

## **Bimbingan Teknis Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Bagi Guru di Sekolah Dasar**

**Celia Cinantya dan Maimunah**

Program Studi Pendidikan Guru-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin Indonesia  
[celia.cinantya@ulm.ac.id](mailto:celia.cinantya@ulm.ac.id)

**Abstrak:** Sebagai salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh, pembelajaran *online* memberikan keuntungan kepada peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Namun, kendala terjadi dalam proses pembelajaran, seperti motivasi dan semangat belajar peserta didik menurun selama belajar dari rumah. Hal ini karena peserta didik rindu bertemu teman, dan kurangnya variasi tugas dan materi pembelajaran membuat peserta didik bosan. Untuk itu Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan informasi dan bimbingan teknis bagi guru SD Pengembangan 5 Banjarmasin dengan menggunakan metode *Game-Based Learning* sebagai salah satu metode alternatif yang digunakan selama *Learning from Home* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kegiatan pengabdian masyarakat diawali dengan materi kuliah, tanya jawab kemudian berkembang dan praktek menggunakan aplikasi Kahoot. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memahami konsep dasar *Game Based Learning* sebagai alternatif pembelajaran, dan peserta dapat membuat materi pembelajaran berbasis *game* menggunakan Kahoot. Metode ini merupakan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

**Kata Kunci:** Bimbingan Teknis; Covid-19; *Game Based Learning*; Kahoot; Pembelajaran Daring

**Abstract:** *As one of the methods used in the distance learning process, online learning gives students the advantage to study anywhere and anytime. However, obstacles occur in the learning process, such as the students' motivation and enthusiasm for learning decreases during learning from home. Students miss meeting friends and the lack of variety of assignments and learning materials makes students bored. For this reason, Community Service aims to provide information and technical guidance for Pengembangan 5 Elementary School Banjarmasin teachers by using the Game Base Learning method as one of the alternative methods used during Learning from Home to increase students' learning motivation. Community service activities begin with lecture material, question and answer then develop and practice using the Kahoot application. The result of this community service activity is to understand the basic concepts of Game-Based Learning as an alternative to learning, and participants can create game-based learning materials using Kahoot. This method is a learning innovation to increase children's learning motivation.*

**Keywords:** Covid-19; Game-Based Learning; Kahoot; Online Learning; Technical Guidance

© 2021 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received : 31 Oktober 2020 Accepted : 31 Agustus 2021 Published : 31 Agustus 2021  
DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i3.2489>

**How to cite:** Cinantya, C. & Maimunah, M (2021). Bimbingan teknis pembelajaran dalam jaringan (daring) bagi guru di sekolah dasar. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 190-195.

## PENDAHULUAN

Corona *Virus Disease* (COVID-19) mulai mewabah di Wuhan China pada Desember 2019. Penyebarannya semakin masif ke beberapa negara pada awal 2020 dan masuk ke Indonesia pada Maret 2020 (WHO, 2020). Untuk mengurangi resiko penularan virus corona, diantara langkah preventif yang telah diambil pemerintah ialah adanya program belajar dari rumah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 telah melarang kegiatan pembelajaran secara tatap muka (konvensional). Kegiatan belajar dilakukan di rumah atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis lingkungan sekitar rumah melalui Pendidikan kecakapan hidup. Tujuannya adalah untuk menghindari kerumunan sehingga diharapkan akan menghentikan penyebaran virus Covid-19 (Kemendikbud, 2020). Salah satu cara metode yang digunakan dalam proses PJJ adalah dengan memanfaatkan teknologi dan jaringan internet. Inilah yang dikenal dengan istilah pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) (Handarini & Wulandari, 2020).

Pada faktanya pembelajaran daring justru mengalami banyak kendala dalam pelaksanaannya, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana. Tidak semua peserta didik memiliki gawai dan akses internet yang memadai untuk mengakses tugas-tugas sekolahnya (Hasanah, Lestari, Rahman, & Danil, 2020). Selain itu, pembelajaran daring juga membuat motivasi belajar anak menurun. Penurunan motivasi belajar anak disebabkan oleh beberapa faktor. Seperti yang diungkapkan oleh Purwanto, Pramono, Asbari, Hyun, Wijayanti, & Putri (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring membuat anak-anak

jenuh, di rumah dan ingin bermain dengan teman-temannya. Pembelajaran daring sulit menumbuhkan minat belajar anak, karena beberapa faktor, yaitu jenuh, kurangnya pendampingan ortu, dan lain-lain (Putra & Irwansyah, 2020). Selain itu penurunan motivasi belajar peserta didik disebabkan karena keterbatasan Guru mengontrol dan menjaga iklim belajar di ruang virtual (Sari, Rusmin, & Deskoni, 2018). Dan penyebab lainnya adalah kurangnya variasi dalam pemberian tugas atau materi (Redaksi, 2020).

Berdasarkan berbagai macam metode yang ada, dikenal metode pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) (Prensky, 2001). Metode tersebut bisa digunakan saat Pembelajaran Jarak Jauh di saat Pandemi seperti sekarang ini dengan memanfaatkan teknologi dan jaringan internet. *Game Based Learning* merupakan gabungan dari metode pengajaran dan teknologi sebagai media dalam belajar dengan metode permainan atau *quiz*. *Games based learning* adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, Sakti, & Patmanthara (2013) *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajar yang menggunakan permainan elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis *game* memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan. Pendekatan *game* pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2001). Oleh karena itu

*Game Based Learning* bisa menjadi solusi yang menarik untuk pebelajar.

Berbagai macam *platform* tersedia di internet yang dapat dimanfaatkan membuat *Game Based Learning*, salah satunya kahoot.it. Kahoot! membuat pembelajaran interaktif berupa kuis yang bisa dikerjakan secara *synchronous* atau *asynchronous*. *Platform* ini menyediakan fitur mengunduh hasil permainan sebagai pertimbangan guru dalam menuliskan laporan hasil belajar peserta didik.

Sekolah SD Negeri Pengambangan 5 Banjarmasin, adalah salah satu Sekolah di yang melaksanakan program Belajar Dari Rumah (BDR) sebagai upaya untuk mengurangi penularan virus Covid-19. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di sekolah tersebut, diketahui bahwa anak didik mengalami kejenuhan saat belajar di rumah. Anak-anak merasa rindu dengan Guru dan teman-teman di sekolah. Selain itu, tugas sekolah yang kurang variatif membuat anak tidak semangat belajar dari rumah.

Masalah yang dihadapi guru dan anak didik tersebut bisa diatasi dengan cara mengimplementasikan *Game Based Learning* sebagai alternatif metode Pembelajaran Jarak Jauh. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat, motivasi, hasil belajar, dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik (Astuti, Suyanto, & Sukoco, 2014; Dewantara, Misbah, Haryandi, & Mahtari, 2021; Ervan & Ratu, 2017; Hartanti, 2019).

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan bimbingan teknis pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) berbasis aplikasi. Tujuan kegiatan ini ialah mengenalkan metode *Game Based Learning* sebagai salah satu metode yang bisa dimanfaatkan dalam Pembelajaran Daring, dan memberikan pelatihan menggunakan aplikasi

kahoot.it sebagai media implementasi *Game Based Learning* tersebut.

## METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bermitra dengan SD Negeri Pengambangan 5. Kegiatan Pelatihan dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Oktober 2020. Kegiatan tersebut dihadiri oleh Kepala Sekolah dan 19 Guru. Kegiatan diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi dan bimbingan teknis penggunaan aplikasi.

Kegiatan bimbingan teknis pembelajaran daring ini dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Peserta terlebih dulu diberikan materi mengenai konsep pembelajaran daring, metode pembelajaran berbasis permainan, dan platform/ aplikasi di internet yang bisa digunakan sebagai *Game Based Learning*. Setelah itu, dilanjutkan dengan pelatihan menggunakan salah satu aplikasi *Game Based Learning* yaitu kahoot!. Setelah itu peserta bekerja secara berkelompok untuk berdiskusi tentang pemanfaatan aplikasi tersebut dalam pembelajaran di sekolah dan bersama-sama membuat kuis sederhana. Berikut ini adalah materi dari kegiatan Bimbingan Teknis Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di SDN Pengambangan 5 Banjarmasin, tertera pada Tabel 1.

Tabel 1 Materi Kegiatan

Sesi	Materi
1	Konsep Dasar PJJ dan Pembelajaran Daring
2	Konsep Dasar Game Based Learning
3	Platform/ Aplikasi Internet untuk Game Based Learning
4	Demonstrasi Penggunaan Aplikasi Kahoot!

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring dimulai dengan

memberikan materi secara teoritis tentang konsep dasar PJJ dan pembelajaran daring. Seperti yang tampak pada Gambar 1.



Gambar 1 Narasumber Memberikan Materi Pembelajaran Daring

Pelaksanaan program Belajar Dari Rumah (BDR), salah satu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut adalah menggunakan jaringan internet, yang dikenal dengan istilah Pembelajaran Daring (Lestari, 2020). Pembelajaran Daring memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi sebagai medianya komunikasi antara guru dan murid atau guru dan orang tua (Putra & Irwansyah, 2020).

Salah satu metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring adalah pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). GBL adalah suatu metode belajar yang menggabungkan materi pembelajaran dan permainan. Artinya, kegiatan belajar anak tidak monoton hanya memberikan materi dan tugas saja, tetapi bisadivariasikan dengan membuat permainan-permainan yang interaktif tetapi di dalamnya juga terkandung materi pembelajaran.

Belajar sambil bermain akan membuat situasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan bersemangat karena bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, seru dan membuat hati senang. Oleh karena itu, metode ini akan meningkatkan motivasi dan semangat

belajar pada anak saat belajar dari rumah.

Ada beberapa macam aplikasi atau platform yang tersedia di internet sebagai media pengembangan pembelajaran, salah satunya ialah kahoot!. Kahoot! adalah aplikasi yang digunakan sebagai media pembuatan materi pembelajaran berbasis permainan dalam bentuk kuis. Pemanfaatan aplikasi kahoot! sebagai media belajar inovatif berbasis permainan mampu membangkitkan antusiasme peserta didik sekaligus daya untuk berprestasi meningkat (Putri & Asrori, 2019). Media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Suyidno, Zainuddin, Misbah, Salam, Mastuang, Sasmita, Hanifah, & Ramadhan, 2019). Kegiatan Bimbingan Teknis penggunaan kahoot! sebagai media pembuatan pembelajaran berbasis permainan yang interaktif terlihat pada Gambar 2.

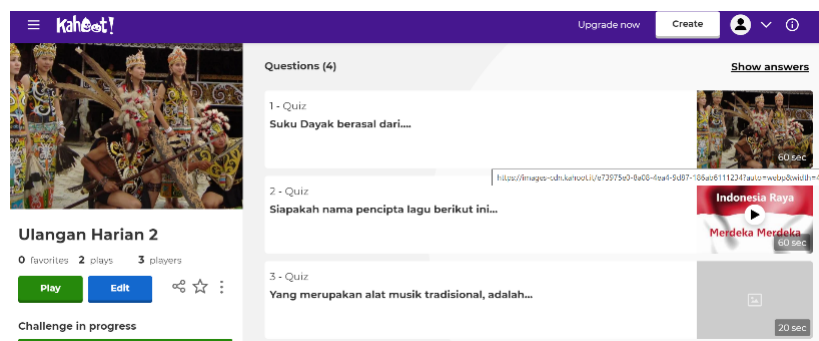


Gambar 2 Bimbingan Teknis *Game Based Learning* Menggunakan Kahoot!

Seperti yang terlihat pada Gambar 2, mayoritas peserta membawa laptop atau *smartphone*, karena kegiatan bimbingan teknis ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktekkan untuk membuat kuis interaktif. Ketercapaian materi dalam bimbingan teknis ini telah disampaikan secara keseluruhan. Ketercapaian bimbingan teknis Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi secara umum dalam kategori baik, Namun

dilihat dari hasil latihan peserta, yaitu kualitas hasil penggunaan aplikasi Kahoot! peserta mampu membuat soal/kuis, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dan tujuan dari kegiatan

pelatihan ini tercapai. Hasil pembuatan materi pembelajaran/ kuis interaktif menggunakan kahoot tampak pada Gambar 3.



Gambar 3 Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Kahoot

## SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan baik, berjalan dengan lancar, dan sesuai dengan tujuan rencana kegiatan bimbingan teknis yang telah direncanakan sebelumnya. Peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti pelatihan bimbingan teknis dan pelatihan dengan praktik menggunakan Kahoot!. Peserta menguasai dengan baik materi yang disampaikan serta dapat membuat soal atau kuis menggunakan Kahoot!. Dengan demikian pelatihan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman Guru dalam pembelajaran daring berbasis aplikasi menggunakan Kahoot!. Hal ini akan berdampak pada keterampilan guru dalam mengembangkan Pembelajaran daring untuk kegiatan Belajar Dari Rumah yang Inovatif dan bermakna bagi peserta didik di masa pandemic Covid-19 ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Astuti, I. A., Suyanto, S., & Sukoco, S. (2017). Penerapan metode user centered design pada game based learning terhadap motivasi belajar

siswa. *Informasi Interaktif*, 2(1), 10-20.

Dewantara, D., Misbah, M., Haryandi, S., & Mahtari, S. (2021). Game-based learning for the mastery of HOTS in prospective physics teachers in digital electronics courses. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1), 012153. IOP Publishing.

Erfan, M., & Ratu, T. (2018, March). Meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada perkuliahan elektronika dasar melalui digital game-based learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia* (pp. 332-337).

Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503.

Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1).

Hasanah, A., Lestari, S., A., Rahman, A. Y., & Danil, Y. I. (2020). Analisis aktivitas belajar daring mahasiswa

- pada pandemi COVID-19. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*.
- Kemendikbud, R. (2020). Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. Jakarta, Indonesia.
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas pembelajaran berbasis daring: sebuah bukti pada pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19-33.
- Lestari, S. W. (2020). Kendala pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (pjj) dalam masa pandemi ditinjau dari media pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3).
- Prasetya, D. D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2013). Digital game-based learning untuk anak usia dini. *TEKNO*, 20(2), 45-50.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game Based Learning*. USA: McGraw Hill.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12.
- Putra, R. S., & Irwansyah, I. (2020). Media komunikasi digital, efektif namun tidak efisien, studi media richness theory dalam pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi di masa pandemi. *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 3(2), 1-13.
- Putri, V. V., & Asrori, M. A. (2019). Pemanfaatan digital game base learning dengan media aplikasi kahoot.it untuk peningkatan interaksi pembelajaran. *Inspirasi ; Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2).
- Redaksi. (2020, Juli 3). *Corona dan ancaman bencana motivasi belajar siswa*. Retrieved from Tinta Hijau. com: [www.tintahijau.com](http://www.tintahijau.com)
- Sari, D. P., & Rusmin, A. R. (2018). pengaruh iklim kelas terhadap motivasi belajar peserta didik di sman3 tanjung raja. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 80-88.
- Suyidno, S., Zainuddin, Z., Misbah, M., Salam, A., Mastuang, M., Sasmita, F. D., ... & Ramadhan, R. (2019). Pelatihan media berbasis e-learning menggunakan kahoot! untuk guru fisika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9-14.
- WHO. (2020). *Coronavirus disease (COVID-19) advice for the public*. Retrieved from World Health Organization : <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public>