, orang tua telah memahami dampak penggunaan *smartphone* pada anak usia dini. Fase pertama ialah tim pengabdian motivasi dan merumsukan tujuan. Fase kedua adalah fase Penyajian data dan orientasi masalah. Pada fase ini orang tua telah memahami materi inti dengan saling berinteraksi antara orang tua dengan peserta lain, yang dilanjutkan dengan pemecahan masalah melalui diskusi kelompok. Fase ketiga adalah kajian masalah dan penyelesaiannya, Pada fase para orang tua telah mempraktekkan pemecahan masalah dari diskusi kelompok yang telah diberikan pada fase kedua. Fase keempat adalah fase Komunikasi/Penyajian hasil, Pada fase ini, orang tua telah memfasilitasi

peserta yang lain mengkomunikasikan pemahamannya dan atau menyajikan hasil karyanya untuk dishare kepada peserta yang lain. Fase kelima adalah Refleksi dan Penghargaan/reward, Pada fase ini, para orang tua telah melakukan refleksi atau evaluasi terhadap aktivitas yang telah dilakukan dan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aktivitas sehingga menjadi lebih baik

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi ini telah terlaksana dengan baik sesuai dengan jadwal kegiatan yaitu mulai dari kegiatan awal, inti dan kegiatan akhir. Peserta dalam kegiatan sosialisasi ini para orang tua Desa Maligas Bayu, Kecamatan Hutabayu Raja, Kabupaten Simalungun yang berjumlah 20 orang. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada orang tua bagaimana dampak penggunaan *smartphone* pada anak usia dini. Kegiatan sosialisasi ini telah terlaksana dengan baik sesuai dengan jadwal kegiatan yaitu mulai dari kegiatan awal, inti dan kegiatan akhir. Hasil dari kegiatan Pengabdian ini adalah para orang tua telah memahami hakikat dan dampak *smartphone* terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak

REFERENSI

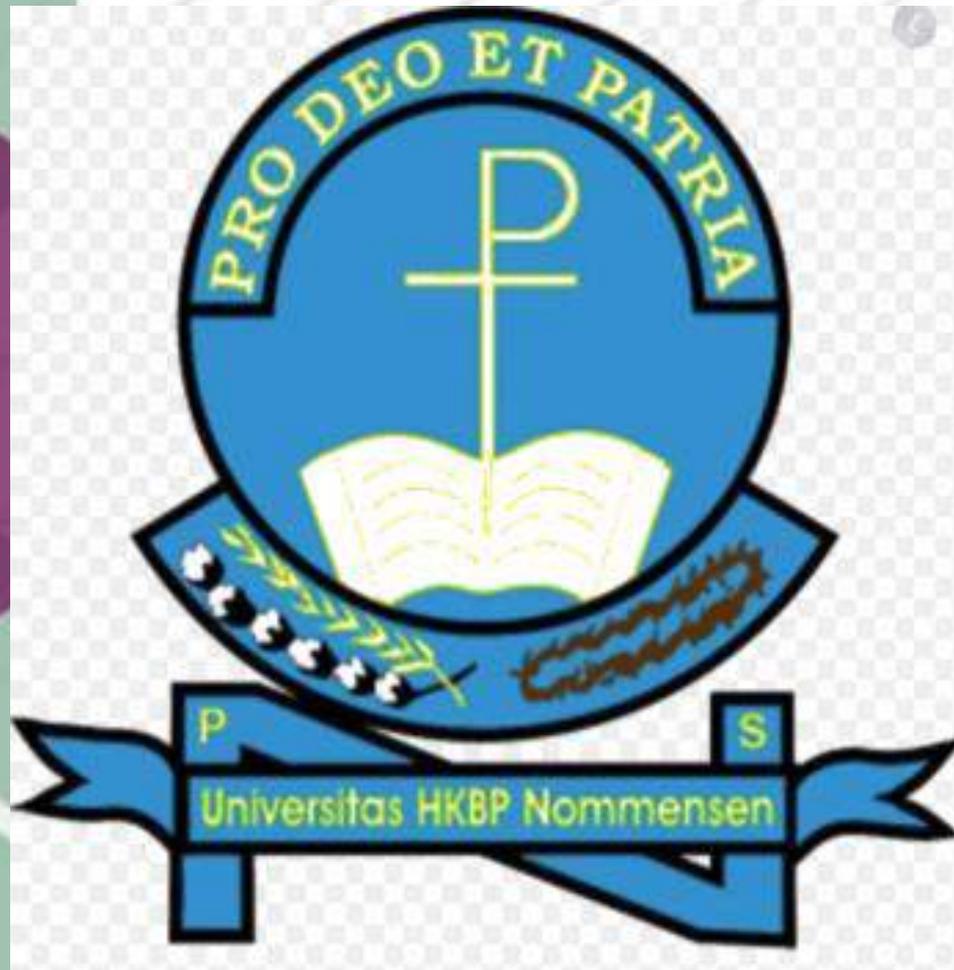
- Aswida, W., & Syukur, Y. (2012). *Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Mengurangi Kecemasan Berkomunikasi pada Siswa*, 1–11.
- Aziz Alimul Hidayat. (2005). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Jakarta: Salemba Medika
- Ardi, Z., & Sukmawati, I. (2017). Social Media and the Quality of Subjective Well-Being; Counseling Perspective in Digital Era. *Open Science Framework*. October, 15.
- Ardi, Z., Viola, K., & Sukmawati, I. (2018). An Analysis of Internet Abuses Impact on Children's Moral Development. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 44-50.
- Dedi, Priawan. 2016. Pengaruh Penggunaan Smartphone Bagi Kalangan Pelajar [online], (<http://dedipriawan.blogspot.co.id/2016/05/makalah-pengaruh-penggunaan-smartphone.html>, diakses 14 april 2018)
- Dihan, F. N. (2010). Smartphone : Antara Kebutuhan dan *E-Lifestyle*. *Smartphone : Antara Kebutuhan dan E-Lifestyle*, 1(semnasIF), E-315.
- Ernawati, W. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan. *ProNers*, 3(1).
- Fitria, A., & Sukma, D. (2013). KONSELOR | Jurnal Ilmiah Konseling. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(September), 202–207. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>
- Fitri, E., Zola, N., & Ifdil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta FaktorFaktor yang Mempengaruhi. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 1-5. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia - JPGI (2017) Vol 2 No 2* 29
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207.



- Khofifah, A., Sano, A., & Syukur, Y. (2017). Permasalahan yang Disampaikan Siswa kepada Guru BK/Konselor. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 45–52.
- Latifah Nurul. 2016. Dampak Positif dan Negatif Smartphone Bagi Anakanak. [online], (<http://teknologimasakini.blogspot.co.id/2016/03/dampak-positif-dannegatif-penggunaan.html>, diakses 17 april 2018)
- Ii, B. A. B., & Prasekolah, A. P. A. (2003). Lift Anis Ma'shumah,. Model, P., Bimbingan, L., Teknik, D., Untuk, S., & Sikap, M. (2013). *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2).
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182–186.
- Permana, E. J. (2015). Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling di Madrasah Aliyah Negeri 2 Banjarnegara, 4(2), 143–151.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 45-52.
- Saputra, R. (2016). Ketercapaian Tugas Perkembangan Usia Lanjut Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Latar Belakang Budaya serta Implikasinya pada Bimbingan dan Konseling, 2, 33–44.
- Warisyah, Y. (2016). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2016(November 2015).
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak uSia Dini. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan (pp. 130–138).
- Zola, N., Ilyas, A., & Yusri, Y. (2017). Karakteristik Anak Bungsu. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 5(3), 109-114.

ISSN 2798-7078 (Media Online)

JP2NS



Penerbit:

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN PEMATANGSIANTAR (UHKBPNP)**

Jl. Sangnualuh No. 4 Kelurahan Siopat Suhu, Pematangsiantar, Kode Pos: 21132

<https://uhnp.ac.id>

ISSN 2798-7078

