

## Platform Pembelajaran Berbasis Digital

Romi Cendra<sup>1</sup>, Novri Gazali<sup>2</sup>, Leni Apriani<sup>3</sup>, Alficandra<sup>4</sup>, Sri Wahyuni<sup>5</sup>, Alvi Renanda<sup>6</sup>  
Universitas Islam Riau, Indonesia<sup>123456</sup>  
[romicendra@edu.uir.ac.id](mailto:romicendra@edu.uir.ac.id)

### ABSTRACT

*This community service activity aims to improve the ability or skills of teachers in using digital-based learning platforms, both online and offline at SD 011 Beringin Jaya Kec. Sentajo Raya Kab. Kuantan Singingi, Riau Province. This community service activity was carried out on teachers as participants, totaling 16 people. The implementation method has two stages, namely: (1) Preparation Stage. The preparation stage carried out includes: interviews with the school, namely the teacher to determine the problems that occur during the teaching and learning process, Preparation of service materials / materials, which include: online and offline learning platforms that are suitable and easy to apply by elementary school children. (2) Service Implementation Stage. The stages in the implementation of the service are carried out online using Google Meet. Each teacher will get a link to enter or join the training. Meanwhile, to carry out these activities, three training methods were used, namely: (1) Demonstration: this was chosen to provide an explanation of the concept of online and offline learning, starting from the definition, benefits, advantages and disadvantages of online and offline learning. (2) Implementation stage: this method is used to provide knowledge and or skills in using online learning platforms and offline learning platforms using applications that have been adapted to the abilities of elementary school children. (3) Discussion: this is done to provide opportunities for teachers who do not understand the material and or the benefits of the application in the teaching and learning process. The expected outcomes in this community service activity are: (1) Improving the ability and skills of teachers in using learning platforms, (2) Publication in the Community Service Journal. The results of the activities for teachers are very helpful in increasing their knowledge about the use of digital-based learning platforms..*

**KEYWORD:** *Learning Platform, online, digital*

### ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan guru dalam menggunakan platform pembelajaran berbasis digital, baik yang online maupun offline pada guru SD 011 Beringin Jaya Kec. Sentajo Raya Kab. Kuantan Singingi Provinsi Riau. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada guru sebagai peserta yang berjumlah 16 orang. Metode pelaksanaannya ada dua tahap yaitu: (1) Tahap Persiapan. Tahap persiapan yang dilakukan meliputi: wawancara dengan pihak sekolah yaitu guru untuk menentukan permasalahan yang terjadi saat proses belajar-mengajar, Penyusunan bahan/materi pengabdian, yang meliputi: platform pembelajaran online dan offline yang sesuai dan mudah diaplikasikan oleh anak sekolah dasar. (2) Tahap Pelaksanaan Pengabdian. Tahapan dalam pelaksanaan pengabdian dilakukan secara daring dengan menggunakan google meet. Setiap guru akan mendapatkan link untuk masuk atau join dalam pelatihan tersebut. Sedangkan untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan tiga metode pelatihan yaitu: (1) Demonstrasi: hal ini dipilih untuk memberi penjelasan tentang konsep pembelajaran secara online dan offline, mulai dari definisi, manfaat, kelebihan dan kekurangan pembelajaran online dan offline. (2) Tahap pelaksanaan: metode ini digunakan untuk memberikan pengetahuan dan atau keterampilan dalam menggunakan platform pembelajaran secara daring maupun platform pembelajara secara offline dengan menggunakan aplikasi yang telah disesuaikan dengan kemampuan anak sekolah dasar. (3) Diskusi: hal ini dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada guru yang kurang memahami materi dan atau

manfaat aplikasi dalam proses belajar mengajar. Luaran yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah: (1) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru-guru dalam menggunakan platform pembelajaran, (2) Publikasi di Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Hasil kegiatan bagi guru sangat membantu dalam menambah wawasan mereka tentang penggunaan platform pembelajaran berbasis digital

**Kata Kunci:** *Platform Pembelajaran, daring, digital*

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
21-05-2022	01-06-2022	06-06-2021	30-06-2022

## PENDAHULUAN

World Health Organization (WHO) telah menyampaikan bahwa penyebaran coronavirus sudah sangat masif keseluruh penduduk dunia termasuk indonesia, oleh karena itu WHO menetapkan status coronavirus sebagai pandemi. Dari situs resmi indonesia (covid19.go.id) pada tanggal 29 Juli 2021, tercatat penduduk Indonesia yang terdampak coronavirus yang positif dengan jumlah 3.331.206 orang, sembuh 2.686.170 orang dan yang meninggal sebanyak 90.552 orang. Dampak dari pandemi ini menyebabkan masyarakat susah untuk melakukan aktivitasnya, hampir disemua sektor mengalami dampaknya, baik sektor ekonomi, kesehatan, dan pendidikan. Terkhusus dampaknya disektor pendidikan, sampai sekarang proses belajar-mengajar masih dilakukan secara daring/online. Dalam dunia pendidikan tentu ini merupakan tantangan yang sangat besar karena banyaknya hambatan seorang guru dan murid dalam melakukan interaksi secara daring dalam proses pembelajaran.

Diantara permasalahan yang terjadi atau ditemukan dilapangan ketika pembelajaran daring/online selama masa pandemi covi 19, yaitu: (1) sarana: tidak semua murid memiliki handphone (HP) yang bisa difungsikan untuk pembelajaran daring/online. (2) paket data: keterbatasan ekonomi orang tua dalam membeli paket data atau kuota internet, sebenarnya pemerintah sudah memberikan paket data secara gratis tetapi tidak semua siswa bisa mendapatkan dan itupun siswa atau mahasiswa masih kekurangan kuota. (3) jaringan: akses jaringan yang tidak bagus, bahkan ada sebagian dari siswa harus mencari tempat yang tinggi untuk mendapatkan jaringan dan atau sama sekali tidak ada jaringan untuk mengakses internet. (4) kontrol kelas: guru kesusahan untuk mengontrol terjadinya proses pembelajaran disebabkan pembelajaran dilakukan ditempat dan lingkungan yang berbeda dalam satu layar PC atau HP, apalagi untuk sekelas anak TK dan SD. (5) platform pembelajaran: masih banyak guru dan siswa yang kurang kemampuannya dalam menggunakan aplikasi pembelajaran, baik yang bersifat online maupun offline.

Permasalahan-permasalahan yang terjadi diatas tentu menjadi fokus kita bersama, baik pemerintah, guru, orang tua, dan juga siswa dalam mencari solusi untuk kebaikan dunia pendidikan dimasa pandemi ini. Oleh karena itu, penulis mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat ini di tingkat SD. Adapun SD

tempat penulis melakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini berada di Provinsi Riau Kabupaten Kuantan Singingi Kecamatan Sentajo Raya Desa Beringin Jaya. Alasan penulis melakukan pengabdian masyarakat di SD tersebut karena guru-guru hanya melakukan pembelajaran luring dalam proses pembelajaran disebabkan pengetahuan guru masih minim dalam penggunaan platform pembelajaran baik secara online maupun offline. Hal ini berdasarkan wawancara penulis dengan pihak sekolah mengenai kendala-kendala guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

## **METODE**

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat di SD 011 Beringin Jaya Kec. Sentajo Raya Kab. Kuantan Singingi Provinsi Riau ini antara lain: (1) Tahap Persiapan. Tahap persiapan yang dilakukan meliputi: wawancara melalui telpon dengan pihak guru, Pemantapan dan Penyusunan bahan/materi pengabdian, yang meliputi: proposal pengabdian, pemilihan platform digital yang cocok untuk guru sekolah dasar dan juga tidak menyulitkan siswa SD dalam memanfaatkan dan atau mengaplikasikannya dalam belajar. (2) Tahap Pelaksanaan Pengabdian. Tahapan dalam pelaksanaan pengabdian yaitu : Penjelasan tentang teori-teori dan definisi pembelajaran berbasis digital. Selanjutnya memberikan coaching klinik kepada guru-guru SD berhubungan dengan aplikasi yang sederhana dan mudah dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar. Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan yaitu: (1) Demonstrasi: hal ini dipilih untuk memberi penjelasan tentang konsep platform pembelajaran digital dan pemilihan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru-guru di SD. (2) Coaching klinik: praktek secara langsung dalam memanfaatkan platform pembelajaran berbasis digital. (3) Diskusi: hal ini dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada guru yang kurang memahami materi dan atau manfaat aplikasi dalam proses belajar mengajar.

Rangkaian dari semua kegiatan pelatihan platform pembelajaran berbasis digital, mulai dari proses survey atau wawancara dengan pihak sekolah, administrasi antara pihak universitas dan mitra, sampai pada saat kegiatan inti dari pelatihan tersebut, maka dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat dan mitra secara daring/online.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Rangkaian kegiatan pelaksanaan pelatihan platform pembelajaran berbasis digital ini memiliki tahapan-tahapan yang harus dipersiapkan oleh tim agar kegiatan berjalan sebagaimana yang diharapkan. Adapun tahapan-tahapan tersebut, yaitu: (a) Tahap persiapan: pada tahap persiapan ini, tim menyiapkan segala kebutuhan yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan diantaranya: laptop, paket jaringan, proyektor, materi pelatihan, dan juga platform pembelajaran berbasis digital yaitu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik. (b) Tahap Kegiatan: tim pengabdian

kepada masyarakat melaksanakan coaching clinic yang telah dipersiapkan dengan sangat baik, ini merupakan tahap inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berada di Provinsi Riau Kabupaten Kuantan Singingi Kecamatan Sentajo Raya Desa Beringin Jaya tepatnya pada SD Negeri 011. Tahap ini fokus kepada coaching clinic dalam implementasi platform pembelajaran berbasis digital secara langsung kepada peserta yang hadir, yaitu cara mengimplementasikan aplikasi google formulir dalam pembelajaran, Quiz Creator, dan FastStone Capture.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan lancar dan sukses sampai akhir acara. Pihak Guru SD Negeri 011 Desa Beringin Jaya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau memberi sambutan dan kerja sama yang baik serta sangat antusias dalam mengikuti acara pelatihan tersebut. Adapun random acara kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sebagai berikut:

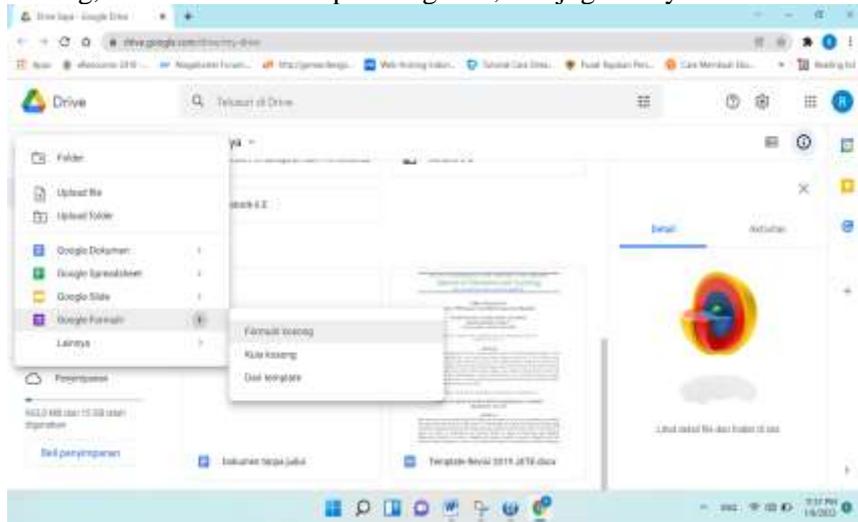
- a. Pembukaan oleh Kepala Sekolah oleh Bapak Marwin Sa'ad, S.Pd  
Kepala sekolah sangat mengapresiasi kegiatan pelatihan tersebut dan berharap dikemudian hari kegiatan seperti ini berlanjut dan terjalannya kerjasama antara SD Negeri 011 Beringin Jaya dengan Universitas Islam Riau khusus Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Kepala sekolah menyampaikan kepada guru-guru yang mengikuti pelatihan platform pembelajaran berbasis digital ini supaya mengambil ilmu dan manfaat dari kegiatan ini untuk membantu guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Kata kepala sekolah jangan sia-siakan kesempatan ini walaupun pelatihan dilakukan secara daring/online menggunakan google meet.



Gambar 1. Pembukaan Pelatihan

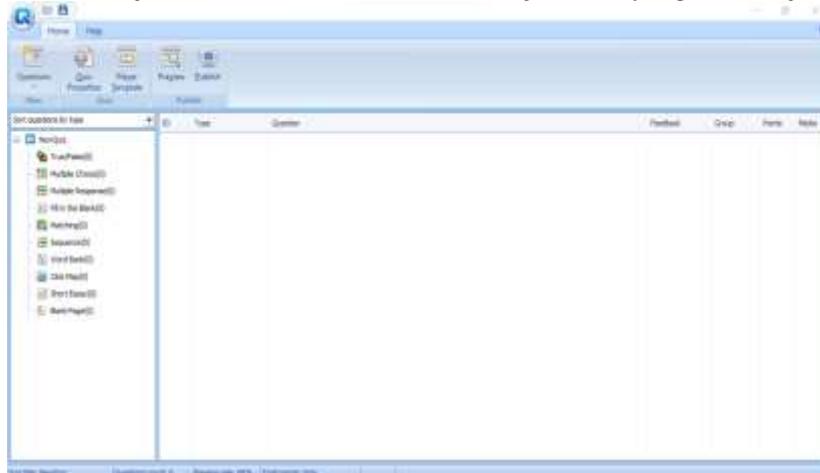
- b. Coaching Clinic oleh tim pengabdian masyarakat, yaitu Bapak Romi Cendra, S.Pd.,M.Pd  
Coaching clinic ini dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama penyampaian konsep-konsep pembelajaran berbasis digital dan pemilihan aplikasi yang cocok bagi guru untuk mempermudah anak SD dalam belajar. Adapun aplikasinya yaitu: google formulir, Quiz Creator, dan Screen Recorder. Sesi kedua pemateri praktek secara langsung dan guru juga ikut melakukan praktek mengikuti arahan dari pemateri dalam mengimplementasikan aplikasi tersebut untuk pembelajaran, contohnya:

1. google form, bagaimana cara guru membuat soal-soal ujian dan atau evaluasi pembelajaran yang berhubungan dengan materi ajarnya masing-masing, baik dalam bentuk pilihan ganda, dan juga essay.



Gambar 2. Google form

2. Quiz Creator, aplikasi ini fungsinya juga untuk membuat kuis-kuis dan atau pertanyaan dalam rangka mengetest kemampuan siswa dan siswa langsung tahu jawaban benar atau salah mereka dalam menjawab soal tersebut serta persentasi kebenaran jawaban secara keseluruhan dari jawaban yang mereka jawab.



Gambar 3. Quiz creator

3. Screen Recorder, aplikasi ini sangat bermanfaat ketika seorang guru memberikan tugas pekerjaan rumah (PR) kepada siswa sehingga pekerjaan itu bisa direkam melalui aplikasi ini baik yang sifatnya gambar maupun video. Sehingga apa yang dikerjakan anak sesuai dengan tugas yang diberikan guru melalui Handphone tidak bisa dimanipulasi, apalagi kalau PR tersebut orang tuanya yang mengerjakan maka ini akan ketahuan.



Gambar 4. Screen recorder

- c. Penutupan, dalam hal ini diwakili oleh guru SD Negeri 011 Beringin Jaya, yaitu: Bapak Muhammad Toha, S.Pd
- Dalam sesi terakhir dari acara kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Bapak Muhammad Toha mewakili guru-guru yang hadir pada saat acara pelatihan, menyampaikan terimakasih atas ilmu yang diberikan, kata beliau jujur aja kami selama ini belum tahu dan belum bisa memanfaatkan teknologi yang kita pelajari saat ini, kami sangat mendapatkan hal yang luar biasa dalam pelatihan ini, guru-guru juga termotivasi dalam memanfaatkan teknologi untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pada lain kesempatan acara seperti ini sangat kami harapkan dan SD kami kembali dipercayakan oleh Universitas Islam Riau sebagai mitranya dalam kegiatan seperti ini khususnya di bidang pendidikan.

Dari rangkaian kegiatan pelatihan yang dilakukan, guru merasakan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, guru-guru tersebut antusias dalam mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir, mereka berharap kegiatan seperti ini ada kelanjutan sehingga guru-guru bisa selalu update pengetahuan berhubungan dengan teknologi dalam pembelajaran.

Seorang pendidik pada zaman sekarang sudah diwajibkan untuk mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan anjuran dan amanat dari negara Republik Indonesia, bahwa Pemerintah Indonesia, sejalan dengan tujuan yang terkandung dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia (UU RI No. 12 Tahun 2012) tentang Pendidikan Tinggi, menjelaskan bahwa untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam menghadapi globalisasi, perguruan tinggi dan sekolah dalam hal ini adalah dosen atau guru sebagai pendidik untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi di segala bidang ilmu untuk menghasilkan siswa yang tidak gagap dengan teknologi. Dan selanjutnya dalam Bab 1 pasal 1 No. 4 menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dari disiplin ilmu pengetahuan untuk menghasilkan nilai memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kualitas hidup manusia.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 011 Desa Beringin Jaya Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau memiliki banyak manfaat bagi Guru. Manfaat yang dirasakan guru adalah: (1) mereka mampu menggunakan teknologi berbasis digital dalam proses pembelajaran. (2) memudahkan guru untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam belajar sesuai dengan fungsi setiap aplikasi yang dipelajarinya

## DAFTAR PUSTAKA

- Cendra, R., Gazali, N., & Solihin. (2020). E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa Pendidikan Jasmani. *Journal Sport Area*, 5(1), 97–105. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5\(1\).4721](https://doi.org/10.25299/sportarea.2020.vol5(1).4721)
- Cidral, W. A., Oliveira, T., Di Felice, M., & Aparicio, M. (2018). E-learning success determinants: Brazilian empirical study. *Computers and Education*, 122(July 2018), 273–290. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.12.001>
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Islami, L. L. D. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning pada Konten “Eduvidgame” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Kelas X pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Information Technology and Education*, 1(01), 137–142.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2020). Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020*, 021, 1–20.
- Kusmana, A. (2011). DALAM PEMBELAJARAN Oleh: Ade Kusmana \*. *Lentera Pendidikan*, 14(1), 35–51.