

Workshop *Distance Learning* Di Masa *Pandemic Covid 19*

Lalu Muhammad Fauzi ^{1*}, Sri Supiyati ², Ahmad Rasidi ³

miq.ujiq@yahoo.co.id¹

Pendidikan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Hamzanwadi^{1, 2, 3}

DOI: 10.29408/ab.v1i1.2405

Abstrak: *Terjadinya penyebaran covid 19 secara global berdampak pada semua aspek kehidupan tidak terkecuali pada aspek pendidikan. Dengan keadaan seperti itu pemerintah dalam hal ini menteri pendidikan dan kebudayaan mengambil kebijakan. Kebijakan yang diambil oleh menteri pendidikan dan kebudayaan terkait pelaksanaan pembelajaran yakni belajar di rumah berbasis IT. Namun hal ini terkendala pada pemahaman guru-guru dalam penggunaan aplikasi pembelajaran daring. Oleh karena itu Program Studi Pendidikan Matematika memandang perlu untuk memberikan workshop penggunaan aplikasi pembelajaran daring dengan tujuan agar guru-guru gugus V Paok Motong dapat menjalankan proses pembelajaran sebagaimana keputusan menteri pendidikan dan kebudayaan. Selama proses pelaksanaan workshop peserta sudah dapat menggunakan aplikasi schology sebagai media pembelajaran daring*

Kata Kunci: Aplikasi schology, covid 19, Daring

PENDAHULUAN

Bencana alam adalah sebuah peristiwa alam yang dapat mengakibatkan kerusakan harta benda dan korban jiwa dalam jumlah besar. Bencana alam dapat dipengaruhi oleh cuaca, geologi, biologi atau bahkan faktor di luar Bumi. Contohnya adalah gempa bumi, angin topan, kekeringan dan banjir. Wabah penyakit terkadang dianggap sebagai bencana alam, tetapi dapat dimasukkan ke dalam kategori yang berbeda. Dalam beberapa kasus, faktor alam dan manusia dapat menjadi sebab terjadinya bencana. (UNESCO, 1999).

Virus yang mulai mewabah di kota Wuhan Provinsi Hubei Tiongkok, saat ini menyebar sampai ke pelosok dunia dengan begitu cepat, sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai *pandemic* global. Ratusan ribu manusia terpapar diseluruh dunia dan menyebabkan puluhan ribu meninggal dunia. Wabah ini pun melanda Indonesia tersebar di semua provinsi. Penularan antar manusia sangat sulit diprediksi kapan terjadinya dan bagaimana bentuk penularannya.

Karena rumitnya penanganan wabah ini membuat pemimpin Negara diseluruh dunia menerapkan kebijakan yang super ketat dengan tujuan memutus rantai penularan. Sosial distancing (pembatasan interaksi sosial) merupakan pilihan yang terberat yang akan dilakukan oleh setiap Negara, karena kebijakan ini berdampak besar terhadap semua aspek kehidupan. Pemberlakuan sosial distancing berdampak fatal terhadap roda kehidupan manusia, terutama pada permasalahan ekonomi bahkan terhadap pelaksanaan pendidikan. Program pendidikan darurat yang efektif yang memenuhi kebutuhan populasi yang terkena bencana harus didasarkan pada pemahaman yang jelas tentang konteksnya.

Kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah pada masa *pandemic* covid 19 ini dengan mengubah pelaksanaan proses pembelajaran yakni dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran daring. Peristiwa semacam ini dianggap sebagai darurat pendidikan (*education emergency*). Darurat pendidikan adalah situasi krisis yang diciptakan oleh konflik atau bencana yang telah membuat tidak stabil, tidak terorganisir atau menghancurkan sistem pendidikan, dan yang memerlukan proses integrasi dukungan krisis dan pasca-krisis (UNESCO, 1999). Ada ruang lingkup yang relatif luas dan pemahaman tentang apa yang disebut dengan “pendidikan dalam keadaan darurat”, tetapi ekspresi lain mungkin digunakan tergantung pada penekanan, seperti pendidikan dalam respon kemanusiaan, krisis berkepanjangan. Pendidikan dalam keadaan darurat dan krisis berkepanjangan penting untuk berbagai alasan. Dengan memberikan perlindungan selama krisis, pendidikan menyelamatkan jiwa dan memberikan dukungan psikososial yang penting, kunci bagi perkembangan jangka panjang anak-anak. Dalam situasi darurat, seringkali terjadi kurangnya koordinasi, dengan program pendidikan dilakukan secara independen oleh berbagai pemangku kepentingan. Mekanisme koordinasi antar lembaga diperlukan di tingkat masyarakat dan mereka harus inklusif dan transparan. Tanggapan tergantung pada sejumlah faktor, termasuk kapasitas para pelaku, bidang keahlian, keterbatasan anggaran, kebiasaan terhadap kawasan atau situasi, dan risiko keamanan bagi staf dan peserta didik. Standar respons yang diperinci di sini dirancang untuk memperjelas “siapa melakukan apa”. Setelah respons yang tepat telah ditentukan, mekanisme penargetan harus ditetapkan yang memungkinkan para pelaku untuk memberikan bantuan secara tidak memihak dan tanpa diskriminasi, sesuai dengan kebutuhan.

Penggunaan teknologi sebagai bagian dari kebijakan menteri pendidikan dan kebudayaan, tidaklah gampang karena banyak persoalan yang muncul terutama di daerah-daerah. Salah satu persoalan yang timbul adalah kurangnya pemahaman guru dan siswa terhadap penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran daring, yang berdampak pada kurang maksimalnya proses pembelajaran terjadi, di tambah lagi dengan persoalan ekonomi masyarakat yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan sekolah sebagai bagian dari pembelajaran daring, akibat diterapkannya lockdown di semua daerah.

Melihat persoalan dan keadaan seperti ini Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Hamzanwadi, memiliki gagasan untuk membantu menyelesaikan permasalahan ini. Langkah yang ditempuh berupa Workshop *Distance Learning* Bagi Guru-Guru Gugus V Paok Motong yang bertempat di SDN 3 Paokmotong.

METODE PELAKSANAAN

Untuk mengatasi persoalan ini maka diadakan workshop atau pelatihan. Secara pragmatis program workshop atau pelatihan memiliki dampak positif baik bagi individu maupun organisasi. Jefft (1999) menguraikan profil kapabilitas individual yang berkaitan dengan skills yang diperoleh dari pelatihan. Dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran daring berupa aplikasi *Scholoogy* akan meningkat. Aplikasi *scholoogy* dianggap lebih mudah dan lebih sederhana dibandingkan dengan aplikasi yang lain

sehingga dalam pemanfaatannya dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa. Pada akhirnya hasil workshop atau pelatihan akan memberikan motivasi bagi peserta untuk berinovasi mencari aplikasi-aplikasi lain sebagai media pembelajaran daring. Kegiatan workshop ini dilaksanakan pada hari senin, 4 Mei 2020 bertempat di SDN 3 Paok Motong Kecamatan Masbagik, yang ikuti oleh 20 orang. Peserta merupakan utusan dari beberapa sekolah terdekat yang yang tergabung pada Gugus V Paok Motong Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur.

Pelaksanaan workshop terdiri dari empat tahapan sebagaimana terlihat pada tabel 1. sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan kegiatan workshop

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Pertama	Pemberian materi pengenalan aplikasi <i>Schology</i>	08.30-09.00
Kedua	Praktek penggunaan aplikasi <i>schology</i> menggunakan HP	09.00-11.00
Ketiga	Praktek penggunaan aplikasi <i>schology</i> menggunakan laptop Istirahat sholat	11.00-13.00
Keempat	Evaluasi	14.00-14.30

Pelaksanaan workshop selama satu hari penuh dengan narasumber sebanyak 3 orang. Pada sesi praktek masing-masing narasumber mendampingi masing-masing 7 orang peserta. Sebagai kelanjutan dari workshop ini peserta dan narasumber membuat group WA sebagai sarana untuk berdiskusi. Masing-masing peserta diberikan buku panduan untuk belajar secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama

Pelaksanaan workshop atau pelatihan dimulai pada hari Senin, 4 Mei 2020, pada pukul 08.30. pelaksanaan workshop dengan memperhatikan dan menerapkan aturan protocol kesehatan sebagaimana yang diterapkan pada saat ini. Narasumber memberikan materi tentang pembelajaran daring. Pada sesi ini narasumber memaparkan beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring dengan menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Peserta mengikuti sesi ini dengan penuh antusias dan mulai memahami akan pentingnya pembelajaran secara daring dalam kondisi darurat seperti ini. Pada sesi ini pun terjadi diskusi terkait dengan bentuk-bentuk aplikasi yang sudah dikenal oleh peserta. Adapun kegiatan pada tahap pertama ini dapat dilihat pada gambar 1. sebagai berikut:



Gambar 1. Penyampaian Materi Pembelajaran Daring

Tahap kedua

Pelaksanaan workshop tahap kedua dimulai pada pukul 09.00 sesuai jadwal. Narasumber mulai memberikan bagaimana menggunakan aplikasi pembelajaran daring yakni aplikasi *schology* dengan menggunakan HP. peserta mulai mempersiapkan e-mail dan bagi peserta yang belum memiliki e-mail diminta untuk membuat. Dengan bimbingan narasumber peserta mulai mendownload aplikasi melalui play store dan selanjutnya mendaftar pada aplikasi *schology*.

Tahapan ini berjalan sebagaimana yang diharapkan walaupun ada kendala terkait dengan jaringan internet, akan tetapi kendala ini tidak menjadi penghalang yang cukup berarti, karena masing-masing peserta telah mempersiapkan kuota. SDN 3 Paok Motong sebagai tempat pelaksanaan pada dasarnya telah menyiapkan Wi-Fi namun karena peserta terlalu banyak yang menggunakannya akibatnya jaringan menjadi lambat. Adapun gambar kegiatan tahap dua ini sebagai berikut:



Gambar 2. Praktek tahap kedua

Tahap ketiga

Setelah selesai praktek penggunaan aplikasi *schology* menggunakan HP, pada pukul 11.00, selanjutnya praktek menggunakan laptop. Pada sesi ini peserta langsung masuk menggunakan akun yang telah dibuat sebelumnya. Dalam proses praktek peserta tidak mendapatkan kendala selain dari kendala jaringan karena ada beberapa laptop yang tidak dapat

digunakan karena jaringan yang tidak bisa terhubung dengan laptop peserta. Adapun langkah yang diambil oleh narasumber yakni dengan mengelompokkan peserta.

Pada tahapan ini peserta mulai mempraktekkan bagaimana penggunaan aplikasi shology dalam pembelajaran. Narasumber menunjuk seorang peserta menjadi *instructor* (guru) dan yang lainnya menjadi *student* (siswa). Proses berjalan sebagaimana yang diharapkan. Selama kegiatan dari tahap pertama sampai dengan tahap ketiga ini peserta sudah dapat dikatakan trampil dalam menggunakan aplikasi *shology* ini.

Tahap keempat

Sesi terakhir yakni evaluasi yang dimulai pada pukul 14.00 wit. Sesi ini dapat dikatakan sebagai refleksi dari rangkaian kegiatan dengan membahas terkait dengan bagaimana penggunaan aplikasi *shology*. Pada sesi ini peserta memaparkan kelemahan dan kelebihan menggunakan HP dengan laptop. Adapun kesulitan yang dialami oleh peserta yakni ketika peserta mulai membuat *quiz* atau soal ulangan. Kendala-kendala yang lain dapat diselesaikan oleh masing-masing peserta

SIMPULAN

Rangkaian kegiatan workshop pembelajaran daring menggunakan aplikasi shology untuk guru-guru pada gugus V Paok Motong di saat *pandemic* covid 19 berjalan dengan baik sebagaimana yang diharapkan. Sebagaimana tujuan dari pelaksanaan workshop ini, untuk membantu guru dalam proses pembelajaran daring berbasis IT dengan menggunakan aplikasi *shology*, sesuai harapan dari ketua gugus V Paok Motong bahwa pelaksanaan workshop ini memberikan pengetahuan dan manfaat sebagaimana yang diharapkan.

Proses workshop berjalan sebagaimana yang diharapkan bahwa peserta telah mampu menggunakan aplikasi *shology* dalam pembelajaran. Namun terdapat beberapa keterbatasan dalam kegiatan ini terutama pada jaringan internet. Peserta telah dipilih oleh masing-masing sekolah yakni guru yang mampu dalam penggunaan IT, sehingga hal ini juga membantu dalam proses kegiatan. Selanjutnya peserta yang mengikuti workshop ini diharapkan dapat memberikan atau menularkan kepada guru yang lain yang tidak sempat mengikuti workshop ini.

PERNYATAAN PENULIS

Artikel ini belum pernah di publikasikan di jurnal manapun.

DAFTAR PUSTAKA

Bahar Ayunara, *Cara Mudah Import Soal ke Schoology dengan Format Blackboard Quiz Generator*, <http://www.ahzaa.net/2019/03/cara-import-soalformat-blackboard-quiz.html>, diakses tanggal 10 April 2020

Media E-Learning Schoology <http://www.geografikita.com/2015/12/media-e-learning-schoology.html>, diakses tanggal 13 April 2020

- Jeff, E. Brooks-Harris & Susan, R. Stock-Ward. (1999). *Workshop: Designing and facilitating experiential learning*. SAGE Knowledge
- UNESCO (2000), *The Dakar Framework for Action: Education for All: Meeting Our Collective Commitments, derived from the World Education Forum proceedings*, Dakar. Paris: UNESCO
- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Danim, S. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara