

PEMANFAATAN APLIKASI *DIGITAL LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN PENGAYAAN DI SEKOLAH MENENGAH KOTA SURABAYA

**Eko Wahyu Tyas Darmaningrat¹⁾, Ahmad Holil Noor Ali²⁾, Radityo Prasetianto
Wibowo³⁾, dan Hanim Maria Astuti⁴⁾**

^{1,2,3,4}Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut
Teknologi Sepuluh Nopember
Jl. Raya ITS, Kampus ITS Sukolilo, Surabaya, 60111
Telp : (031) 5999944, Fax : (031) 5965964
E-mail : tyas@is.its.ac.id¹⁾

Abstrak

Kalangan remaja di perkotaan menggunakan internet paling banyak untuk tugas atau pelajaran sekolah. Tidak seperti orang dewasa, remaja tampak belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial. Aplikasi yukBlajar menawarkan solusi dalam pelaksanaan praktik pembelajaran pengayaan bagi Guru Sekolah Menengah di Kota Surabaya. Melalui serangkaian kegiatan pelatihan dan sosialisasi kami membekali para guru kemampuan untuk membuat rencana pembelajaran yang baik dan implementatif, mempraktikkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, memperoleh sumber belajar yang lengkap dan memanfaatkan multimedia, serta mendokumentasikan aktivitas belajar dan sumber belajar yang digunakan dengan baik. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, siswa memiliki kemudahan dalam mengakses sumber belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, orang tua juga dapat aktif berpartisipasi dalam memantau materi yang disampaikan oleh para guru di sekolah. Dampak negatif penggunaan gadget dapat diminimalisir karena orang tua dapat mengarahkan anaknya untuk belajar dengan menggunakan permainan edukatif dengan materi-materi yang menarik dan interaktif.

Kata kunci: *yukBlajar, digital learning, pembelajaran pengayaan, pembelajaran interaktif*

1. PENDAHULUAN

Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2016 adalah sebanyak 132,7 juta pengguna, atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Pengguna internet terbanyak ada di pulau Jawa dengan total pengguna 86.339.350 user atau sekitar 65% dari total penggunaan internet. Jika dibandingkan penggunaan Internet Indonesia pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta *user*, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta dalam waktu 2 tahun (2014–2016) [1]. Menurut hasil survei yang dilakukan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), pengguna internet untuk rentang usia 10–24 tahun menempati urutan ketiga, yaitu sebanyak 24,4 juta pengguna (18,4%). Hal ini menunjukkan tingginya antusiasme para remaja dalam menggunakan teknologi informasi. Teknologi dapat digunakan untuk menunjang pendidikan serta meningkatkan efektivitas belajar siswa. Lebih dari itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membuat siswa lebih nyaman dan tidak membuat jenuh [2].

Tidak seperti orang dewasa yang pada umumnya sudah mampu menyaring hal-hal baik ataupun buruk dari internet, remaja sebagai salah satu pengguna internet justru sebaliknya. Remaja tampak belum mampu memilah aktivitas internet yang bermanfaat dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa mempertimbangkan terlebih dulu efek positif atau negatif yang akan diterima saat melakukan aktivitas internet tertentu. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika selama ini perilaku remaja dalam aktivitas daring (*online*) selalu dijadikan sorotan utama untuk dikaji, baik oleh pihak pemerintah maupun lingkungan akademis [3]. Selain itu, masih banyak kalangan awam atau orang tua yang berpendapat bahwa penggunaan internet identik dengan hal-hal yang berbau negatif, sehingga banyak orang tua yang melarang anaknya untuk mengakses internet [4]. Dalam hal ini, untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan internet dan perkembangan teknologi, diperlukan partisipasi aktif dari orang tua untuk mendampingi dan mengarahkan aktivitas daring dari putra-putrinya.

Kalangan remaja di perkotaan umumnya menggunakan internet untuk empat dimensi kepentingan yaitu pencarian informasi (*information utility*), aktivitas kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transactions*). Meskipun dari keempat dimensi kepentingan penggunaan internet tersebut aktivitas-aktivitas internet yang dilakukan kalangan remaja di perkotaan lebih banyak ditujukan untuk aktivitas kesenangan (*leisure/fun activities*) dari pada untuk kepentingan lainnya, namun aktivitas internet yang paling banyak mereka lakukan adalah mencari referensi atau bahan terkait dengan tugas atau pelajaran sekolah [3]. Menurut hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 9 Surabaya, sebagian besar siswa yaitu 60 orang (65,93%) menjadi pengguna internet kelas berat, sebanyak 23 orang (25,27%) menjadi pengguna internet kelas sedang dan sisanya hanya 8 orang (8,79%) yang menjadi pengguna internet kelas ringan. Pemanfaatan internet dimulai dari materi-materi pelajaran yang sering memanfaatkan fasilitas internet selama proses belajar-mengajar. Hal ini juga menuntut siswa agar mengenal dan menguasai fasilitas internet di sekolah maupun di rumah. Pengenalan dan penguasaan fasilitas internet tersebut pada akhirnya membuat siswa mengetahui kelebihan maupun kekurangan internet sehingga pada akhirnya, ada banyak siswa yang menjadi pengguna internet di luar jam sekolah maupun di luar keperluan sekolah [5].

Guru merupakan ujung tombak masalah kualitas pendidikan di Indonesia. Tiga permasalahan besar terkait guru di Indonesia antara lain adalah distribusi penempatan guru yang tidak merata, kualitas guru yang juga tidak merata, serta kesejahteraan guru yang tidak memadai [6]. Semakin meningkatnya jumlah pengguna internet di kalangan remaja dan masalah persebaran guru yang tidak merata melatarbelakangi inisiatif kami untuk mensosialisasikan penggunaan aplikasi yukBlajar!. Dengan menggunakan aplikasi ini, baik guru, siswa, maupun orang tua dapat berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini bertujuan untuk menjembatani adanya kesenjangan kualitas guru dan fasilitas yang dimiliki oleh setiap sekolah dengan adanya konsep saling berbagi materi. Fokus dan tujuan utama dari makalah ini adalah pada pemanfaatan aplikasi *digital learning* untuk praktik pembelajaran pengayaan di Sekolah Menengah yang ada di lingkungan Kota Surabaya. Program pengayaan dapat diartikan sebagai memberikan tambahan atau perluasan pengalaman bagi peserta didik yang teridentifikasi melampaui ketuntasan belajar yang ditentukan oleh kurikulum [7]. Metode yang digunakan dapat bervariasi sesuai dengan sifat, jenis, dan latar belakang kesulitan belajar yang dialami peserta didik.

Dalam implementasi pembelajaran digital, aktivitas yang penting adalah pada proses penyampaian dan adanya dukungan dari pihak sekolah (manajemen). Sekolah yang akan menerapkan pembelajaran digital harus fokus pada kelengkapan produk yang akan disampaikan, terutama adanya dokumentasi dan bimbingan (dukungan). Sehingga, pembelajaran digital dapat digunakan dalam pembelajaran masa depan dan berkelanjutan [8]. Guna menyebarluaskan pemanfaatan aplikasi yukBlajar! untuk mendukung pembelajaran digital, kami mengadakan pelatihan dan *workshop* untuk mendorong dan memfasilitasi guru-guru di wilayah kota Surabaya agar dapat:

- 1) Membuat rencana pembelajaran yang baik dan implementatif;
- 2) Mempraktikkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik; serta
- 3) Memperoleh sumber belajar yang lengkap dan memanfaatkan multimedia.
- 4) Mendokumentasikan aktivitas belajar dan sumber belajar yang digunakan dengan baik

Hasil dari kegiatan ini memungkinkan para guru dari berbagai sekolah untuk berbagi dan berdiskusi mengenai materi pembelajaran di kelasnya, sehingga dapat memperkecil adanya kesenjangan kemampuan guru dalam menyampaikan materi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Taksonomi Bloom

Taksonomi Bloom merupakan salah satu kerangka dasar untuk pengkategorian tujuan pendidikan, penyusunan tes, dan kurikulum yang telah digunakan selama hampir setengah abad [9]. Menurut Paramita [10], dalam Taksonomi Bloom, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain dan masing-masing terbagi ke dalam tingkatan/ susunan kompleksitas kemampuan.

1) Pengetahuan (Kognitif)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir (memecahkan masalah kompleks). Pengetahuan yang disebut lengkap atau luas, disesuaikan dengan konteks atau kebutuhannya. Di ranah ini kemudian dikenal istilah *Low Order Thinking Skills* (LOTS) dan *High Order Thinking Skills* (HOTS) yang merujuk pada tingkatan kemampuan berpikir secara kognitif menurut taksonomi yang dikembangkan Bloom.

2) Sikap (Afektif)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Arti kata sikap secara umum dapat diterjemahkan sebagai tendensi mental atau kecenderungan mental untuk diaktualkan dalam kecenderungan afektif, baik ke arah yang lebih positif atau negatif. Jika dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sikap, kecenderungan afektif biasa diekspresikan dalam bentuk suka – tidak suka, setuju–tidak setuju, mencintai–membenci, menyukai–tidak menyukai, dan sebagainya. Sikap sendiri dapat dikategorikan menjadi sikap yang kurang disadari (psikomotorik), lebih mendasarkan kepada kenyataan obyektif (transaksional), dan lebih berpedoman pada nilai-nilai hidup (transformatif).

3) Keterampilan Fisik (Psikomotorik)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Ranah psikomotor termasuk di dalamnya adalah keterampilan fisik, baik fisik berupa otot, maupun koordinasi kompleks antara otak dengan otot. Perkembangan psikomotor memerlukan latihan yang terus-menerus dan harus selalu terukur, misalnya dalam ukuran kecepatan, ketepatan, jarak, prosedur, atau teknik yang tepat dalam melakukan sesuatu.

Tingkatan taksonomi Bloom yakni: (1) pengetahuan (*knowledge*); (2) pemahaman (*comprehension*); (3) penerapan (*application*); (4) analisis (*analysis*); (5) sintesis (*synthesis*); dan (6) evaluasi (*evaluation*). Anderson dan Krathwohl melakukan perubahan terhadap Taksonomi Bloom, yakni perubahan dari kata benda menjadi kata kerja [11]. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan tujuan pendidikan, yaitu bahwa siswa akan dapat melakukan sesuatu (kata kerja) dengan menggunakan sesuatu (kata benda). Setelah dilakukan perubahan tersebut, tingkatan dalam taksonomi Bloom menjadi: (1) mengingat (*remember*); (2) memahami (*understand*); (3) mengaplikasikan (*apply*); (4) menganalisis (*analyze*); (5) mengevaluasi (*evaluate*); dan (6) mencipta (*create*). Kemampuan di tingkat 1-3 adalah kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS), sedangkan kemampuan nomor 4-6 termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Tingkatan ini menyiratkan, dalam proses pembelajaran, para pembelajar harus diarahkan mulai dari penguasaan kemampuan tingkat rendah, menuju ke tingkat yang lebih tinggi. Tanpa menguasai kemampuan tingkat rendah, maka kemampuan berpikir tingkat tinggi sulit dicapai [10].

2.2 Digital Learning

Pembelajaran digital (*digital learning*) adalah sebuah istilah yang merepresentasikan berbagai strategi pendidikan yang disempurnakan dengan pemanfaatan teknologi. Pembelajaran digital mencakup *blended learning*, *flipped learning*, *personalized learning*, dan strategi lain yang mengandalkan alat digital baik pada tingkatan yang kecil maupun besar [12]. Data menunjukkan bahwa hanya dengan memberikan siswa akses ke perangkat teknologi tidak memberikan hasil yang lebih baik. Namun, integrasi teknologi yang cermat memungkinkan siswa terlibat aktif dengan gagasan mereka dan teman-temannya justru dapat meningkatkan pengalaman belajar. Hal ini menjadi tantangan bernuansa strategis yang berhubungan dengan variabel tak berwujud dan abstrak yang tak terhitung jumlahnya, antara lain perangkat elektronik, perangkat lunak, praktik di kelas, pengembangan profesional, dan kolaborasi di antara banyak pemangku kepentingan [12].

Pembelajaran digital semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Pembelajaran digital dapat dikembangkan untuk kursus pembelajaran jarak jauh yang sepenuhnya daring, atau digabungkan dengan kelas tradisional sebagai pembelajaran campuran (*blended learning*) [13]. Menurut Houx [13], salah satu permasalahan paling umum dalam pembelajaran digital adalah bahwa siswa tidak terlibat dalam aktivitas daring. Ada sejumlah alasan berhubungan dengan hal ini, akan tetapi yang paling mendasar adalah siswa tidak melihat alasan untuk melakukannya. Agar siswa terlibat dalam aktivitas daring, guru (instruktur) perlu memastikan bahwa siswa memahami tugas tersebut, artinya, dan relevansinya. Dengan adanya model pembelajaran digital, para guru/ dosen/ instruktur akan lebih mudah dalam melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir, mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya, serta mengontrol kegiatan belajar peserta didik [14]. Dalam penelitian sebelumnya, penerapan *digital learning* terbukti dapat meningkatkan performa dari siswa yang belajar Bahasa Inggris, dibandingkan dengan performa mereka pada tingkat prestasi yang sama seperti siswa reguler di kelas tradisional dalam pelajaran Matematika dan Membaca di kelas 3 dan 5 [15].

2.3 Pembelajaran Pengayaan

Menurut Ardiansyah [16], pembelajaran pengayaan adalah proses pembelajaran tambahan yang diberikan seorang guru kepada satu kelompok peserta didik yang telah melampaui standar minimal kelulusan agar

mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya. Kegiatan pengayaan ini dimaksudkan untuk memperdalam pemahaman dalam sebuah kajian materi pembelajaran di kelas. Ada tiga jenis pembelajaran pengayaan, yaitu:

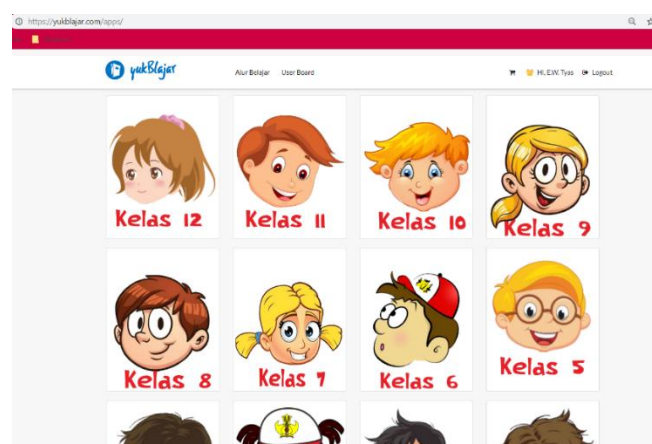
- 1) Kegiatan eksploratori bersifat umum yang dirancang untuk disajikan kepada peserta didik. Sajian dimaksud berupa peristiwa sejarah, buku, tokoh masyarakat, dan sebagainya, yang secara regular tidak tercakup dalam kurikulum.
- 2) Keterampilan proses yang diperlukan oleh peserta didik agar berhasil dalam melakukan pendalaman dan investigasi terhadap topik yang diminati dalam bentuk pembelajaran mandiri.
- 3) Pemecahan masalah yang diberikan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan belajar lebih tinggi berupa pemecahan masalah nyata dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah atau pendekatan investigatif/ penelitian ilmiah. Pemecahan masalah ditandai dengan:
 - a) Identifikasi bidang permasalahan yang akan dikerjakan;
 - b) Penentuan fokus masalah/problem yang akan dipecahkan;
 - c) Penggunaan berbagai sumber;
 - d) Pengumpulan data menggunakan teknik yang relevan;
 - e) Analisis data; dan
 - f) Penyimpulan hasil investigasi.

Dalam proses pembelajaran pengayaan terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan diantaranya adalah sebagai berikut:

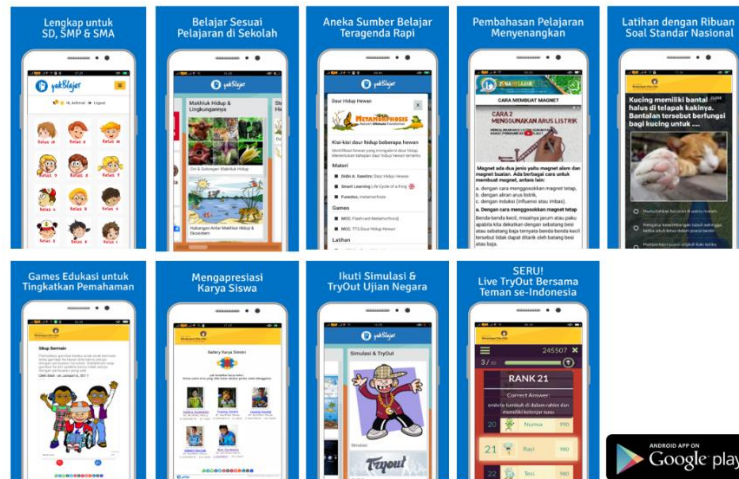
- 1) Faktor siswa.
Guru harus memperhatikan karakteristik siswa, baik yang berhubungan dengan faktor minat maupun faktor psikologis lainnya.
- 2) Faktor manfaat edukatif.
Tujuan utama pembelajaran pengayaan yaitu untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal.
- 3) Faktor waktu.
Kegiatan pengayaan diberikan untuk mengembangkan potensi siswa dengan memanfaatkan kelebihan waktu sementara siswa lain masih melakukan kegiatan remedial. Seorang pendidik profesional harus mampu menyesuaikan jenis kegiatan pengayaan dengan kebutuhan siswa dan juga waktu yang tersedia.

2.4 Aplikasi yukBlajar

yukBlajar! merupakan media pembelajaran digital berbasis web [17] dan android yang dikembangkan oleh tim dosen dan mahasiswa di Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Aplikasi ini menawarkan solusi bagi guru dalam mengelola sumber belajar dan merencanakan aktivitas pembelajaran di kelas. Selain itu, yukBlajar! juga dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara menyenangkan kapanpun dan di manapun. Tidak hanya itu, orang tua juga dapat dengan mudah mengikuti perkembangan materi belajar putra-putrinya. Penggunaan aplikasi yukBlajar dalam mendukung kegiatan belajar-mengajar di kelas sudah mulai disosialisasikan sejak tahun 2017. Saat ini, sudah ada beberapa sekolah yang menjadi mitra dan mengimplementasikan yukBlajar dalam kegiatan pembelajaran di sekolah [18]. Berikut merupakan tampilan dari yukBlajar berbasis web pada Gambar 1 dan berbasis Android pada Gambar 2.



Gambar 1. Tampilan yukBlajar berbasis web



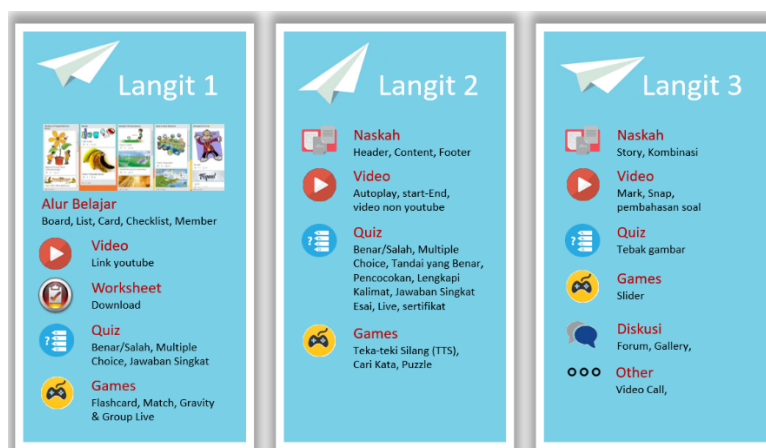
Gambar 2. Tampilan yukBlajar Berbasis Android Beserta Fitur-Fiturnya

Menurut Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen [19], tugas pokok guru meliputi kegiatan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar, penilaian, dan pembimbingan. yukBlajar! mengadopsi undang-undang tersebut dalam pengembangan fitur-fiturnya. Dalam kegiatan perencanaan, guru dapat mendokumentasikan rencana pelaksanaan pembelajarannya (RPP) dalam aplikasi. Agar penyajian materi menarik, guru dapat mencari referensi dari berbagai sumber baik itu berupa penjelasan pada *website*, gambar, video, animasi, dan lain-lainnya. Sumber-sumber belajar tersebut dapat dimasukkan dalam RPP yang dibuat, sehingga dapat digunakan kembali pada tahun-tahun selanjutnya. Hal ini dapat mengurangi usaha dan waktu yang diperlukan dalam mencari sumber belajar yang relevan. Guru juga dapat membuat soal-soal untuk ujian/ latihan hingga membuat permainan sehingga siswa lebih tertantang untuk belajar. Selain itu penilaian juga lebih cepat dan mudah karena langsung dapat diketahui apakah siswa menjawab dengan benar atau salah. Tidak hanya dapat dinikmati oleh guru dan siswa, aplikasi yukBlajar! juga menyediakan fasilitas dan kemudahan bagi orang tua untuk berkomunikasi dengan sekolah dan guru. Orang tua dapat melihat materi pembelajaran yang diberikan kepada putra-putrinya sehingga proses pembelajaran menjadi transparan dan akuntabel.

3. METODOLOGI

Untuk menyebarkan penggunaan yukBlajar sebagai aplikasi *digital learning* dalam mendukung praktik pembelajaran pengayaan, kami mengadakan kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi yukBlajar! bagi Guru Sekolah Menengah di Kota Surabaya. Rincian kegiatan yang dilaksanakan secara garis besar adalah sebagai berikut.

- 1) **Pelatihan** membuat rencana pembelajaran beserta materi pembelajaran pengayaan kepada guru-guru sekolah menengah yang ditunjuk oleh mitra. Kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi 3 tahapan (Langit 1 – Langit 3) dengan tujuan untuk memudahkan Guru dalam memahami materi yang disampaikan. Adapun materi pelatihan yang akan diberikan adalah sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

- 2) **Pendampingan** praktik pembelajaran pengayaan dengan menggunakan aplikasi yukBlajar! di sekolah-sekolah yang ditunjuk oleh mitra. Kegiatan pendampingan ini meliputi a) pendampingan guru dalam membuat bahan ajar, seperti: alur belajar beserta materi-materinya, dan b) supervisi ke kelas-kelas guru yang sedang melaksanakan pembelajar pengayaan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memantau adanya berbagai kemungkinan hambatan dalam pelaksanaan kegiatan di kelas serta bagaimana mengatasinya.
- 3) **Sosialisasi** pembelajaran pengayaan dengan yukBlajar ke sekolah-sekolah dan guru-guru di wilayah tanggung jawab mitra. Kegiatan sosialisasi ini dapat dilakukan dengan a) pertemuan besar yang mengundang guru-guru lain dan/atau orang tua siswa; b) mempublikasikan yukBlajar! ke siswa dan orang tua.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

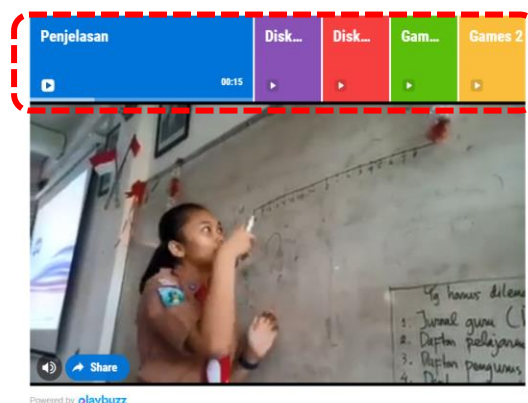
4.1. Kegiatan Pelatihan “Langit 1”

Tahapan pertama kegiatan pelatihan yang diberi nama “Langit 1” fokus pada **pembuatan alur belajar**. Alur belajar berisi rencana pembelajaran yang akan dilakukan pada setiap pertemuan, antara lain meliputi materi atau pokok bahasan yang diajarkan, sumber belajar yang dapat digunakan, serta tugas dan *quiz*. Pada pelatihan ini, para guru yang menjadi peserta pelatihan diajarkan bagaimana memanfaatkan dan mengelola sumber belajar yang ada di internet. Sumber belajar yang dimaksud dapat berupa *slide power point*, artikel dan dokumen, gambar, video, permainan, dan lain-lain. Peserta diajarkan bagaimana caranya memanfaatkan *search engine* untuk mencari sumber belajar dan menautkannya di halaman “yukBlajar!”. Jika dianalogikan dengan restoran, “yukBlajar!” merupakan pelayan yang bertugas menyajikan makanan kepada pelanggan. Sedangkan guru merupakan koki atau juru masak yang bertugas untuk meramu berbagai bahan yang ada sebelum disajikan. Bahan-bahan yang dimaksud merupakan sumber belajar yang berasal dari internet maupun yang dibuat sendiri oleh para guru. Di sini, guru sebagai juru masak bertugas untuk memastikan bahwa bahan yang digunakan adalah bahan dengan kualitas yang baik dan sesuai dengan selera pelanggan (d disesuaikan dengan tingkatan kelas siswa).

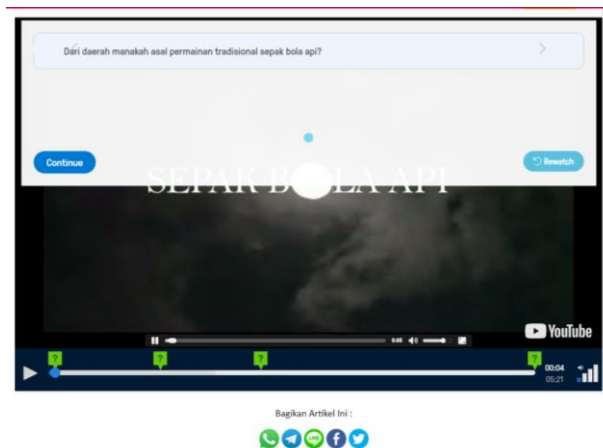
4.2. Kegiatan Pelatihan “Langit 2”

Pada tahapan kedua, materi dari kegiatan pelatihan fokus pada **penyajian konten yang bervariasi**. Pada kegiatan ini kami memperkenalkan berbagai media untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, misalnya media Quizlet (<https://quizlet.com/>) dan Quizizz (<https://quizizz.com/>) untuk membuat ujian atau *quiz* secara interaktif. Awalnya peserta pelatihan berperan sebagai siswa sehingga mereka dapat membayangkan aktivitas yang akan dikerjakan oleh siswa dengan menggunakan aplikasi ini sekaligus merasakan manfaatnya. Para guru terlihat sangat antusias dan menikmati keseruan mengerjakan soal. Dari sini tergambar bahwa ujian bisa menjadi permainan yang menyenangkan jika dikemas dengan cara menarik. Kemudian para guru praktik membuat dan memasukkan soal ke dalam Quizlet dan Quizizz.

Selain itu, peserta juga dikenalkan dengan media Playbuzz (<https://www.playbuzz.com/>) dan Edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>) untuk mengedit video. Dengan menggunakan Playbuzz guru bisa membagi video ke dalam beberapa bagian, misal pada Gambar 4.1 berikut video dibagi menjadi lima bagian yaitu Penjelasan, Diskusi 1, Diskusi 2, Game 1, dan Game 2. Sedangkan menggunakan Edpuzzle, guru dapat menambahkan pertanyaan pada menit tertentu sesuai dengan isi dari video yang ditampilkan. Gambar 4.2 berikut menampilkan contoh video yang di dalamnya sudah ditambahkan dengan empat pertanyaan.



Gambar 4.1 Pembuatan Segmen pada Video Menggunakan Playbuzz



Gambar 4.2 Menambahkan Pertanyaan pada Video Menggunakan Edpuzzle

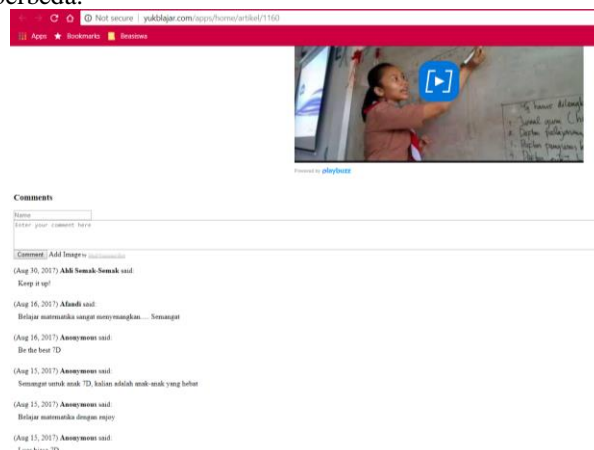
Selain itu peserta juga belajar cara menampilkan video dari Youtube dengan menghilangkan rekomendasi video atau iklan yang biasanya muncul di sampingnya (Gambar 5). Tujuannya agar siswa fokus melihat video yang dipilihkan oleh guru serta menghindari kemungkinan adanya video rekomendasi dengan konten yang tidak sesuai.



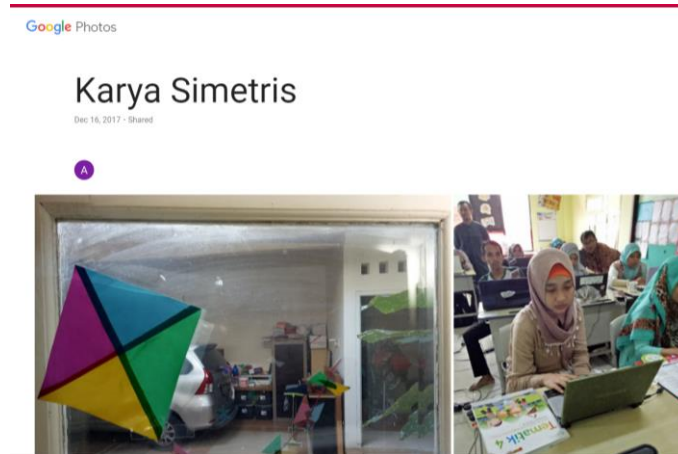
Gambar 4 Tampilan Video Youtube yang Ditautkan ke yukBlajar!

4.3. Kegiatan Pelatihan “Langit 3”

Selanjutnya pada kegiatan pelatihan yang ketiga, materi yang kami sampaikan fokus pada adanya **komunikasi dan interaksi** antara siswa, guru, orang tua, dan pihak lain yang terkait (Gambar 6.1). Guru juga belajar menampilkan hasil belajar atau karya siswa serta aktivitas di kelas dengan membuat galeri menggunakan Google Photos (Gambar 6.2). Selain itu, peserta juga belajar memanfaatkan forum untuk diskusi serta cara melakukan *conference* di kelas dengan aplikasi *video call* seperti Gruveo (<https://www.gruveo.com/>) dan Google Duo (<https://duo.google.com/>) yang memungkinkan komunikasi dua arah dari lokasi yang berbeda.



Gambar 5.1 Interaksi Melalui Komentar pada Halaman yukBlajar



Gambar 6.2 Foto Hasil Karya Siswa dalam Galeri

4.4. Kegiatan Pendampingan

Setelah kegiatan pelatihan selesai, pendampingan dilakukan dengan memonitor kemajuan pembuatan materi belajar yang dibuat oleh peserta pelatihan melalui halaman *dashboard* yukBlajar. Apabila ada kesulitan atau pertanyaan, guru dapat berinteraksi dan berdiskusi melalui kolom komentar yang tersedia. Selain itu komunikasi tentunya juga dapat dilakukan dengan menggunakan media telepon, *email*, media sosial, dan lain sebagainya. Selain dari tim peneliti, Kepala Sekolah juga dapat memantau keaktifan para guru dalam pengembangan materi pembelajaran digital melalui *dashboard* yukBlajar.

4.5. Kegiatan Sosialisasi

Setelah keberhasilan implementasi yukBlajar di Yayasan Pendidikan Al Azhar Surabaya, tim peneliti mengajak beberapa guru dari Yayasan Pendidikan Al Azhar dan mahasiswa di Departemen Sistem Informasi untuk menjadi *volunteer* dalam sosialisasi penggunaan *digital learning* ke sekolah-sekolah lain di Surabaya. Kegiatan kami disambut dengan baik oleh Kepala Dinas Pendidikan Kota Surabaya dan beliau memfasilitasi kegiatan kami dengan menginstruksikan kepada semua SMP Negeri di wilayah Kota Surabaya agar mengikuti pelatihan penggunaan yukBlajar untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Berikut Gambar 7.1 dan Gambar 7.2 menampilkan beberapa dokumentasi dari kegiatan sosialisasi yang kami lakukan di beberapa sekolah.



Gambar 6.1 Sosialisasi yukBlajar! di SMP Negeri 3 dan 17 Surabaya



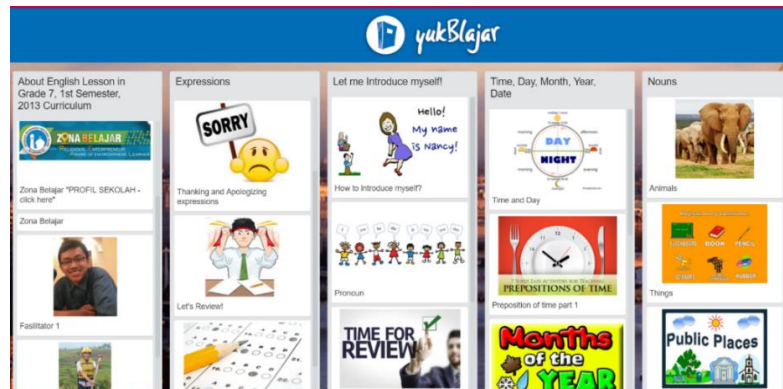
Gambar 7.2 Sosialisasi yukBlajar! di SMP Negeri 3 dan 17 Surabaya

4.6. Diskusi Capaian Kegiatan

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan, pendampingan, dan sosialisasi yang telah dilakukan, berikut adalah paparan dari capaian kegiatan sesuai dengan tujuan yang telah kami jabarkan pada latar belakang.

1) Membuat rencana pembelajaran yang baik dan implementatif.

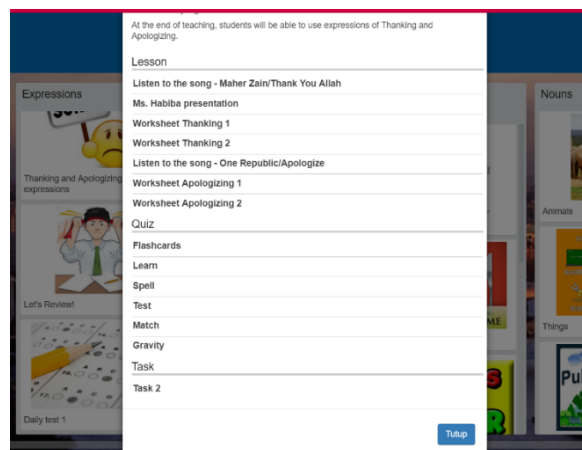
Dengan menggunakan aplikasi yukBlajar, guru dapat mendesain rencana pembelajaran dengan efektif dan efisien. Materi pembelajaran selama satu semester dapat disusun di awal, sehingga guru dapat merencanakan aktivitas di setiap pertemuan dengan lebih baik. Selain itu penambahan gambar dan animasi membuat tampilan rencana pembelajaran menjadi lebih menarik. Pada semester selanjutnya guru cukup melakukan penyesuaian materi yang akan diajarkan, tidak perlu membuat dan mempersiapkannya dari awal. Selain itu, orang tua dapat turut memantau materi pembelajaran yang diterima putra/putrinya melalui website maupun aplikasi yang dapat diunduh pada telepon genggamnya.



Gambar 8 Tampilan Rencana Pembelajaran [20]

2) mempraktikkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

Dalam setiap pokok bahasan, guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh para siswa. Selain itu metode pembelajaran yang variatif membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.



Gambar 9. Penggunaan Metode Pembelajaran yang Variatif dalam yukBlajar [20]

3) Memperoleh sumber belajar yang lengkap dan memanfaatkan multimedia.

Dari Gambar 9 terlihat bahwa ada berbagai media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi, seperti video, *power point slide*, *worksheet*, lagu, dan berbagai permainan. Dengan aplikasi yukBlajar, penggunaan gawai dapat diarahkan pada hal-hal positif yang menunjang pembelajaran serta membuat belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

4) Mendokumentasikan aktivitas belajar dan sumber belajar yang digunakan dengan baik.

Semua materi dan sumber belajar pada setiap pertemuan tersimpan dan terdokumentasi dengan baik dalam aplikasi yukBlajar, sehingga memudahkan guru dalam pengelolaan sumber belajar. Gambar 10 berikut menampilkan beberapa komentar dari guru dan siswa yang telah menggunakan yukBlajar.



Gambar 10 Testimoni guru dan siswa tentang penggunaan aplikasi yukBlajar

Saat ini penggunaan yukBlajar masih ditujukan untuk pembelajaran pengayaan, bukan sebagai pengganti tatap muka di kelas. Siswa dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk pendalaman penguasaan materi serta latihan mengerjakan soal yang disediakan oleh guru.

5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil pelaksanaan kegiatan ini, diketahui bahwa penggunaan aplikasi yukBlajar dapat memfasilitasi guru dalam membuat rencana pembelajaran yang baik dan implementatif, mempraktikkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, memperoleh sumber belajar yang lengkap dan memanfaatkan multimedia, serta mendokumentasikan aktivitas belajar dan sumber belajar yang digunakan dengan baik. Desain materi pembelajaran yang menarik membuat siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Bahkan belajar terasa seperti bermain dengan menggunakan berbagai permainan edukatif, video, dan berbagai sumber belajar yang disediakan oleh guru. Orang tua juga dapat memonitor kegiatan belajar putra/putrinya di sekolah melalui website maupun aplikasi yukBlajar melalui telepon genggamnya. Mereka juga dapat melihat hasil karya putra/putrinya atau aktivitasnya di kelas melalui aplikasi yukBlajar.

5.2 Saran

Pada kegiatan ini, cakupan kegiatan ini masih pada wilayah kota Surabaya. Setelah kegiatan ini berhasil, kedepannya kami berharap dapat bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Timur dan juga daerah-daerah lain di luar Pulau Jawa untuk melaksanakan kegiatan serupa agar dapat menyebarkanluaskan manfaat penggunaan yukBlajar dalam menunjang kesuksesan kegiatan pembelajaran di kelas. Harapan kami, keberhasilan dari kegiatan ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan pendidikan di Indonesia.

6. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Isparmo, 2016. *Data Statistik Pengguna Internet Indonesia Tahun 2016*. [Online](Updated 21 November 2016). Available at: <http://isparmo.web.id/2016/11/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/>. [Diakses 9 Juni 2017].
- [2] Anonim, 2017. *Tren Sistem Belajar Mengajar di Tahun 2017*. [Online](Updated 24 Januari 2017). Available at: <http://guraru.org/guru-berbagi/tren-sistem-belajar-mengajar-di-tahun-2017/>. [Diakses 9 Juni 2017].
- [3] A. N. Qomariyah, 2010. *Repository Universitas Airlangga*. [Online](Updated 27 September 2010). Available at: <http://repository.unair.ac.id/18241/>. [Diakses 9 Juni 2017].

-
- [4] Anonim, 2016. *MANFAAT INTERNET BAGI PELAJAR, PENDIDIKAN DAN MASYARAKAT*. [Online](Updated 3 Januari 2016). Available at: <http://www.camsh.com/internet/manfaat-internet-bagi-pelajar-pendidikan-dan-masyarakat.html>. [Diakses 9 Juni 2017].
- [5] E. Rahardian. *Pemanfaatan Internet dan Dampaknya Pada Pelajar Sekolah Menengah Atas di Surabaya*. [Online]. Available at: <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/ln5ba2011865full.pdf>. [Diakses 9 Juni 2017].
- [6] Anonim, 2013. *Guru, Kunci Utama Masalah Pendidikan di Indonesia*. [Online](Updated 16 Desember 2013). Available at: <http://www.beritasatu.com/pendidikan/155912-guru-kunci-utama-masalah-pendidikan-di-indonesia.html>. [Diakses 9 Juni 2017].
- [7] R. Andriani, 2014. *Pengertian Dan Jenis-Jenis Program Pengayaan*. [Online]. Available at: <http://www.membumikanpendidikan.com/2014/10/pengertian-dan-jenis-jenis-program.html?m=1>. [Diakses 19 Juni 2017].
- [8] F. A. Muqtadiroh, E. W. T. Darmaningrat dan R. N. Savira, "Risk Assessment and Risk Mitigation of E-Learning Implementation in The Middle School using Failure Modes and Effects Analysis (FMEA)," dalam *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI) 9*, Pekanbaru, 2017.
- [9] I. Gunawan dan A. R. Palupi, "TAKSONOMI BLOOM – REVISI RANAH KOGNITIF: KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN, PENGAJARAN, DAN PENILAIAN," *Premiere Education: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 98-117, 2012.
- [10] R. Paramita, 2012. *Taksonomi Tujuan Pembelajaran Digital*. [Online](Updated 20 March 2012). Available at: http://guraru.org/guru-berbagi/taksonomi_tujuan_pembelajaran_digital/. [Diakses 1 Maret 2018].
- [11] L. W. Anderson dan D. R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, London: Longman, 2001.
- [12] D. Rodgers, 2017. *Schoology Exchange*. [Online](Updated 22 September 2017). Available at: <https://www.schoology.com/blog/digital-learning-data-trends-and-strategies-you-need-know>. [Diakses 1 March 2018].
- [13] L. Houx, 2017. *Digital Learning: Data, Trends, and Strategies You Need To Know*. [Online](Updated 11 May 2017). Available at: <https://www.theguardian.com/higher-education-network/2017/may/11/digital-learning-how-to-keep-your-students-switched-on>. [Diakses 1 March 2018].
- [14] Rubiningtyas, 2017. *Pengertian Aplikasi Digital Learning*. [Online](Updated 10 April 2017). Available at: <https://rubiningtyas.wordpress.com/2017/04/10/pengertian-aplikasi-digital-learning/>. [Diakses 1 March 2018].
- [15] O. S. López, "The Digital Learning Classroom: Improving English Language Learners' academic success in mathematics and reading using interactive whiteboard technology," *Computers & Education*, vol. 54, pp. 901-915, 2010.
- [16] A. Ardiansyah, "Pengertian dan Aplikasi Pembelajaran Pengayaan," [Online]. Available at: <http://smilingagung.blogspot.co.id/2014/04/pengertian-dan-aplikasi-pembelajaran.html>. [Diakses 1 March 2018].
- [17] T. yukBlajar, "Tentang Kami," [Online]. Available at: <https://yukblajar.com/apps/home/aboutus>. [Diakses 2 October 2018].
- [18] T. yukBklajar, "Mitra Kami," [Online]. Available at: <https://yukblajar.com/apps/home/mitra>. [Diakses 2 October 2018].
- [19] P. R. Indonesia, 2005. *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 14 TAHUN 2005 TENTANG GURU DAN DOSEN*. [Online]. Available at: <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU14-2005GuruDosen.pdf>.
- [20] T. yukBlajar, "Bahasa Inggris K7-S1," SMP/IA 13 Surabaya, [Online]. Available at: <https://yukblajar.com/apps/home/rp/13>. [Diakses 2 October 2018].
-

Halaman ini sengaja dikosongkan.