

Perencanaan Pembelajaran Daring di SMA Kalam Kudus Surabaya

Lya Dewi Anggraini^{1*}, Yuli Kartika Dewi², Timotius Febry Christian Wahyu Sutrisno²

¹Program Studi Manajemen, Fakultas Manajemen dan Bisnis

²Program Studi Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif

^{1,2}Universitas Ciputra, CitraLand CBD Boulevard, Surabaya 60219

*e-mail: lya.anggraini@ciputra.ac.id

Informasi Artikel

Diterima Redaksi: 24 Maret 2021
Revisi Akhir: 12 April 2021
Diterbitkan *Online*: 30 Desember 2021

Kata Kunci: Asinkronis, Pembelajaran Interaktif, Sinkronis, Teknologi Internet,

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran daring memerlukan persiapan dan perencanaan yang lebih rumit dan melibatkan pengaturan waktu yang tepat dan ketat serta bantuan pengetahuan dan kemampuan memanfaatkan berbagai teknologi berbasis internet. Pelatihan penyusunan rencana pembelajaran daring oleh para guru SMA Kalam Kudus Surabaya bertujuan untuk memudahkan penggabungan antara pembelajaran sinkronis dan asinkronis berbasis learning management system yaitu Google Classroom dengan berbagai situs pembelajaran daring yang interaktif, seperti Kahoot, PearDeck, Mentimeter, PollEv, dan Padlet. Penyusunan modul dapat meningkatkan *engagement* siswa SMA secara sinkronis, dengan metode seperti game dengan membangkitkan adrenalin dan keinginan berkompetisi, sehingga siswa akan lebih merasa tertantang untuk mendapatkan reward sekaligus secara alamiah saling mendukung. Kegiatan asinkronis dapat direncanakan dengan melibatkan lingkungan tempat tinggal siswa masing-masing. Dengan memanfaatkan benda-benda fisik, orang, dan lingkungan terdekat, *awareness* dan kreativitas dalam pembelajaran formal sebagai bagian dari kehidupan nyata dapat lebih memberikan dampak positif. Para guru tidak merasa tergantung lagi dari gedung dan fasilitas sekolah yang terbatas sehingga pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan dan dapat dinikmati selama masa pandemi ini.

1. PENDAHULUAN

Sekolah Kristen Kalam Kudus (SKKK) Surabaya, yang berlokasi di Jalan Raya Kupang Jaya 135-136, didirikan tahun 1977 oleh Yayasan Kalam Kudus Indonesia. Yayasan mengelola sebanyak total 54 guru yang aktif mengajar; 48 orang di antaranya adalah guru tetap, sedangkan 6 orang adalah guru tidak tetap, dan staf non guru sebanyak 20 orang.

SMA Kalam Kudus, sebagai mitra tim pengabdian Universitas Ciputra Surabaya, memiliki sebanyak 12 guru, sebagian adalah guru paruh waktu yang hanya datang ke sekolah untuk mengajar, sedangkan

sebagian lagi telah memiliki status guru penuh waktu yang datang setiap hari kerja, yaitu Senin-Jumat, pukul 07.00-14.00 WIB. Jumlah guru yang memiliki sertifikat sebanyak 6 orang. Adapun jumlah total siswa adalah 101 anak, terdiri dari laki-laki 63 orang, dan perempuan 48 orang, yang terbagi menjadi 6 kelas, yaitu kelas X, kelas XI, dan kelas XII. Rasio siswa terhadap seorang guru yaitu 9,25. Terdapat 5 fasilitas laboratorium yaitu IPA, komputer, batik, memasak, dan toko, kemudian 1 ruang perpustakaan, dan 2 ruang sanitasi. Memiliki akses internet dan sumber listrik

memadai, serta menjalankan kurikulum nasional K-13 (kemdikbud.go.id).

Masa pandemi ini diakui Yayasan sebagai masa yang sulit. Manajemen sekolah, guru dan siswa dipaksa untuk menyesuaikan proses pembelajaran dari *offline* menjadi *online*. Keterbatasan guru dalam memanfaatkan teknologi dan ketidaksiapan sekolah dalam menyediakan fasilitas pembelajaran *online* menjadi salah satu kendala. Meskipun telah ada usaha yang baik, tingkat kesiapan guru-guru yang terdiri dari generasi X dan Y masih merasa kesulitan bagaimana dapat merencanakan pembelajaran daring dengan baik. Padahal dari sisi kesiapan, siswa dengan usia tingkat SMA telah diperbolehkan memiliki dawai. Para guru memerlukan wadah untuk saling berbagi pengetahuan dan metode pembelajaran yang lebih kreatif, efektif dan interaktif sehingga tidak membosankan.

Tabel 1. Permasalahan, Peserta, dan Pelaksanaan Kegiatan

No	Permasalahan & Peserta	Pelaksanaan Kegiatan
1	Permasalahan masa persiapan pembelajaran online; kepala sekolah dan beberapa wakil guru	Survei & pemetaan kondisi riil dan tingkat kesiapan teknologi yang dipunyai dan yang berpotensi digunakan
2	Permasalahan penyusunan rencana pembelajaran daring; seluruh guru pengampu mata pelajaran	Pelatihan desain dan metode pembelajaran daring (google classroom, kahoot, padlet, dst) sebagai alternatif pilihan yang dapat disesuaikan dengan minat dan ketertarikan siswa

(Sumber: Analisis, 2020)

2. METODE

Beberapa metode berbasis Design Thinking (Koh, et al, 2015) salah satunya dapat diterapkan dengan untuk mengembangkan *flipped classroom* (Liu Shuai, Glowatz Matt, Zappatore Marco, Gao Hongha, Jia Bing, 2018) melalui

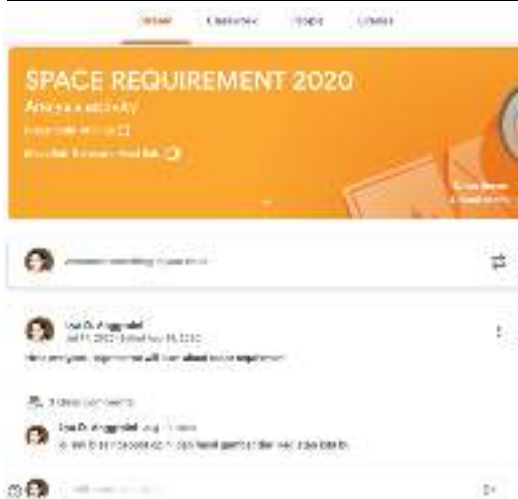
pemanfaatan aplikasi atau teknologi pembelajaran seperti *kahoot* (Christiani, et al, 2019) dan beberapa metode aplikasi lain yang menarik serta mudah dipahami dengan penampilan seperti kuis dan permainan.

2.1 Strategi Pembelajaran Daring

Strategi yang tepat sasaran dan efektif mencakup hal-hal berikut: (1) merumuskan capaian pembelajaran turunan dari profil lulusan dengan konsep *audience, behavior, condition* dan *degree* (ABCD) yang terstruktur dan rapi, (2) menyusun peta konsep pembelajaran serta kerangka dan kisi-kisi pembelajaran dalam satu semester, (3) menyusun bahan kajian berdasarkan prinsip umum (*enduring understanding*), konsep (*important to know*) serta fenomena dan fakta terkait konsep tersebut (*good to know*), dan (4) menuliskan detail penugasan beserta rubrik penilaian.

2.2 Aplikasi Sinkronos & Asinkronos

Google Classroom, sebagai bagian dari *G Suite for Education*, telah dikembangkan sebagai sarana yang memperlancar komunikasi jarak jauh antara pelajar dan pengajar. Google Classroom diharapkan mampu menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif, membantu pengajar dalam membuat kelas, memberikan nilai, pendistribusian tugas maupun kegiatan lainnya dalam satu *platform* (Prihaswati, et.al, 2020). Termasuk memudahkan pengajar dan pelajar saling berinteraksi saat kelas daring dilaksanakan (sinkronos) ataupun di luar kelas (asinkronos).



Gambar 1. Tampilan Google Classroom
(Sumber: Pribadi, 2020)



Gambar 2. Tampilan Google Form
(Sumber: Dokumentasi, 2020)



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan
(Sumber: Dokumentasi, 2020)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan saling berbagi pengetahuan dan *best practice* untuk *creative teaching* telah diselenggarakan untuk Sekolah Kalam Kudus dengan fasilitator tim Universitas Ciputra pada 4 Desember 2020 dihadiri oleh kepala sekolah, 5 orang guru senior pengembangan kurikulum dan pembelajaran serta 1 orang staf IT.

Enam fitur yang dibahas pada beberapa aplikasi/situs pembelajaran dalam kegiatan pelatihan adalah (1) *customizable grading system*, (2) *assignment*, (3) *live class/virtual discussion*, (4) *announcement*, (5) *class archive*, dan (6) *security*.

Customizable grading system sangat membantu para pengajar dalam mengelola penilaian serta evaluasi dari tugas yang dikumpulkan pelajar. Pada sistem penilaian ini, pengajar dapat memberikan akses kepada pelajar untuk melihat penilaian yang telah diberikan. Ada beberapa macam sistem penilaian yang dapat digunakan oleh pengajar, seperti *total grading point*, pembobotan berdasarkan kategori, dan tidak ada penilaian.

Assignment membantu pengajar dalam membagikan materi terkait pembelajaran dan penugasan kepada pelajar. Melalui fitur ini pengajar dapat membuat materi dengan menggunakan video dari Youtube, Google Docs, Google Drive, dan layanan Google lainnya. Strateginya, para pelajar harus menjawab atau mengunggah hasil tugas yang diberikan pada rentang waktu tertentu.

Live class (virtual discussion) mempermudah pengajar dalam melakukan pertemuan online melalui Google meet. Pertemuan belajar mengajar secara daring dapat direkam sehingga mempermudah pelajar apabila tertinggal pada saat sesi pembelajaran. Fitur *live class* ini mampu dihadiri sekitar 100 orang. Selain itu, fitur *virtual discussion* yang terdapat pada Google Docs juga mempermudah pelajar dalam menjawab diskusi maupun pertanyaan yang diberikan oleh pengajar, serta mempermudah pengajar dalam memberikan umpan balik atau komentar kepada pelajar.

Announcement memudahkan pengajar dalam memberi informasi penting kepada pelajar, seperti waktu pengumpulan tugas, jadwal kelas, maupun yang lainnya. Pengumuman yang diatur oleh pengajar akan secara otomatis muncul pada setiap email atau notifikasi pelajar.

Class Archive membantu pengajar dalam menyesuaikan tahun ajaran yang berlaku sesuai dengan semester maupun tahun ajaran yang berlaku. Kelas yang sudah tidak digunakan dapat disimpan bahkan semua file yang dicantumkan dalam Google Classroom tidak akan hilang.

Security memudahkan pengguna baik pengajar maupun pelajar untuk melindungi privasi. Salah satu buktinya adalah pada saat penggunaan Google Classroom tidak akan muncul iklan.

Dengan adanya fitur Google Classroom, pengajar menjadi jauh lebih mudah untuk berkreasi dalam melakukan kegiatan belajar mengajar sekaligus mengasah kreativitas dalam menyajikan materi yang menarik serta mudah dipahami bagi pelajar apalagi dengan banyaknya fitur yang bisa diintegrasikan (*add-on*) dengan *google search* atau *google chrome* (Korman, 2020). Kegiatan mengajar tidak hanya melalui Powerpoint saja, melainkan juga dapat dilakukan melalui video yang diunggah di youtube dan kemudian dibagikan ke Google Classroom melalui tautan. Kegiatan mengajar yang dilakukan di Google Classroom dapat berupa diskusi maupun berbagai tautan berita sehingga sehingga

lebih luas dan selalu *up to date*. Pelajar maupun para pengajar dapat menggunakan Google Classroom untuk menuliskan daftar hal-hal yang perlu dilakukan (*to do list*) sesuai dengan materi dan kegiatan yang direncanakan. Melalui Google Classroom, pengajar maupun pelajar dapat mengakses Google Drive secara otomatis karena data yang ada secara langsung akan tersimpan.



Gambar 4. Manajemen Waktu dengan Membuat Linimasa Pembelajaran Daring (Sumber: Pribadi, 2020)



Gambar 5. Contoh Linimasa Terperinci (Sumber: Pribadi, 2021)

Peningkatan kemampuan guru dalam membuat desain pembelajaran sejak masa pandemi ini telah menjadi keharusan, dan sasarannya tidak hanya anak didik namun juga para pendidik. Kemampuan para pendidik dijamin akan meningkat dengan memahami dan menggunakan *learning management system* (Prihaswati, et. al., 2020). Beberapa situs yang berguna juga diperkenalkan sehingga bisa menjadi pengetahuan dan pengalaman bagi para guru. Situs tersebut selain dapat dimanfaatkan sebagai media presentasi secara daring, juga media interaktif antar siswa dengan guru, dan dengan sesama siswa. Sehingga satu sama lain dapat saling melihat jawaban/tanggapan, membacanya, dan saling memberikan komentar bahkan penilaian. Melalui bantuan teknologi ini, prinsip proses pembelajaran berdasar pada *student-centered* lebih mudah tercapai.

Di akhir pelatihan, para guru diberikan waktu untuk (1) menyusun rencana pembelajaran daring dengan pembagian waktu sesuai mata pelajarannya dengan memanfaatkan beragam fitur yang sudah dikenali, dan (2) mengujicobakan antar guru untuk menilai seberapa efektif dan mudah serta menarik.

Aplikasi pada peserta didik



Aplikasi pada guru



Gambar 6. Interaksi Melalui Kahoot
(Sumber: Christiani, et al, 2019)

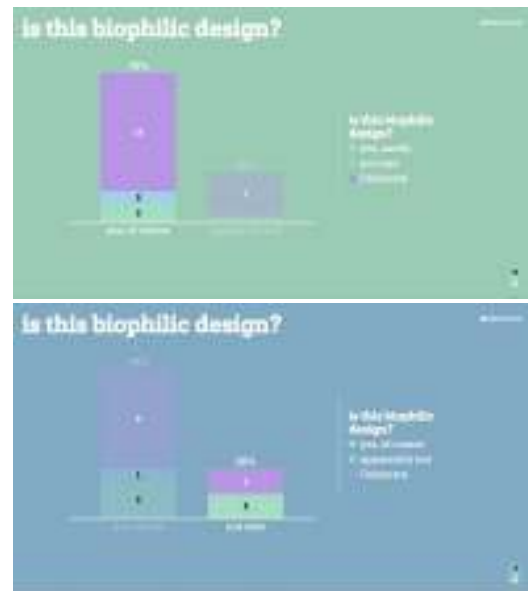
Situs lain adalah Peardeck yang menampilkan presentasi dilengkapi dengan suara dan animasi yang dapat langsung diambil dari Google Slides.



Gambar 7. Tampilan PearDeck
(Sumber: Peardeck.com, 2021)

Mentimeter menawarkan berbagai fitur interaktif seperti kuis singkat dan

pertanyaan untuk jawaban 'ya' atau 'tidak', yang bisa disisipkan gambar atau video atau sebuah soal cerita. Mentimeter ini menyimpan jawabannya dan jumlah responden tanpa perlu menginput identitas, dan hasilnya bisa ditampilkan saat itu juga, serta bisa diunduh kapan saja.



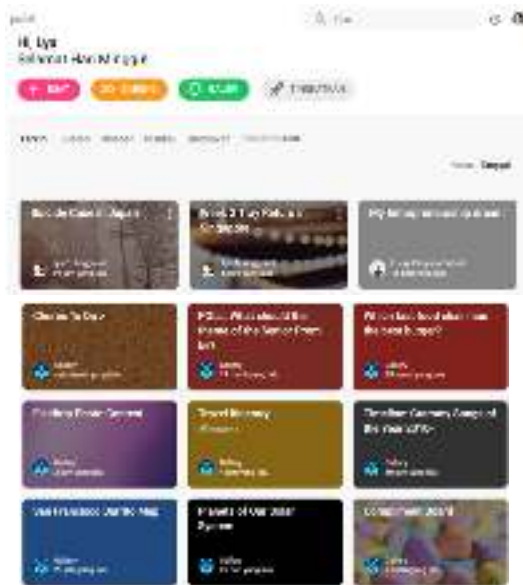
Gambar 8. Hasil Kuis dengan Mentimeter
(Sumber: Pribadi, 2020)

Situs Pollev lebih lengkap dan bisa memasukkan identitas anggota tim yang akan terkoneksi dalam situs dan aplikasi terutama yang beroperasi dengan sistem Windows, atau menggunakan Microsoft. Penggunaan secara gratis dibatasi hingga 40 peserta pendidikan untuk setiap sesi. Metode pemungutan suara yang juga dapat menampilkan lokasi, dan partisipan bisa didaftarkan dan dihubungkan dengan sistem penilaian atau *learning management system*.



Gambar 9. Tampilan Pollev
(Sumber: Polleverywhere.com, 2021)

Situs Padlet mengkomodasi interaksi menyatakan pendapat, berbagi cerita, berbagi foto, memberikan komentar secara tertulis yang langsung dapat ditampilkan. Jumlah responden tidak terbatas dan akan tampil langsung pada waktu peserta memberikan jawabannya, tanpa ada batasan waktu merespons. Identitas peserta bisa dipilih atau diminta untuk ditampilkan. Jumlah tanggapan juga bisa dilihat dengan mudah. Tampilannya pun cukup menarik.



Gambar 9. Tampilan Padlet
(Sumber: Pribadi, 2021)



Gambar 10. Hasil Interaksi dengan Padlet
(Sumber: Pribadi, 2021)

4. KESIMPULAN

Guru dan para pendidik pada masa pandemi ini akan sangat terbantu jika diperlengkapi dengan pengetahuan dan kemampuan menggunakan teknologi internet. Teknologi internet yang telah sangat luas dan tersedia bermacam ragam akan menambah semangat sekaligus memudahkan komunikasi antara pendidik dan anak didiknya. Tambahan persiapan hingga pelaksanaan yang sepenuhnya harus dilakukan secara online akan sangat terbantuan dengan adanya pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan dan mengenali program serta aplikasi yang tepat, proses dan jalannya pembelajaran akan menjadi terhambat bahkan membuat frustrasi karena menyimpang dari rencana tanpa dapat diprediksi sebelumnya. Kondisi dan keterbatasan baik waktu, kesempatan untuk bertemu serta kemampuan untuk menggunakan teknologi melalui aplikasi dan platform *e-learning* sebagai alat untuk menjalankan pembelajaran secara daring di SMAK Kalam Kudus menjadi hambatan

paling besar. Program PKM ini telah berhasil menambah dan membuka pengetahuan guru SMAK Kalam Kudus tentang merencanakan pembelajaran online dengan lebih sistematis serta meningkatkan kemampuan guru dan siswa beradaptasi dengan kondisi *new normal* dalam sistem pendidikan berbasis daring. Meskipun tingkat kepuasan siswa sebagai pengguna jasa maupun kepuasan guru dalam menjalankan perannya sebagai pendidik belum dapat diukur karena proses pembelajaran online masih berlangsung, tingkat respons dan antusiasme para guru selama pelatihan terlihat mengembirakan.

5. SARAN

Pelatihan dan diskusi tidak dapat dijalankan dengan lancar karena banyak terjadi perbedaan jadwal antara sekolah dan jadwal para narasumber, yang menjadi kelemahan utama dalam menentukan waktu pelatihan secara online. Oleh karena itu, dalam rencana selanjutnya akan diimbangi dengan pembuatan modul dan video sederhana berisi langkah-langkah penting dalam mempersiapkan materi dan menyajikannya dalam bentuk video, serta pembuatan rencana pembelajaran online yang lebih sistematis, hasil dari pengalaman dan pengetahuan serta keterampilan narasumber dari Tim UC.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dipersembahkan kepada Universitas Ciputra (UC) khususnya Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Dr. Wirawan EDR, S.E., M.Sc., CMA.Ak., CA., Dekan Fakultas Industri Kreatif Dr. Astrid, S.T., M.M., Ketua Program Studi Arsitektur Interior Susan, S.T., M.T., beserta Staf Ibu Ellyana dan Ibu Siti Fatima, dan Staf LPPM UC Bapak Baswara Yua Kristama, S.Sos., M. Sosio, selaku pendamping dan penyambung komunikasi dengan SKKK Surabaya. Ucapan terima kasih turut diberikan kepada Bapak Andy Ong wakil Yayasan Kalam Kudus, Bapak Stevanus

Kepala *Human Resource*, Ibu Sri Tawami, S.Th., S.Pd, Kepala Sekolah, dan segenap Bapak Ibu Guru dan segenap Staf SMA Kalam Kudus Surabaya.

REFERENSI

- Anggraini, L. 2020. Penerapan Blended Learning dalam Kelas Sejarah dan Teori Arsitektur Interior Universitas Ciputra. *Prosiding Seminar Nasional Envisi 2020: Industri Kreatif*, 1(1) Maret, 33-42.
- Anggraini, et al. 2020. Peningkatan Pembelajaran Student-Centered SMAK Santo Yusup Surabaya melalui Penataan Ruang Kelas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*. 5 (1) Maret, 28-37.
- Christiani, et al. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Sekolah Kita*. <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profile/E0BA9E7D-8D18-E111-8776-8585F0B682E4>
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B., & Hong, H. Y. (2015). *In Design Thinking for Education: Conceptions and Applications in Teaching and Learning*. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-444-3>
- Korman, C. (2020). *Google Classroom For Teachers 2020 A Complete Guide To Learn Everything You Need To Know For Your Classroom Management*.
- Liu S, Glowatz M, Zappatore M, Gao H, Jia B. (2018). *e-Learning, e-Education, and Online Training* (Vol. 243, Issue April). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-93719-9>
- Prihaswati, M., Mawarsari, V. D., & Winaryati, E. (2020). Applying google classroom based on prospective teacher. *Journal of Physics:*

Conference Series, 1446(1).
[https://doi.org/10.1088/1742-6596/
1446/1/012050](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1446/1/012050)