



PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI *VIRTUAL LEARNING* DI TPA ZIYAADATUL HASANAH

Nazmia Kurniawati¹, Henry Candra², Yuli Kurnia Ningsih³, Alfred Pakpahan⁴, dan Tri Swasono Adi⁵

¹Jurusan Teknik Elektro, Universitas Trisakti

Email:nazmia.kurniawati@trisakti.ac.id

²Jurusan Teknik Elektro, Universitas Trisakti

Email:henrycandra@trisakti.ac.id

³Jurusan Teknik Elektro, Universitas Trisakti

Email:yuli_kn@trisakti.ac.id

⁴Jurusan Kedokteran Gigi, Universitas Trisakti

Email: alfred@trisakti.ac.id

⁵Jurusan Teknik Elektro, Universitas Trisakti

Email: tri.swasono@trisakti.ac.id

ABSTRACT

Since the outbreak of the Corona Virus Disease (Covid-19) case in March 2020, the government issued a policy to conduct distance learning. Conditions that require learning activities to be carried out online caused the children to use applications to carry out learning activities. One of the obstacles in implementing distance learning activities is the lack of technology mastery by parents and children. This causes children to have difficulty in learning the material provided by the school. In this activity, training was conducted to use virtual learning applications as learning media with the target of active parents and students in TPA Ziyaadatul Hasanah, Duren Sawit. With this training, it is hoped that parents and students can use virtual learning applications. So that parents can guide their sons and daughters in conducting distance learning activity and students are not left behind due to internet connection problems. From the results of the questionnaire given to participants to measure understanding of the training, participants gained increased knowledge about virtual learning applications as proofed by the increase in scores obtained from the pre-test and post-test results. In the pre-test the average score obtained by the participants was 8.3 while in the post-test the average score was 9.45 out of a scale of 10. In terms of satisfaction, the average score given by the participants was in the range of 4.1 to 4.75 and belongs to the very good range. Based on the results of discussions with participants, participants expected that there would be further activities related to their problems to be provided by the community service team..

Keywords: Application, Pandemic, Virtual learning

ABSTRAK

Sejak merebaknya kasus *Corona Virus Disease* (Covid-19) pada bulan Maret 2020, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh (PJJ). Kondisi yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring menyebabkan anak-anak harus menggunakan aplikasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Salah satu kendala dalam pelaksanaan kegiatan PJJ adalah kurangnya penguasaan teknologi oleh orang tua dan anak. Hal tersebut menyebabkan anak-anak kesulitan dalam mempelajari materi yang diberikan. Pada kegiatan ini dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi virtual learning sebagai media pembelajaran dengan sasaran orang tua dan siswa yang aktif di TPA Ziyaadatul Hasanah, Duren Sawit. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan orang tua dan siswa dapat menggunakan aplikasi *virtual learning*. Sehingga orang tua dapat membimbing putra putrinya dalam PJJ dan siswa tidak tertinggal materi karena masalah koneksi internet. Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta untuk mengukur pemahaman terhadap pelatihan yang diberikan, peserta mendapatkan peningkatan pengetahuan mengenai aplikasi virtual learning yang dibuktikan dengan peningkatan nilai yang didapatkan pada hasil pre-test dan post-test. Pada pre-test nilai rata-rata yang didapatkan peserta adalah 8.3 sedangkan pada post-test rata-rata nilainya adalah 9.45 dari skala 10. Sementara dari sisi kepuasan, rata-rata skor yang diberikan oleh peserta berada pada rentang 4.1 hingga 4.75 dan termasuk ke dalam rentang sangat baik. Berdasarkan hasil diskusi dengan peserta, warga mengharapkan adanya kegiatan lanjutan dari pelatihan virtual learning yang dilakukan pada periode PkM ini.

Kata kunci: Aplikasi, Pandemi, *Virtual Learning*

1. PENDAHULUAN

Sejak menyebarnya pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) di Indonesia pada bulan Maret 2020 (Ihsanuddin, 2020), pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 Perihal Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). Semenjak diterbitkannya surat edaran tersebut, seluruh sekolah di Indonesia mulai melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Beragam media digunakan untuk melakukan PJJ. *Platform* yang paling umum digunakan adalah aplikasi *video conference* seperti Zoom atau Google Meet (Assidiqi & Sumarni, 2020). Dengan menggunakan *platform* tersebut, siswa dapat tetap belajar dan berinteraksi dengan guru dan teman-temannya secara *real-time* walaupun berada di rumah masing-masing.

Dalam pelaksanaan PJJ menggunakan aplikasi *video conference*, masalah yang sangat sering terjadi adalah soal koneksi internet (Hutami, 2021). Penggunaan Zoom membutuhkan koneksi internet dengan kecepatan 0.6–1.8 Mbps dan Google Meet membutuhkan 0.3-2.6 Mbps (Apriana & Elita, 2020). Dengan tingginya kecepatan koneksi yang dibutuhkan, tidak jarang kualitas penerimaan di sisi siswa tidak maksimal, misalnya suara yang delay atau video yang tidak jelas. Selain itu, tidak jarang ketika di tengah pelajaran koneksi terputus karena siswa kehabisa kuota. Hal tersebut menyebabkan siswa tertinggal pelajaran.

Masalah lain yang masih banyak terjadi adalah guru yang belum menguasai penggunaan aplikasi (Dhini, 2021). Banyak guru yang belum bisa menggunakan aplikasi bantuan seperti *digital board* sebagai pengganti papan tulis atau *slide* presentasi sebagai pengganti buku. Hal itu menyulitkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Kendala tersebut berakibat pada menurunnya kualitas belajar siswa.

Aplikasi *virtual learning* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar secara mandiri. Perbedaan mendasar antara aplikasi ini dengan aplikasi *video conference* adalah materi pembelajaran sudah tersedia di dalam aplikasi *virtual learning* tersebut. Sehingga para siswa dapat belajar pada jam berapa pun tanpa harus menunggu kehadiran guru di kelas. Selain itu siswa juga lebih bebas untuk belajar materi yang diinginkan tanpa terpaku dengan jadwal pelajaran yang biasanya dibuat oleh guru kelasnya. Oleh karena itu jam belajar dan materi yang dipelajari oleh siswa lebih fleksibel.

Pada aplikasi *virtual learning* penyampaian materi juga dibuat semenarik mungkin menggunakan gambar, animasi, atau games interaktif. Latihan dan *tryout* juga tersedia sesuai dengan jenjang pendidikan siswa. Sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

Taman Pendidikan Al-Quran (TPA) Ziyaadatul Hasanah merupakan salah satu tempat belajar mengaji Al-Quran yang berlokasi di Kampung Gandaria RT 001 RW 07 Kelurahan Pondok Kelapa, Kecamatan Duren Sawit, Jakarta Timur. Peserta TPA merupakan anak usia sekolah dasar hingga menengah pertama yang terdampak oleh pandemi. Siswa/siswi tersebut harus belajar secara daring semenjak pandemi melanda. Mayoritas pelajar tersebut berasal dari masyarakat kelas menengah yang harus bergantian menggunakan perangkat dengan anggota keluarga yang lain. Sehingga sering kali ketika seharusnya jam belajar, perangkat komunikasinya justru dipakai oleh anggota lain. Selain itu keterbatasan kuota internet pun menjadi hambatan siswa/siswi ini untuk mengikuti kelas daring secara *real-time*. Oleh karena itu para pelajar ini membutuhkan bantuan pembelajaran agar tetap bisa belajar dengan nyaman tanpa tertinggal materi.

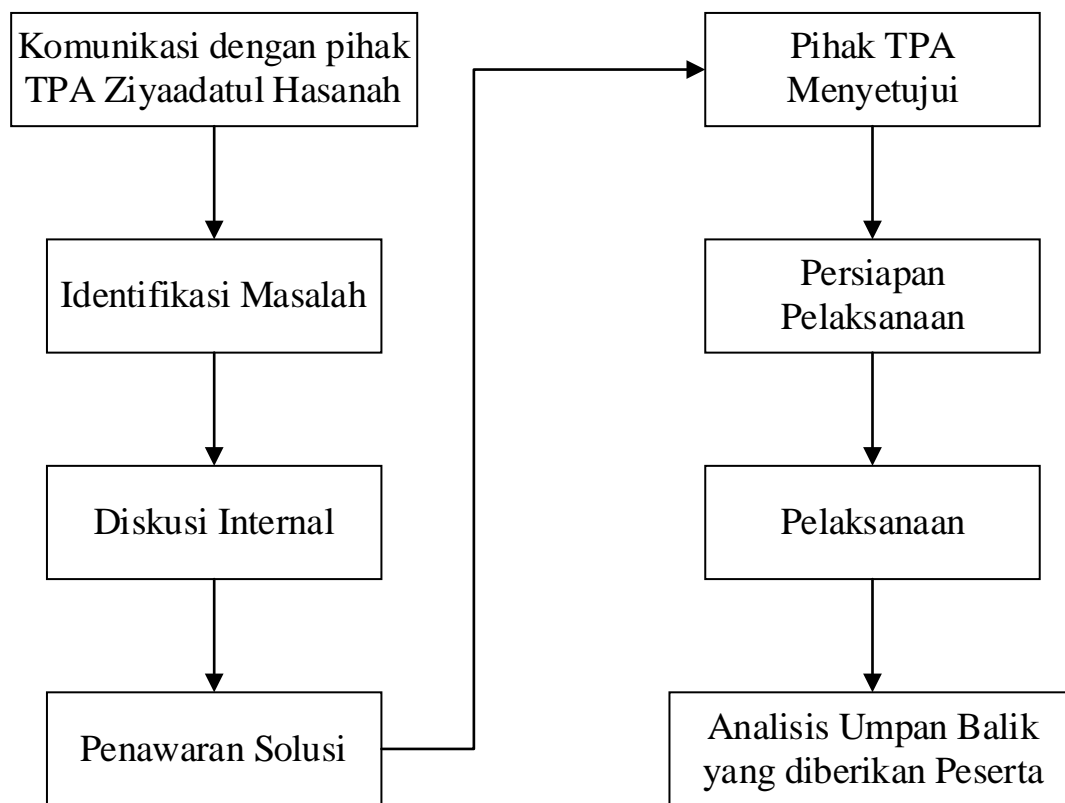
Berdasarkan paparan permasalahan tentang PJJ di atas, pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *virtual learning* di TPA Ziyaadatul Hasanah. Dengan dilakukannya pelatihan ini diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih mudah dan nyaman selama pemberlakuan kebijakan PJJ. Selain itu diharapkan kualitas hasil pembelajaran siswa dapat tetap terjaga dengan baik dan siswa bisa mendapatkan nilai yang bagus walaupun belajar melalui metode PJJ,.

2. METODE PELAKSANAAN

Gambar 1, mengilustrasikan alur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Gambar 1

Alur Pelaksanaan Kegiatan PkM



Sebelum kegiatan dilaksanakan, dilakukan pendekatan terhadap mitra melalui perwakilan tim PkM yang berdomisili dekat dengan lokasi TPA. Pada tahap tersebut dilakukan identifikasi masalah yang dihadapi oleh TPA tersebut. Dari hasil diskusi, diketahui bahwa banyak orang tua siswa di TPA tersebut yang merasa kesulitan untuk mendampingi anaknya dalam melakukan PJJ. Selain karena harus bekerja, orang tua juga mengalami kesulitan karena tidak menguasai aplikasi yang digunakan untuk PJJ. Selain itu, orang tua juga banyak yang tidak menguasai materi pelajaran anaknya. Hal tersebut menyebabkan orang tua kesulitan untuk membantu ketika anaknya mengerjakan tugas.

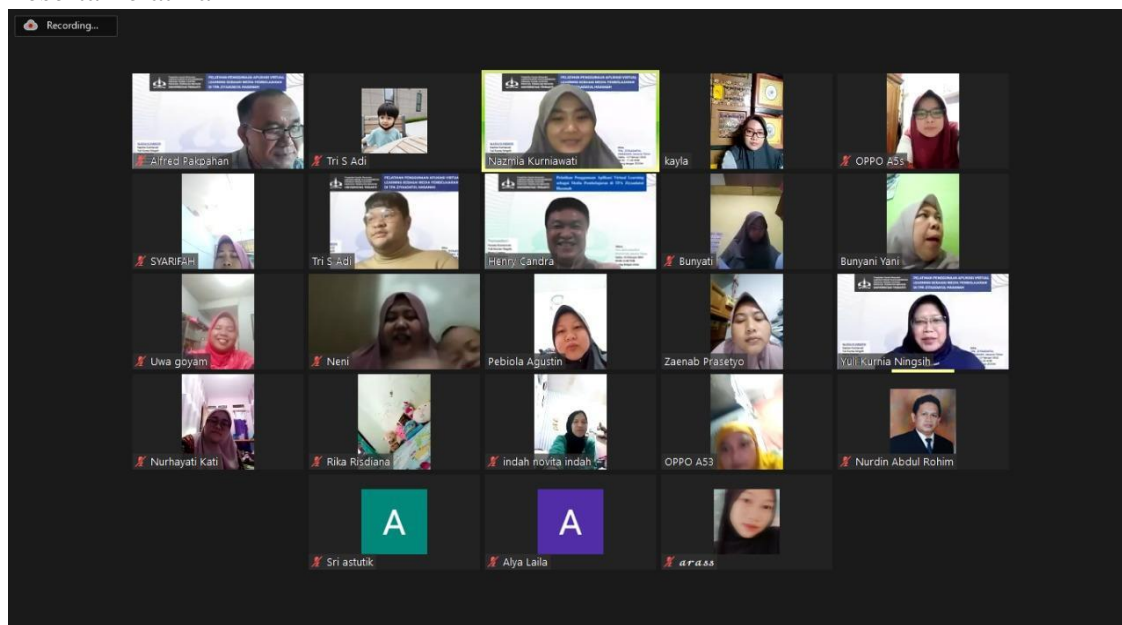
Setelah masalah teridentifikasi, selanjutnya dilakukan diskusi internal di tim PkM mengenai solusi yang bisa ditawarkan terkait masalah yang ada di TPA tersebut. Dari hasil diskusi, didapatkan kesepakatan untuk melakukan pelatihan penggunaan aplikasi *virtual learning* untuk membantu siswa dalam belajar. Selanjutnya solusi tersebut ditawarkan ke kepala TPA. Setelah kepala TPA

menyetujui tawaran yang diajukan tim PkM, selanjutnya dilakukan persiapan pelaksanaan kegiatan.

Tahap persiapan meliputi perencanaan materi yang akan disampaikan, teknis pelaksanaan acara, pembuatan *pre-test* dan *post-test* serta kuesioner kepuasan peserta. Sementara itu oleh perwakilan TPA, peserta yang berminat untuk mengikuti acara didata dan dibuatkan grup chat untuk berkomunikasi. Peserta terdiri atas 20 orang tua dan siswa yang aktif di TPA Ziyaadatul Hasanah.

Dikarenakan masih dalam kondisi pandemi, kegiatan PkM ini dilakukan secara daring melalui Zoom. Pada saat pelaksanaan, beberapa peserta kesulitan untuk memasuki ruang Zoom yang disediakan oleh panitia. Namun kendala tersebut dapat diatasi berkat panduan tim PkM dan peserta lain melalui grup chat. Sebelum materi dipaparkan, peserta diminta mengisi *pre-test* yang telah dibagikan sebelumnya.

Gambar 2
Peserta Pelatihan



Aplikasi *virtual learning* yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Rumah Belajar dan Ruang Guru. Kedua aplikasi tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang cukup berbeda agar peserta dapat memilih sesuai dengan kebutuhan anaknya. Adapun perbedaan secara umum dari kedua aplikasi tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Perbedaan Ruang Guru dan Rumah Belajar

	Ruang Guru	Rumah Belajar
Cara akses	Harus install aplikasi	Diakses lewat browser (https://belajar.kemdikbud.go.id/)
Biaya	Berbayar	Gratis
Ketersediaan materi dan latihan	Beragam	Terbatas
Konten	Video, Latihan, <i>Tryout</i>	Video, Audio, Teks, Games

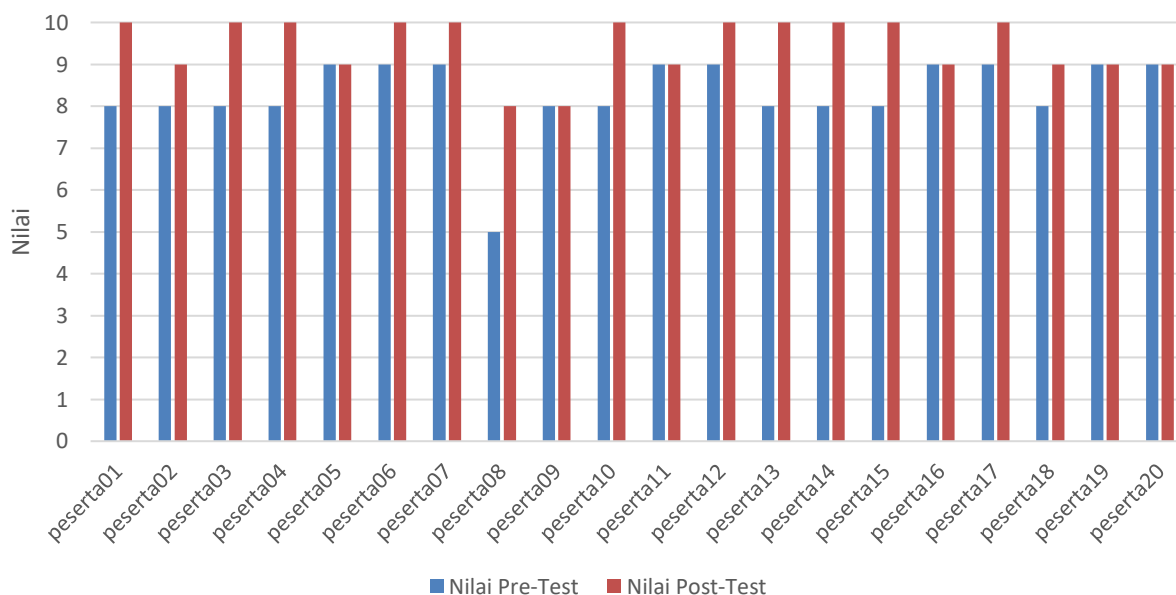
Materi yang diberikan meliputi cara registrasi, pemilihan materi, mengakses latihan dan cara mengisinya, serta penggunaan games interaktif yang merupakan integrasi antara materi dengan latihan. Pemaparan materi berlangsung sekitar 20 menit. Selanjutnya dilakukan pendampingan penggunaan aplikasi serta diskusi. Pada sesi ini peserta aktif bertanya mengenai hal apa saja yang bisa dieksplorasi dari aplikasi tersebut dan bagaimana pengaruhnya terhadap belajar anak. Setelah sesi diskusi selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pengisian *post-test* dan kuesioner kepuasan. Kuesioner kepuasan berisi penilaian peserta terhadap materi yang diberikan dan pelaksanaan kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengukur pemahaman peserta mengenai aplikasi *virtual learning*, diberikan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diisi sebelum pemaparan materi dan *post-test* diisi setelah materi diberikan. Grafik berikut ini menunjukkan hasil pre dan post test dari 20 peserta yang mengikuti kegiatan ini.

Gambar 3

Hasil Pengukuran Pemahaman Peserta



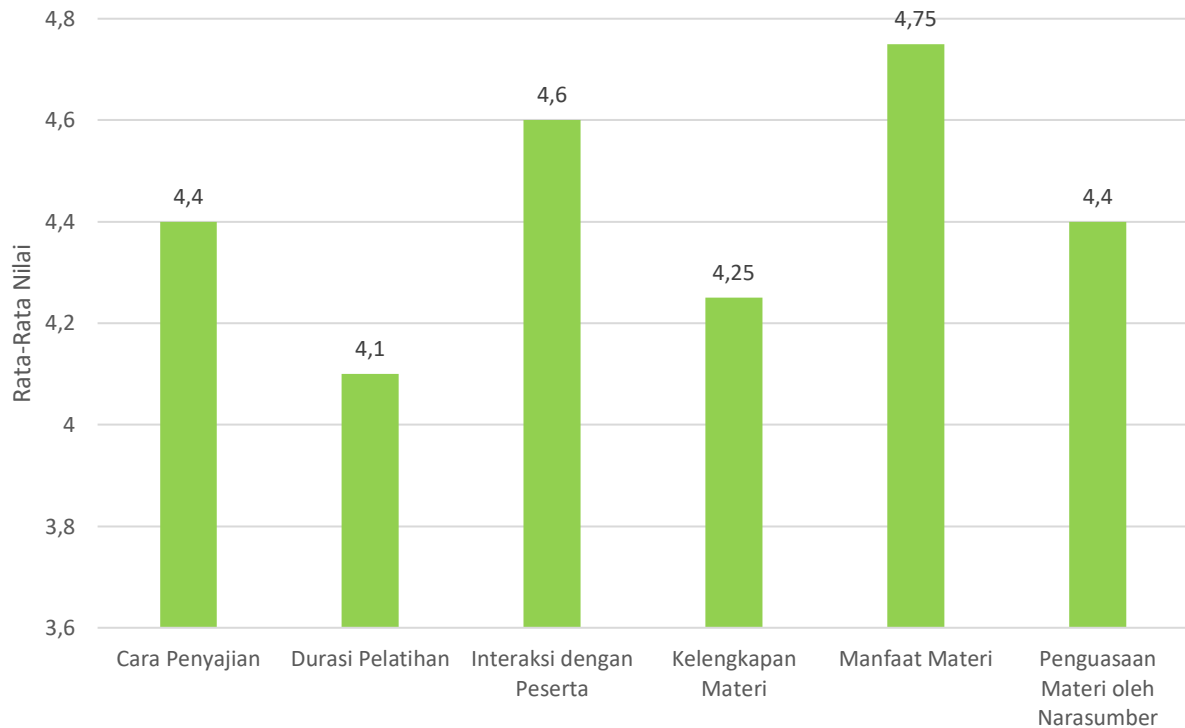
Gambar 3 menunjukkan hasil pengukuran pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan sebelum dan sesudah kegiatan dengan skala dari 1-10. Dari grafik pada gambar 3 dapat dilihat bahwa nilai terendah dari *pre-test* adalah 5 dan tertinggi adalah 9 dengan rata-rata nilai adalah 8.3. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta telah memiliki dasar pemahaman mengenai aplikasi *virtual learning*. Para peserta sebagian besar telah familiar dengan media pembelajaran menggunakan *video conference* seperti Zoom dan Google Meet. Sehingga peserta dapat dengan mudah mengikuti materi yang diberikan.

Setelah diberikan materi, dapat dilihat terdapat kenaikan nilai dari hasil *post-test*. Nilai terendah untuk *post-test* adalah 8 dan yang tertinggi adalah 10 dengan rata-rata nilai adalah 9.45. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta mendapatkan pemahaman lebih mengenai aplikasi *virtual learning* setelah diberikan pemaparan materi.

Selain diberikan kuesioner untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan, peserta juga diberikan kuesioner untuk mengukur kepuasan yang meliputi materi, kegiatan, dan pemateri. Pengukuran kepuasan menggunakan skala Likert.

Gambar 4

Hasil Pengukuran Kepuasan Peserta



Keterangan:

- 4-5 = sangat baik
- 3-4 = baik
- 2-3 = cukup
- 1-2 = tidak baik
- < 1 = sangat tidak baik

Gambar 4 menunjukkan hasil pengukuran kepuasan peserta menggunakan enam buah parameter: manfaat materi, yang terdiri atas cara penyajian materi, durasi pelatihan yang diberikan, interaksi antara narasumber dan tim PkM dengan peserta, kelengkapan materi yang disampaikan, manfaat materi, dan penguasaan materi oleh narasumber. Nilai yang ditampilkan adalah rata-rata dari nilai yang diberikan oleh 20 peserta dengan 5 kategori: sangat tidak baik, tidak baik, cukup, baik, dan sangat baik.

Dari grafik dapat dilihat bahwa cara penyajian materi mendapatkan nilai rata-rata 4.4, durasi pelatihan 4.1, interaksi dengan peserta 4.6, kelengkapan materi 4.25, manfaat materi 4.75, dan penguasaan materi oleh narasumber sebesar 4.4. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan yang dilakukan adalah sangat baik.

4. KESIMPULAN

Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta, peserta mendapatkan peningkatan pengetahuan mengenai aplikasi *virtual learning* yang dibuktikan dengan peningkatan nilai yang didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test* nilai rata-rata yang didapatkan peserta



adalah 8.3 sedangkan pada *post-test* rata-rata nilainya adalah 9.45 dari skala 10. Sementara dari sisi kepuasan, rata-rata skor yang diberikan oleh peserta berada pada rentang 4.1 hingga 4.75 dan termasuk ke dalam rentang sangat baik. Berdasarkan hasil diskusi dengan peserta, warga mengharapkan adanya kegiatan lanjutan dari pelatihan *virtual learning* yang dilakukan pada periode PkM ini.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini didanai oleh Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Trisakti tahun 2021/2022.

REFERENSI

- Apriana, D., & Elita, L. (2020). *Zoom versus Google Meet, Mana yang Lebih Banyak Habiskan Kuota?* KetikUnpad. <https://ketik.unpad.ac.id/posts/443/zoom-versus-google-meet-mana-yang-lebih-banyak-habiskan-kuota>
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 298–303.
- Dhini, R. R. (2021). *Problematika Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi*.
- Hutami, E. R. (2021). Kendala Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Bagi Siswa Sd, Guru, Dan Orangtua. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 3(1).
<https://doi.org/10.21831/jwuny.v3i1.40706>
- Ihsanuddin. (2020). *Fakta Lengkap Kasus Pertama Virus Corona di Indonesia*.
<https://nasional.kompas.com/read/2020/03/03/06314981/fakta-lengkap-kasus-pertama-virus-corona-di-indonesia?page=all>