

# artikel\_slide\_interaktif.docx

*by*

---

**Submission date:** 12-Sep-2020 03:13PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1385212477

**File name:** artikel\_slide\_interaktif.docx (3.13M)

**Word count:** 1323

**Character count:** 8448

# PEMBELAJARAN DARING YANG INTERAKTIF DI ERA *NEW NORMAL*

Nihayatus Sa'adah

Universitas Hasyim Asy'ari, Program Studi S-1 Pendidikan Matematika

Email: [nihayahsyakir@gmail.com](mailto:nihayahsyakir@gmail.com)

## Abstrak

Wabah COVID-19 banyak mengubah tatanan kehidupan bermasyarakat di Indonesia. Dengan ditiadakannya cara tatap muka dalam sistem pembelajaran di sekolah, guru memiliki kesulitan untuk memantau aktivitas siswa. Sering terjadi siswa aktif secara maya namun pada kenyataannya siswa tidak mengikuti proses pembelajaran. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengadakan pembelajaran daring yang memungkinkan adanya interaksi antara guru dan siswa. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan di SMP Al Furqan MQ Tebuireng dengan total 33 peserta. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan praktik. Pelatihan ini dapat menambah informasi dan wawasan guru yang nantinya bisa dipakai dalam pembelajaran daring di sekolah ini.

*Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Pembelajaran Interaktif*

## Abstract

*COVID-19 outbreak had changed the order of social life in Indonesia. As school is shutting down, many teachers face the hardship to observe the students' activity. Many students seen active by online but they didn't give their best effort to join the learning process. One way could be used to overcome this problem is by conducting the interactive learning process that enabled the realtime interaction between teacher and students. This community service activity was held in SMP Al Furqan MQ located in Tebuireng that involving 33 participants. The used method was lecturing and direct implementation. This training enhanced the participants' information and insight so it could be used in online learning process.*

*Keywords: Online learning process, interactive learning process*

## 1. Pendahuluan

Akhir tahun 2019 dunia dikagetkan dengan adanya berita wabah baru yang terjadi di Tiongkok. Wabah penyakit yang dinamakan COVID-19 (*Corona Virus Disease-19*) ini disebabkan oleh suatu virus yang disebut Covid-SARS-2. Sampai akhirnya pada awal Maret 2020 wabah ini masuk juga di Indonesia (Ihsanuddin, 2020). Dimulai dari dua orang yang berdomisili di Depok, Jawa Barat, kemudian menyebar sampai ke seluruh Indonesia. Istilah masa *new normal* digunakan untuk mengacu pada waktu tiga bulan setelah COVID-19 masuk di Indonesia atau Juni 2020.

Wabah COVID-19 ini selanjutnya mengubah banyak sistem kehidupan bermasyarakat di Indonesia, termasuk sistem pendidikan. Pemerintah melalui Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan telah menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Sekolah-sekolah ditutup dan pembelajaran diubah menjadi sistem daring (*online*). Guru dan siswa yang biasanya berkumpul dalam satu ruangan dan berinteraksi secara langsung akhirnya harus beradaptasi dengan sistem baru. Menurut Mustofa, Chodzirin, dan Sayekti (2019), perkuliahan (pembelajaran) daring adalah metode pembelajaran *online* atau dilakukan melalui jaringan internet. Pembelajaran daring yang amat bergantung pada gawai (*gadget*) dan koneksi internet ini membuat guru dan siswa bisa melakukan pembelajaran secara terpisah ruang.

Akan tetapi, terpisahnya ruang ini memunculkan satu masalah baru. Sistem pembelajaran daring yang tidak menggunakan video *realtime* membuat siswa bisa saja aktif secara maya namun tidak aktif secara nyata dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, sistem pembelajaran daring yang menggunakan video *realtime* membutuhkan kuota internet yang begitu besar dan tidak semua siswa bisa memenuhinya.

## 2. Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berupa pelatihan ini dilakukan di SMP Al Furqan Madrasatul Qur'an Tebuireng pada tanggal 15 – 16 Juli 2020. Peserta kegiatan ini adalah 33 orang guru dari berbagai macam mata pelajaran yang nantinya akan mengajar secara daring di sekolah tersebut. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan praktek langsung. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini melibatkan satu dosen sebagai narasumber dan satu mahasiswa sebagai asisten.

Kegiatan pada hari pertama: peserta berperan sebagai siswa yang mengikuti pembelajaran daring dengan narasumber sebagai gurunya. Selanjutnya, narasumber memberikan tugas untuk menyiapkan *slide* yang berisi materi dan pertanyaan serta sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing.

Kegiatan pada hari kedua: peserta kegiatan diajari cara menyisipkan fitur-fitur interaktif pada *slide* yang sudah dibuat. Fitur-fitur yang ada disajikan pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1. Fitur-Fitur yang Dapat Dipakai Guru untuk Berinteraksi dengan Siswa**

Fitur	Penjelasan
<i>Template</i>	Tampilan <i>slide</i> yang bisa langsung dipakai guru. Terdapat tiga macam <i>template</i> : awal pelajaran, saat pelajaran sedang berlangsung, akhir pelajaran.
<i>Text</i>	Pilihan respon dari siswa yang berupa teks panjang.
<i>Choice</i>	Pilihan respon dari siswa yang

Fitur	Penjelasan
	berupa pilihan ganda.
<i>Number</i>	Pilihan respon dari siswa yang berupa bilangan.
<i>Website</i>	Sumber belajar berupa autan terhadap <i>website</i> tertentu yang disiapkan guru tanpa meninggalkan tampilan <i>slide</i> .
<i>Draw</i>	Pilihan respon dari siswa berupa gambar atau tulisan tangan.
<i>Draggable</i>	Pilihan respon dari siswa berupa pergeseran ikon tertentu.
<i>Audio</i>	Sumber belajar berupa suara rekaman guru atau <i>file audio</i> tertentu yang bisa didengar siswa tanpa meninggalkan tampilan <i>slide</i> .

10

## 3. Hasil dan Pembahasan

Salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk tetap bisa memantau aktivitas siswa secara nyata dan juga tidak memberatkan siswa terkait kuota internet adalah dengan menyiapkan *slide* yang memungkinkan siswa melakukan tanya jawab secara langsung.

Narasumber meminta peserta membuka *link* yang sudah disiapkan oleh narasumber. Dalam *link* tersebut, peserta bisa memberikan respon terhadap perintah narasumber di *slide* yang dibaca peserta.

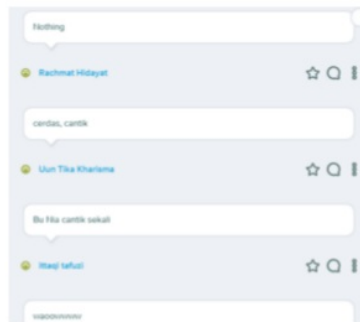
Gambar 1 di bawah ini merupakan tampilan *slide* yang berupa pertanyaan dari narasumber sedangkan Gambar 2 merupakan tampilan jawaban-jawaban peserta. Narasumber bertanya, apa yang peserta pikirkan ketika melihat narasumber di depan. Peserta bisa menjawab pertanyaan penulis dengan cara mengetikkan jawaban di tempat yang disediakan di *slide* tersebut. Fitur yang digunakan dalam *slide* ini dinamakan *Text*.

Gambar 3 di bawah ini merupakan tampilan *slide* yang berupa pertanyaan dari narasumber. Narasumber bertanya, jika ada kesempatan, peserta ingin pergi ke mana. Peserta bisa menjawab pertanyaan narasumber dengan cara menggeser tanda bintang yang ada di *slide* tersebut. Fitur yang

digunakan dalam *slide* ini dinamakan *Draggable*.



Gambar 1. *Slide* yang menampilkan pertanyaan dari narasumber



Gambar 2. *Slide* yang menampilkan jawaban-jawaban peserta



Gambar 3. *Slide* yang menampilkan pertanyaan dari guru

Dalam durasi waktu yang sudah ditentukan oleh narasumber, peserta bisa menggeser tanda bintang yang ada ke tempat yang ia inginkan untuk pergi ke sana. narasumber bisa mengecek jawaban peserta dalam dua cara: (1) jawaban semua peserta dalam satu *slide* (2) jawaban satu per satu peserta dalam masing-masing *slide*.

Gambar 4 di bawah ini merupakan tampilan *slide* yang menampilkan jawaban dari semua peserta. Terdapat 22 respon dari 33 peserta yang berpartisipasi di pelatihan kali ini. Kemungkinan besar sebelas peserta belum merespon karena kehabisan waktu.

Narasumber bisa mengetahui peserta mana yang sudah memberikan respon dan mana yang belum seperti yang terpampang di Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 4. *Slide* yang menampilkan jawaban semua peserta dalam satu *slide* (cara I).



Gambar 5. *Slide* yang menampilkan jawaban masing-masing peserta (cara II).



Gambar 6. *Slide* yang menampilkan nama siswa yang belum memberikan respon.

*Slide* selanjutnya, narasumber bertanya apakah Bahasa Arabnya “saya minum”. Tidak semua gawai memiliki fasilitas penulisan huruf Arab. Peserta bisa memilih akan menjawab pertanyaan narasumber dengan menggunakan *keyboard* jika gawainya tersedia fasilitas ini (Gambar 7) atau *touchpad* jika gawainya tidak menyediakan fasilitas huruf Arab (Gambar 8). Fitur yang digunakan dalam *slide* ini dinamakan *Draw*.

Fitur yang dipakai di *slide* selanjutnya adalah *Choices*. Narasumber bertanya kisah Nabi siapakah yang gambarnya terpampang di *slide*. Peserta bisa menjawab pertanyaan

guru tersebut dengan mengeklik salah satu pilihan yang disediakan (Gambar 9).



**Gambar 7. Slide yang menampilkan jawaban peserta dalam huruf Arab menggunakan keyboard.**



**Gambar 8. Slide yang menampilkan jawaban peserta dalam huruf Arab menggunakan touchpad.**

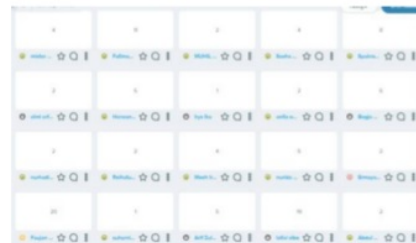


**Gambar 9. Slide yang menampilkan jawaban peserta.**

Fitur yang dipakai di *slide* selanjutnya adalah *Number*. Narasumber bertanya peserta merupakan anak keberapa. Peserta bisa menjawab pertanyaan guru tersebut dengan menuliskan angka yang merepresentasikan jawaban dari pertanyaan narasumber (Gambar 10 dan Gambar 11).



**Gambar 10. Slide yang menampilkan jawaban semua peserta.**



**Gambar 11. Slide yang menampilkan jawaban masing-masing peserta.**

Sebagaimana yang terlihat pada Gambar 10, terdapat peserta yang memberikan respon tidak sesuai dengan pertanyaan narasumber. Narasumber bisa memberikan umpan balik kepada peserta tersebut secara privat tanpa diketahui peserta lain dengan menggunakan fitur *Leave Feedback* (Gambar 12).



**Gambar 12. Umpan balik untuk peserta yang menjawab pertanyaan dengan tidak serius.**

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan informasi dan persepsi baru mengenai salah satu cara yang bisa dipakai untuk mengatasi masalah yang mungkin terjadi selama pembelajaran daring. Guru bisa menggunakan cara ini untuk memberikan materi secara daring dan sekaligus bisa memantau aktivitas siswa tanpa perlu merugikan siswa mengenai kuota internet. Selain itu, guru juga bisa langsung memberikan umpan balik pada siswa ketika dirasa ada siswa yang memberikan respon yang tidak sesuai dengan pertanyaan guru atau ada siswa yang mengganggu jalannya proses pembelajaran daring.

## Daftar Pustaka

Ihsanuddin. (2020, Juli 22). *Breaking news: Jokowi umumkan dua orang di Indonesia positif Corona*. Diakses dari: <https://nasional.kompas.com/read/2020/03/02/11265921/breaking-news-jokowi-umumkan-dua-orang-di-indonesia-positif-corona>.  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan*

*Pendidikan dalam Masa Darurat COVID-19*. Jakarta.

Mustofa, M.I., Chodzirin M., Sayekti, L. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi (Studi terhadap Website pditt.belajar.kemdikbud.go.id). *WJIT Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151–160.

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://journal.unismuh.ac.id">journal.unismuh.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://redstatz.com">redstatz.com</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://supiadi74.blogspot.com">supiadi74.blogspot.com</a> Internet Source	1%
5	La Hewi, Linda Asnawati. "Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	1%
6	<a href="http://fr.scribd.com">fr.scribd.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1%

[repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)

8

Internet Source

1%

---

9

[eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id)

Internet Source

1%

---

10

[repository.unair.ac.id](http://repository.unair.ac.id)

Internet Source

1%

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---