

Penerapan Book & Quiz dan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19

by Arbi Haza Nasution

Submission date: 18-Mar-2023 10:57AM (UTC+0700)

Submission ID: 2039830858

File name: lassroom_Sebagai_Media_Pembelajaran_di_Masa_Pandemi_COVID-19.pdf (586.92K)

Word count: 2389

Character count: 14964

2
Penerapan Book & Quiz dan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19

Arbi Haza Nasution¹, Winda Monika^{2*}, M. Rizki Fadhilah¹, Hafiza Oktasia Nasution³

¹Fakultas Teknik/Teknik Informatika, Universitas Islam Riau, Indonesia

²Fakultas Ilmu Budaya/Ilmu Perpustakaan, Universitas Lancang Kuning, Indonesia

³Fakultas Ekonomi dan Bisnis/Manajemen, Universitas Riau, Indonesia

*e-mail: arbi@eng.uir.ac.id, windamonika@unilak.ac.id, mrizkifadhilah@eng.uir.ac.id, hafiza@lecturer.unri.ac.id

12

Abstract

The COVID-19 pandemic presents its own challenges in the education sector (schools) to adapt quickly so that they can still carry out and present education optimally to students even in limited circumstances. One of the efforts that continue to be made by the school is the application of information technology as a learning medium. The partner for this Community Service activity is SMP YLPI Marpoyan Pekanbaru, which during the pandemic experienced obstacles in using the library and using the Learning Management System (Google Classroom). To that end, the team built the Book & Quiz application and conducted training on the use of the Book & Quiz application and Google Classroom. The application of the Book & Quiz application is believed to be able to facilitate the management of digital libraries and increase students' reading interest. In addition, the use of Google Classroom can support more optimal online class management. Overall, the teachers are very satisfied and helped by this community service activity with an average respondent satisfaction score of 3.75 with interpreted score of 93%, which is Strongly Agree.

Keywords: Learning Management System, Instructional Media, Digital Library

Abstrak

Pandemic COVID-19 memberikan tantangan tersendiri disektor pendidikan (sekolah) untuk beradaptasi dengan cepat agar tetap dapat melaksanakan dan menghadirkan pendidikan secara optimal kepada siswa meski dalam keadaan terbatas. Salah satu upaya yang terus dilakukan oleh pihak sekolah yaitu penerapan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Adapun mitra kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini yaitu SMP YLPI Marpoyan Pekanbaru yang dimasa pandemi mengalami hambatan dalam pemanfaatan perpustakaan dan penggunaan Learning Management System (Google Classroom). Untuk itu, tim membangun aplikasi Book & Quiz serta melakukan pelatihan penggunaan aplikasi Book & Quiz dan Google Classroom. Penerapan aplikasi Book & Quiz dipercaya dapat mempermudah pengelolaan perpustakaan digital serta meningkatkan minat baca siswa. Selain itu, penggunaan Google Classroom dapat menunjang pengelolaan kelas online lebih optimal. Secara keseluruhan mitra sangat puas dan terbantu dengan diadakannya kegiatan pengabdian ini dengan rata-rata nilai kepuasan mitra sebesar 3,75 dan interpretasi skor 93%, yaitu Sangat Setuju.

Kata kunci: Learning Management System, Media Pembelajaran, Perpustakaan Digital

1. PENDAHULUAN

6
Sejak kemunculan *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2)* atau dikenal dengan *Coronavirus (COVID-19)* pada Desember tahun 2019, hingga saat ini telah menjadi *pandemic* yang berdampak hebat bagi tatanan kehidupan masyarakat dunia. Sekurangnya terdapat 420 juta jiwa terinfeksi dan 5,2 juta jiwa meninggal diakibatkan oleh COVID-19 (Dong et al., 2020). Virus ini masih merebak dan terus bermutasi (Chen et al., 2021; Law et al., 2021; Zawbaa et al., 2022). Dampak yang diakibatkan oleh COVID-19 tidak hanya pada sektor kesehatan tapi juga ke sektor pendidikan dan lain sebagainya.

Pada sektor Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) Republik Indonesia telah beberap kali mengeluarkan kebijakan seperti memberlakukan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) atau secara virtual; Pertemuan Tatap Muka Terbatas (PTMT) membatasi jumlah peserta didik dalam satu ruangan dan mempersingkat jam pelajaran; serta Tatap Muka (Luring) dengan tetap menjaga protokoler kesehatan. Kebijakan-kebijakan ini

terus berubah menyesuaikan tingkat infeksi yang terjadi di daerah tertentu. Dalam menerapkan kebijakan pembelajaran tersebut, tentunya menjadi tantangan luar biasa untuk berbagai pihak seperti sekolah dan Perguruan Tinggi yaitu harus menyediakan peralatan teknologi informasi memadai sehingga pembelajaran tetap berlangsung optimal; membiasakan sivitas akademika untuk beradaptasi menggunakan perangkat teknologi informasi; serta menciptakan model pembelajaran kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran tetap berkesan meski dilakukan diluar kebiasaan normal. Tentunya dalam proses implementasi di lapangan, diperlukan kemampuan sumber daya manusia mumpuni dan dana yang tidak sedikit.

Saat ini penggunaan Learning Management System (LMS) menjadi primadona atau solusi pembelajaran dimasa pandemi. Terdapat banyak LMS mulai dari open source seperti Moodle, *Google for Education*, *Edmodo*, *Schoology*, dan lain sebagainya yang tidak berbayar (Oguguo et al., 2021), hingga platform berbayar seperti SEVIMA EdLink. Masing-masing platform tersebut tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan fitur yang disediakan.

Pembelajaran menggunakan LMS membutuhkan kecakapan literasi teknologi informasi. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi menunjukkan bahwa budaya digital membaik serta indeks literasi digital Indonesia meningkat. Akan tetapi, banyak studi memaparkan adanya kekhawatiran dari pihak orang tua akan penggunaan Internet berlebihan pada siswa yang berdampak pada kecanduan hingga kelemahan kemampuan sosial sehingga dalam pembelajaran daring diperlukan pendampingan orang tua (Firdaus & Dewi, 2021; Hakim et al., 2021; Monika et al., 2022; Putri & Priyono, 2021).

Adapun mitra pada kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (P2M) ini adalah SMP YLPI Marpoyan Pekanbaru. SMP YLPI merupakan SMP swasta di bawah naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam dengan jumlah siswa sebanyak 125 orang dan guru sebanyak 17 orang. Sekolah ini dipilih sebagai mitra dikarenakan lokasi mitra berada 500-meter dari Universitas Islam Riau. Berdasarkan observasi awal, kepala sekolah SMP YLPI mengeluhkan belum optimalnya penerapan LMS di sekolah tersebut. Penggunaan LMS masih dikeluhkan oleh guru dan orang tua yang sebagian besar belum melek teknologi informasi. Pembelajaran daring bagi sebagian orang tua siswa dianggap cukup merepotkan karena harus menyediakan peralatan teknologi informasi seperti *handphone*, komputer, laptop, dan lain sebagainya. Selain itu, pembelajaran daring memerlukan pendampingan orang tua dimana bagi sebagian orang tua, kegiatan ini cukup merepotkan dikarenakan harus bekerja diwaktu yang bersamaan. Permasalahan lain yang dikemukakan oleh Kepala sekolah yaitu adanya kekhawatiran tidak optimalnya pemanfaatan perpustakaan sebagai jantung sekolah dikarenakan pengelolaan perpustakaan SMP YLPI yang belum menerapkan sistem informasi perpustakaan.

Oleh karena itu, pada kegiatan P2M ini kami melakukan 2 kegiatan yaitu 1) pembangunan system Book & Quiz sebagai media penghubung untuk sirkulasi koleksi dan baca koleksi elektronik di perpustakaan dengan tugas baca siswa; 2) pelatihan penggunaan *Google Classroom* bagi guru dan tata usaha yang selanjutnya guru memberikan arahan kepada orang tua siswa. Pelatihan ini bertujuan untuk menggunakan aplikasi Book & Quiz untuk menghidupkan peran dan pemanfaatan perpustakaan, dan membantu mitra menggunakan *LMS Google Classroom* secara optimal dimasa pandemi COVID-19.

2. METODE

Adapun metode pelaksanaan kegiatan P2M ini yaitu berupa pelatihan yang berlangsung secara luring (*offline*) dan daring (*online*) yang berjudul "Penerapan Book & Quiz dan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran dimasa Pandemi COVID-19 di SMP YLPI Marpoyan".

Tahapan pelaksanaan kegiatan P2M ¹³ antara lain.

1) Pra Kegiatan

Pada tahapan ini, tim melakukan analisa kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada pihak sekolah, kemudian tim merancang dan membangun aplikasi Book & Quiz.

2) Kegiatan

Kegiatan dilakukan bertahap yang berlangsung selama 2 hari secara offline dan online. Adapun rincian kegiatan pelaksanaan terlihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Rincian Kegiatan Pelaksanaan P2M

Waktu	Materi	Kegiatan	Pemateri
60 menit	Penggunaan aplikasi perpustakaan	Offline	Winda Monika
60 menit	Penggunaan aplikasi Book & Quiz	Online	Arbi Haza Nasution
60 menit	Penggunaan Google Classroom	Online	Rizki Fadillah dan Hafiza Oktasia Nasution

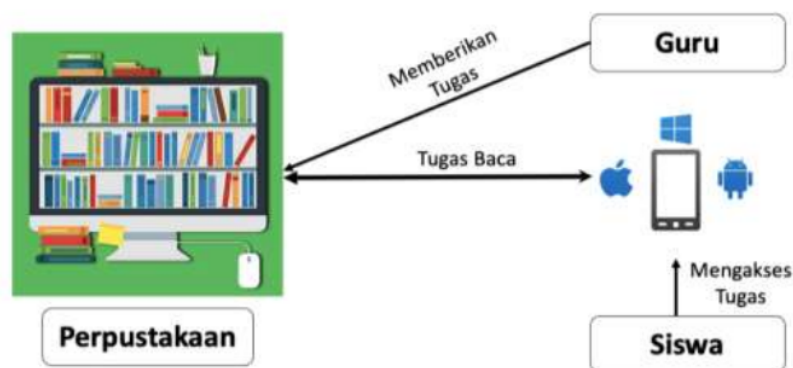
(3) Monitoring dan Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta dan wawancara berupa pemantauan penggunaan aplikasi di lapangan secara berkala dengan menjalin komunikasi dengan pihak sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Pembangunan Aplikasi Book & Quiz

Book & Quiz adalah aplikasi perpustakaan digital dimana siswa dapat mencari buku, meminjam, membaca koleksi buku digital dan juga mengerjakan tugas baca yang diberikan oleh guru. Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk meningkatkan minat baca siswa dan optimalisasi penggunaan perpustakaan sebagai sumber referensi siswa dan guru di sekolah selama masa pandemic COVID 19 dan juga seterusnya. Aplikasi ini dibangun dalam bentuk web dan juga mobile. Aplikasi web digunakan oleh admin untuk melakukan penginputan pengguna (guru dan siswa), koleksi buku digital, pembuatan akun baru, serta pembuatan kuis tugas baca yang akan diberikan kepada siswa. Sedangkan aplikasi mobile digunakan oleh siswa untuk mencari, membaca, menyimpan buku digital, dan mengerjakan tugas baca yang diberikan oleh guru. Adapun rancang bangun aplikasi Book & Quiz seperti terlihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Book & Quiz

2) Pelatihan Aplikasi Book & Quiz dan Google Classroom

Untuk optimalisasi penggunaan aplikasi Book & Quiz terlebih dahulu pihak sekolah yaitu guru yang mendapat tugas tambahan mengelola perpustakaan sekolah dibekali pengetahuan terkait pengelolaan perpustakaan digital. Adapun peserta berjumlah 6 orang guru. Dikarenakan jumlah peserta yang sedikit, pelaksanaan kegiatan dilakukan secara offline dengan tetap mematuhi protokoler kesehatan. Pada pelatihan ini, peserta dibekali (1) cara menginput atau mendata bibliografi buku, (2) sirkulasi koleksi yaitu pinjam-pengembalian buku, (3) pendaftaran keanggotaan, (4) pelaporan aktivitas perpustakaan menggunakan aplikasi SLiMS - Senayan Library Management System versi 9 bulian. Adapun dokumentasi kegiatan seperti terlihat pada Gambar 1 dan 2.



(a)



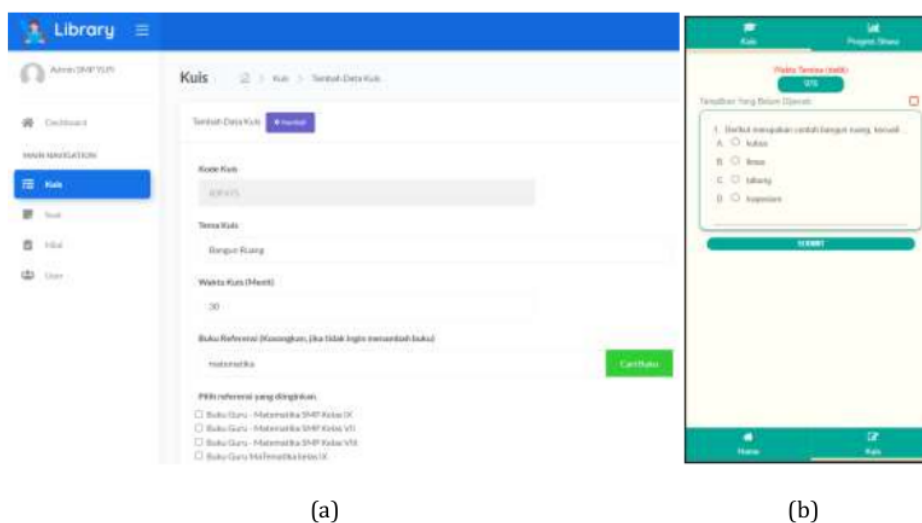
(b)

Gambar 2. Pelatihan Aplikasi Perpustakaan

Pada hari kedua, dilakukan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Book & Quiz dan Google Classroom. Kegiatan diikuti oleh 17 peserta yang merupakan guru yang nantinya akan aktif menggunakan kedua aplikasi ini. Kegiatan dilakukan secara online menimbang jumlah peserta yang cukup banyak dan pemberlakuan pemerintah tentang PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) level 2 di kota Pekanbaru seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3. Antarmuka Book & Quiz dapat dilihat pada Gambar 4 dimana guru dapat membuat kuis dan memilih referensi buku terkait yang dapat dipelajari siswa untuk persiapan materi sebelum pengerjaan kuis pada tautan <https://booknquiz.com> dan siswa dapat mengerjakan kuis dengan menginputkan kode kuis pada aplikasi <https://m.booknquiz.com>.



Gambar 3. Pelatihan Aplikasi Book & Quiz dan Google Classroom Secara Daring



Gambar 4. Antarmuka Book & Quiz: Pembuatan Kuis (a) dan Pengerjaan Kuis (b)

Berdasarkan wawancara tim dengan peserta selama kegiatan berlangsung, peserta mengaku antusias mengikuti pelatihan dikarenakan baru kali ini mendapatkan pelatihan pengelolaan perpustakaan digital setelah sebelumnya hanya mengelola perpustakaan secara manual. Para guru mengaku, dengan penerapan aplikasi SLiMS diintegrasikan dengan aplikasi Book & Quiz ini akan jauh membantu memudahkan pekerjaan mereka dalam mengelola perpustakaan. Selain itu, selama ini belum ada keharusan atau kewajiban bagi siswa secara khusus membaca buku diluar buku wajib (paket) seperti karya sastra anak sesuai rentang usia. Oleh karena itu, para guru mengharapkan dengan penerapan aplikasi Book & Quiz dalam tugas baca akan perlahan meningkatkan minat baca siswa.

Penggunaan Google Classroom di sekolah sejak pertengahan tahun 2020. Hanya saja, pihak sekolah yaitu guru dan siswa masih mengalami hambatan dalam penggunaannya. Saat pelatihan diberikan tidak dihadiri oleh seluruh guru melainkan hanya perwakilannya saja yang dianggap mampu dengan mudah beradaptasi dengan teknologi informasi. Guru ini yang kemudian menjadi tutor untuk guru dan siswa lain yang mengalami kendala dalam penggunaan sistem.

Tim juga memberikan survey kepuasan mitra menggunakan 4 skala likert: Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 dengan kriteria interpretasi skor berdasarkan interval 0%-24.99% (STS), 25%-49.99% (TS), 50%-74.99% (S) dan 75%-100% (SS). Berdasarkan hasil survey, peserta mengaku bahwa materi P2M sangat sesuai dengan kebutuhan sehingga mereka berminat untuk mengikuti kegiatan P2M selama sesuai kebutuhan. Disamping itu, peserta sangat setuju bahwa kegiatan P2M yang dilaksanakan sesuai harapan dan anggota P2M yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan, hal ini terlihat dari setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat. Peserta setuju bahwa mereka mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan P2M yang dilaksanakan, kegiatan pelatihan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola perpustakaan digital dan menggunakan LMS. Secara umum peserta merasa sangat puas terhadap kegiatan yang dilakukan dengan rata-rata nilai kepuasan mitra sebesar 3,75 dan interpretasi skor 93%, yaitu Sangat Setuju.

4. KESIMPULAN

Pandemi COVID-19 memberikan tantangan baru terutama dunia Pendidikan untuk berinovasi menerapkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan P2M ini, tim telah membangun aplikasi Book & Quiz serta melakukan pelatihan penggunaan aplikasi Book & Quiz dan Google Classroom sebagai media pembelajaran dimasa pandemic COVID-19. Berdasarkan wawancara dan survey yang diberikan, peserta/mitra merasa kegiatan ini sangat bermanfaat untuk instansi mereka dan diharapkan dari pelatihan ini mereka dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar dan pemanfaatan perpustakaan.

5

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Riau (UIR) yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, A. T., Altschuler, K., Zhan, S. H., Chan, Y. A., & Deverman, B. E. (2021). COVID-19 CG enables SARS-CoV-2 mutation and lineage tracking by locations and dates of interest. *Elife*, 10, e63409.
- Dong, E., Du, H., & Gardner, L. (2020). An interactive web-based dashboard to track COVID-19 in real time. *The Lancet Infectious Diseases*, 20(5), 533–534.
- Firdaus, R. A., & Dewi, D. S. E. (2021). Efikasi Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Remaja dimasa Pandemi COVID-19. *PSIMPHONI*, 1(2), 67–74.
- Hakim, T. D., Amelia, V., & Monika, W. (2021). PKM Penyuluhan Internet Sehat Di SMK Telkom Pekanbaru. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(1), 51–59.
- Law, S., Leung, A. W., & Xu, C. (2021). COVID-19 mutation in the United Kingdom. *Microbes and Infectious Diseases*, 2(2), 187–188.
- Monika, W., Amelia, V., & Hakim, T. D. (2022). Penelusuran Informasi Ilmiah Mahasiswa di Perpustakaan Universitas Lancang Kuning. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 2(2), 125–132.
- Oguguo, B. C. E., Nannim, F. A., Agah, J. J., Ugwuanyi, C. S., Ene, C. U., & Nzeadibe, A. C. (2021). Effect of learning management system on Student's performance in educational measurement and evaluation. *Education and Information Technologies*, 26(2), 1471–1483.
- Putri, T. H., & Priyono, D. (2021). Kecanduan Internet pada Anak Sekolah Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(4), 745–752.
- Zawbaa, H. M., Osama, H., El-Gendy, A., Saeed, H., Harb, H. S., Madney, Y. M., Abdelrahman, M., Mohsen, M., Ali, A. M. A., Nicola, M., & others. (2022). Effect of mutation and vaccination on spread, severity, and mortality of COVID-19 disease. *Journal of Medical Virology*, 94(1), 197–204.

Penerapan Book & Quiz dan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	6%
2	daten-quadrat.de Internet Source	2%
3	Ihsanurrijal Muwahid, Tuslaela Tuslaela, Yoseph Adrianus Ino, Faqih Muhammad, Farhan Rahmadhani. "Pelatihan Penggunaan Smartphone Secara Maksimal dan Positif Kepada Komunitas Anak Putus Sekolah di Pancoran Buntu 2", Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2022 Publication	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
6	jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id Internet Source	1%

7	Arbi Haza Nasution, Winda Monika, Tengku Walid Firmansyah Masnur. "Chapter 23 Speech Recognition Mobile Application for Learning Iqra' Using PocketSphinx", Springer Science and Business Media LLC, 2022 Publication	1 %
8	ejournal.unisbablitar.ac.id Internet Source	1 %
9	Ilham Ilham, Hijril Ismail, Irwandi Irwandi, Hidayati Hidayati, Rima Rahmania, Muhammad Hudri. "PELATIHAN PERCAKAPAN BAHASA INGGRIS BAGI PEDAGANG ASONGAN DI KAWASAN WISATA PANTAI SENGGIGI", SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 2022 Publication	1 %
10	ejournal.stkipbbm.ac.id Internet Source	1 %
11	core.ac.uk Internet Source	1 %
12	journal.stiba.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.unib.ac.id Internet Source	1 %
14	text-id.123dok.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On