

Original Research Paper

Pelatihan Implementasi Pembelajaran Daring dalam Masa Pandemi

Dori Lukman Hakim¹, Dani Firmansyah¹, Intan Purnamasari¹

¹ Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia

DOI : <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v6i1.3550>

Sitasi: Hakim, D. L., Firmansyah, D., & Purnamasari, I. (2023). Pelatihan Implementasi Pembelajaran Daring dalam Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 6(1)

Article history

Received: 05 Februari 2023

Revised: 24 Maret 2023

Accepted: 31 Maret 2023

*Corresponding Author: **Dori**

Lukman Hakim, Universitas

Singaperbangsa Karawang,

Karawang, Indonesia,

Email:

dorilukmanhakim@fkip.unsika.ac.id

Abstract: Pandemi Covid-19 menjadikan proses pembelajaran dilaksanakan secara daring atau online. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang efektif salah satunya adalah mobile learning. Mobile learning merupakan media pembelajaran kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara online dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti smartphone, tab, handphone dan lainnya. Maka pembelajaran mobile learning dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun diperlukan. Artikel ini akan menjelaskan tentang pelatihan implementasi pembelajaran daring dapat membantu masyarakat dalam memahami dan menggunakan teknologi dengan menggunakan konsep mobile learning.

Keywords: Masa Pandemi; Pembelajaran Daring

Pendahuluan

Covid-19 merupakan salah satu virus menular yang berbahaya. Oleh karena itu perlu adanya tindakan pencegahan untuk mengatasi semakin menyebarnya Covid-19. Maka dari itu pemerintah menerapkan kebijakan pysical distancing. Namun kondisi ini memberikan dampak dalam kehidupan sosial dan juga pada bidang pendidikan. Dalam hal ini masyarakat tidak dapat beraktivitas dan bersosialisasi secara langsung tetapi harus menggunakan media sosial sebagai alat untuk berinteraksi antar masyarakat. Begitupun pada bidang pendidikan, peserta didik tidak dapat melaksanakan proses pembelajaran secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilaksanakan secara daring (online). Hal ini dilakukan untuk mengurangi semakin menyebarnya virus Covid-19. Menurut Dori & Firmansyah (2022) menyatakan bahwa Covid-19 memberikan perubahan besar terjadi dalam kehidupan, yang awalnya orang bisa hidup normal dan berinteraksi satu sama lain secara langsung, namun kini semua berubah menjadi serba online.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 21 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) (Peraturan Pemerintah, 2020). Menteri kesehatan menetapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) berdasarkan usulan dari pemerintah daerah untuk melakukan PSBB dengan kriteria yang telah ditetapkan. Pembatasan PSBB paling sedikit meliputi, peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan pembatasan kegiatan ditempat atau fasilitas umum. Berdasarkan surat edaran yang telah ditetapkan oleh pemerintah maka kegiatan masyarakat dan proses pembelajaran disekolah harus dihentikan sementara sampai situasi yang ditentukan. Namun dengan adanya peraturan pemerintah terkait PSBB perlu adanya tindakan terkait proses pembelajaran karena pendidikan merupakan sarana untuk menambah pengetahuan dan keterampilan anak sebagaimana dinyatakan dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang, 2003).

Berdasarkan tujuan Pendidikan di atas dengan melihat kondisi covid-19 maka perlu adanya pembelajaran daring. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran masih tetap berlanjut walau dalam kondisi pandemi Covid-19. Oleh karena itu pemerintah memberikan kebijakan yang diatur dalam (SE) MENDIKBUD No. 4 tahun 2020 point 2 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan di rumah melalui proses pembelajaran daring atau jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kebijakan ini dilakukan dalam langkah mengurangi penyebaran Covid-19 (MENDIKBUD, 2020).

Pada situasi Covid-19 yang tidak memungkinkan proses pembelajaran secara langsung atau tatap muka maka dalam hal ini perlu adanya media pembelajaran yang sesuai. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran online adalah mobile learning. Menurut Hakim (2017) menyatakan bahwa mobile learning merupakan kegiatan belajar-mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang mengacu pada perangkat genggam bergerak melalui perangkat mobile seperti handphone (Hp), smartphone, tablet (Tab), personal digital assistance (PDA), notebook, dan netbook. Sejalan dengan pendapat Nikmah et al. (2020) menyatakan bahwa mobile learning merupakan pembelajaran dengan perangkat Personal Digital Assistant (PDA), tab, iphone, dan HP sebagai device utama. Mobile learning dapat diaplikasikan dalam berbagai materi pembelajaran dalam jenjang Pendidikan.

Mobile learning merupakan media pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Sebagaimana yang diungkapkan Pangalo (2020) menyatakan bahwa pembelajaran mobile learning menjadi salah satu alternatif media pembelajaran mandiri yang lebih menarik, lebih mudah, lebih hemat, dan dapat digunakan oleh pengguna atau peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun diperlukan. Salah satu perangkat mobile learning yang sering digunakan adalah smartphone karena harganya yang terjangkau. Dalam

smartphone terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti: teks, video, aplikasi, audio, internet dan lainnya. Melalui fitur yang terdapat pada smartphone membantu peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Penggunaan mobile learning dalam proses pembelajaran tidak semuanya dapat mengikuti, hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi. Perangkat mobile learning seperti Zoom, Google Classroom dan Google Meeting tidak semuanya mengetahui bagaimana cara menggunakannya. Hal ini terjadi karena tidak terbiasa dengan pembelajaran jarak jauh dan penggunaan perangkat mobile learning. Berdasarkan hasil penelitian Purwanto et al. (2020) menyatakan bahwa guru, peserta didik, dan orang tua belum terbiasa dengan adanya pembelajaran jarak jauh oleh karena itu, memerlukan waktu untuk adaptasi sehingga hal ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Maka perlu adanya edukasi terkait perangkat mobile agar dapat membantu masyarakat, siswa dan guru dalam menggunakannya. Terutama untuk kalangan guru dalam membantu guru menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan proses pembelajaran karena tidak semua guru dapat menggunakan perangkat mobile learning. Sebagaimana yang diungkapkan Budiyo (2020) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan menciptakan suasana pembelajaran interaktif antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan pembelajaran.

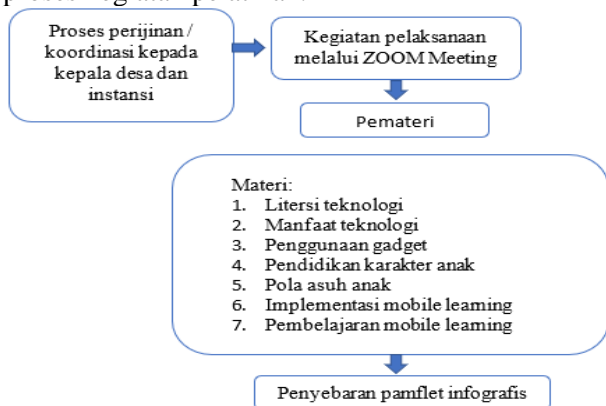
Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat diketahui bahwa perlu adanya pelatihan pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19. Maka dalam artikel ini akan dijelaskan "Pelatihan Implementasi Pembelajaran Daring dalam Masa Pandemi".

Metode

Berdasarkan MENDIKBUD RI Nomor 03 tahun 2020 pembelajaran di perguruan tinggi pada semua zona untuk mata kuliah teori dilakukan dengan daring. Demikian untuk mata kuliah praktik sedapat mungkin tetap dilakukan dengan daring. Oleh karena itu, berdasarkan peraturan pemerintah tersebut maka metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan metode dalam jaringan

(daring) atau virtual melalui aplikasi Zoom Meeting. Program yang meliputi penyuluhan dan pelatihan yang dilaksanakan melalui aplikasi Zoom. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mensosialisasikan serta memberikan pelatihan seputar jenis-jenis aplikasi edukasi untuk pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Selain itu kegiatan ini bertujuan unruk menambah wawasan kepada masyarakat luas mengenai fenomena pembelajaran daring selama masa pandemi, seperti berubahnya pola asuh anak dan penggunaan gawai pada anak. Adapun kegiatan ini juga ditujukan untuk masyarakat umum, khususnya yang berprofesi di bidang pendidikan, seperti guru, dosen, dan mahasiswa fakultas keguruan yang sedang melaksanakan praktek mengajar. Selain itu kegiatan ini juga terbuka untuk masyarakat umum karena masa pandemi COVID-19, orang tua yang berperan untuk mendidik dan membimbing anak selama pembelajaran daring di rumah (MENDIKBUD, 2020).

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama 7 hari melalui Zoom Meeting yang terdiri dari guru, dosen, mahasiswa dan masyarakat. Kegiatan ini dimulai dengan koordinasi kepada kepala desa dan kepala instansi seperti kepala sekolah pemberian materi yang terdiri dari 7 materi yaitu literasi teknologi dalam kehidupan masyarakat, pemanfaatan teknologi dalam kehidupan masyarakat, penggunaan gadget, Pendidikan karakter anak melalui teknologi, pola asuh anak dengan pemanfaatan teknologi, implementasi obile learbing dan pembelajaran mobile learning melalui aplikasi Zoom, Google Meeting, dan Google Classroom. Kemudian diakhiri dengan penyebaran pamflet infografis mengenai penggunaan mobile learning dan dampak-dampak pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Berikut bagan alur proses kegiatan pelatihan:



Gambar 1. Bagan Proses Pelatihan

Tahap Awal

Pelatihan implementasi pembelajaran daring di masa pandemi dimulai dari koordinasi kepada kepala desa dan kepala instansi seperti kepala sekolah dengan mengadakan penyuluhan terkait penggunaan teknologi dimasa pandemi yang mana target dalam pelatihan ini mencakup orang tua siswa, siswa, mahasiswa, dosen, dan guru. Karena masih dalam pandemi maka pada proses pelaksanaan implementasi ini diadakan secara daring (dalam jaringan) melalui pelaksanaan webinar secara virtual menggunakan aplikasi Zoom.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas maka rumusan masalahnya adalah apakah pelatihan implementasi pembelajaran daring memberikan pemahaman terkait penggunaan teknologi dengan konsep mobile learning.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 7 hari, dimulai dari tanggal 1-18 November 2020 yang terbagi menjadi 7 materi. Adapun materi yang disampaikan dalam pelatihan adalah sebagai berikut:

Materi pertama, yaitu literasi teknologi dalam kehidupan masyarakat yang dilaksanakan pada 1 November 2020. Pukul 09.00 – 12.00 WIB.

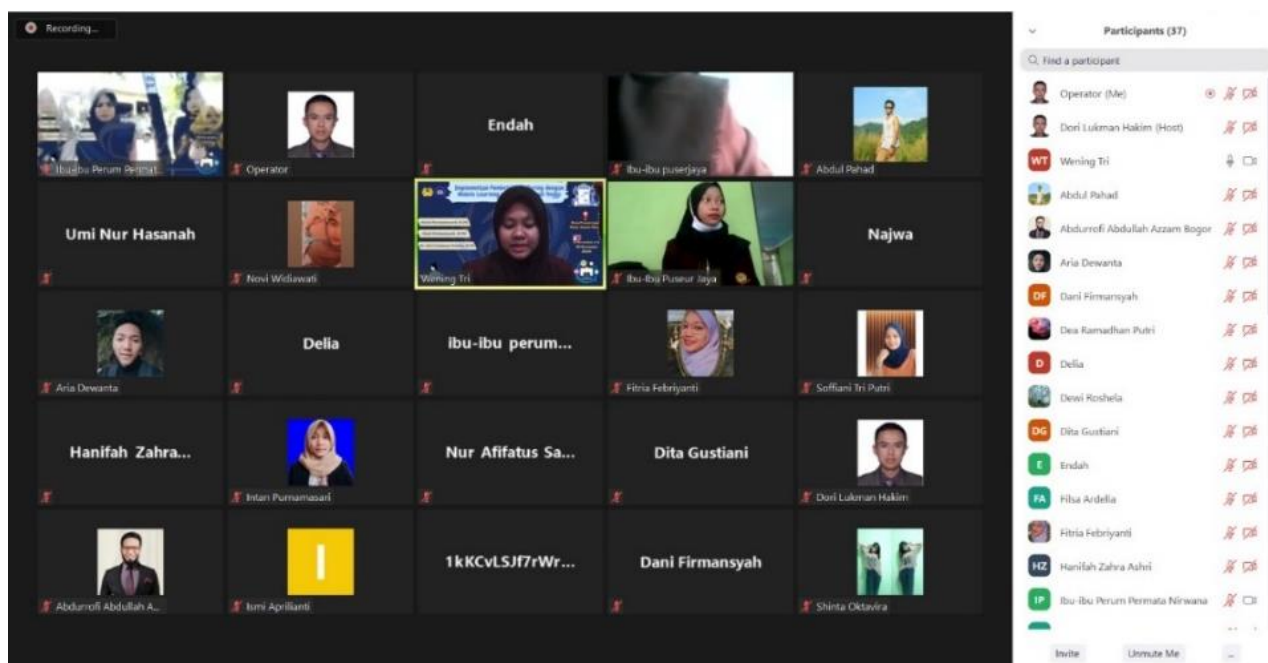
Dewasa ini penggunaan internet secara signifikan mengubah gaya hidup maupun pandangan masyarakat dalam beberapa cara. Berbagai saluran tidak bisa lepas dari keberadaan internet mulai dari aspek pribadi hingga komunitas. Terdapat beberapa komunitas dalam masyarakat yaitu mulai dari lowongan pekerjaan , pribadi, perjalanan, seni, perpustakaan, gaya hidup, belanja, musik, olahraga, games, dan lainnya. Hal ini dapat dengan mudah kita akses melalui internet. Maka dengan begitu penggunaan internet mengubah tuntutan zaman dari waktu ke waktu berlangsung dengan cepat. Penggunaan internet menuntut pengguna untuk melakukan perubahan sejalan dengan tuntutan teknologi, dan apabila tidak segera beradaptasi maka akan tertinggal jauh. Oleh karena itu, internet memberikan dampak negatif dan positif bagi pengguna. Sehingga tepat penggunaan dan bijak penggunaan internet perlu adanya pengetahuan literasi digital.

Literasi digital atau digital literasi adalah suatu kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten maupun informasi dengan kecakapan kognitif maupun teknikal.

Literasi digital sangat diperlukan terutama dalam kondisi pandemi Covid-19, penggunaan literasi digital merupakan penunjang sebagai media dan sarana dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Latip (2020) menyatakan bahwa literasi teknologi atau literasi digital memiliki peran penting dalam keterlaksanaan pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19, diantaranya memperlancar pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, menjadikan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh lebih efektif, memudahkan dalam mencari dan

mengolah informasi, memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi guru dan peserta didik, mengarahkan penggunaan teknologi ke arah lebih positif, dan menjunjung etika sosial ketika menggunakan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh.

Maka dapat diketahui bahwa literasi teknologi dalam kehidupan masyarakat sangat penting, hal ini terbukti dengan adanya masa pandemi yang sekarang terjadi salah satunya di negara Indonesia. Melalui pelatihan literasi digital masyarakat akan menjadi lebih cekatan dan terbiasa dalam menghadapi keadaan yang serba digital. Sehingga dengan begitu masyarakat akan lebih mudah menggunakan teknologi kapanpun dan dimanapun sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dengan bijak. Berikut merupakan gambar pelatihan pembelajaran daring dimasa pandemi.melalui *Zoom Meeting*.



Gambar 2. Pemaparan Materi ke-1

Materi kedua, yaitu pemanfaatan teknologi dalam kehidupan masyarakat yang dilaksanakan pada 2 November 2020. Pukul 09.00 – 12.00 WIB.

Pada pengetahuan literasi digital baiknya juga didukung dengan kerangka internet yang sehat sehingga apa yang akan dikomunikasikan dapat terwujud sesuai dengan etika berkomunikasi secara digital. Selain itu, penggunaan digital yang sehat dapat menumbuhkan kreativitas pengguna internet yang sehat sehingga mampu memberikan manfaat

Pendidikan yang baik untuk generasi-generasi berikutnya. Banyak sekali manfaat teknologi dalam kehidupan masyarakat dan Pendidikan. Manfaat teknologi dalam kehidupan masyarakat salah satunya adalah dibidang kewirausahaan, kemampuan dan keinginan berwirausaha untuk mengembangkan usahanya melalui aplikasi online atau media sosial dalam rangka memperoleh keuntungan sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan omset penjualan karena melalui

penjualan online dapat memperluas pasar penjualan. Sebagaimana yang diungkapkan Rahman & Nurdian (2021) menyatakan bahwa media sosial menjadi sarana komunikasi bagi pelaku usaha dan konsumen. Selain itu pemanfaatan media sosial menjadi sarana promosi bagi pelaku usaha.

Pada dunia Pendidikan, penggunaan teknologi sangat dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga proses pembelajaran dapat lebih menarik. Teknologi banyak dimanfaatkan sebagai sarana dalam menyampaikan pembelajaran, beberapa aplikasi yang biasa digunakan seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*,

Zoom, *Google meet*, *Edmodo*, *youtube*, dll. Maka dapat disimpulkan bahwa teknologi sangat bermanfaat dalam kehidupan terutama dimasa pandemi Covid-19. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Salsabila et al. (2020) menyatakan bahwa adanya teknologi informasi dan komunikasi menjadi penunjang terselenggaranya proses belajar mengajar secara jarak jauh. karena teknologi memiliki peranan yang mampu menjadikan proses belajar menjadi efektif dan mampu tetap berjalan dengan baik. Berikut merupakan gambar pelatihan pembelajaran daring dimasa pandemi.melalui *Zoom Meeting*.



Gambar 3. Pemaparan Materi ke-2

Materi ketiga, yaitu penggunaan gadget yang dilaksanakan pada 4 November 2020. Pukul 09.00 – 12.00 WIB.

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang cukup besar dalam kehidupan masyarakat. Dengan adanya teknologi seseorang dapat berinteraksi dengan mudah tanpa berinteraksi secara langsung. Hal ini dapat dilakukan dengan mudah melalui *gadget*. Menurut Amri et al. (2020) *gadget* merupakan sebuah barang elektronik modern yang mempunyai banyak manfaat yaitu untuk berkomunikasi, mencari berita, dan bermain games.

Adanya kemajuan teknologi *gadget* merupakan alat elektronik yang tidak dapat lepas dari kehidupan masyarakat. Terdapat banyak

manfaat dari *gadget* jika digunakan dengan tepat dan bijak, beberapa dampak positif *gadget* diantaranya adalah memudahkan melakukan interaksi dengan orang lain, memudahkan mengakses informasi, dan sebagai media hiburan. Menurut Amri et al. (2020) dampak positif *gadget*, dapat mempermudah siswa dalam mencari materi tugas sekolah, sebagai sarana hiburan, berintraksi antar teman dan menambah rasa percaya diri, siswa dapat mengakses informasi dan membuat siswa menjadi kreatif. Sejalan dengan Marpaung (2018) menyatakan bahwa *gadget* memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi.

Pada penggunaan *gadget* selain terdapat banyak manfaat atau dampak positif tetapi ada juga dampak negatifnya jika kita tidak menggunakannya dengan baik, diantaranya antisosial atau individualisme dan malas beraktifitas. Menurut Amri et al. (2020) menyatakan bahwa dampak negative dari gadget adalah siswa menjadi kecanduan gadget, malas beraktifitas, sulit fokus dalam belajar, dan antisosial dengan lingkungan sekitar tempat tinggal. Dampak negatif *gadget* juga diungkapkan oleh Marpaung (2018) menyatakan bahwa gadget menyebabkan penggunaanya lebih bersikap individualis yaitu menyebabkan seseorang

lupa berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Terdapat beberapa fitur yang terdapat dalam *gadget* dalam menunjang proses pembelajaran, diantaranya internet, telepon, SMS, *video Call*, MP3, kamera dan lainnya.

Berdasarkan pemaparan materi di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki berpengaruh yang baik bagi masyarakat dan peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut merupakan gambar pelatihan pembelajaran daring dimasa pandemi.melalui *Zoom Meeting*.



Gambar 4. Pemaparan Materi ke-3

Materi keempat, yaitu pendidikan karakter anak melalui penggunaan teknologi, yang dilaksanakan pada 9 November 2020. Pukul 09.00 – 12.00 WIB.

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Dengan adanya penggunaan teknologi dan penggunaan gadget sebagai sarana dalam berinteraksi serta sebagai media untuk pembelajaran online memberikan dampak positif dan negatif, sehingga perlu adanya pengetahuan pendidikan karakter dalam menggunakan teknologi. Menurut Annisa et al. (2020) pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk menerapkan nilai-nilai agama, moral, etika pada peserta didik melalui pengetahuan, dibantu oleh orangtua, guru serta masyarakat yang sangat penting dalam pembentukan dan perkembangan karakter peserta didik.

Penanaman karakter perlu diterapkan mulai dari usia dini, karena akan mempengaruhi

kebiasaan dimasa yang akan datang. Sebagaimana yang diungkapkan Azizah et al. (2020) menyatakan bahwa watak yang terbentuk pada seorang anak akan mempengaruhi kebiasaannya dimasa yang akan datang. Karena jika tidak diberikan Pendidikan karakter maka peserta didik akan menjadi pribadi yang tidak memiliki *role model*, pribadi yang apatis dan pribadi yang anti sosial.

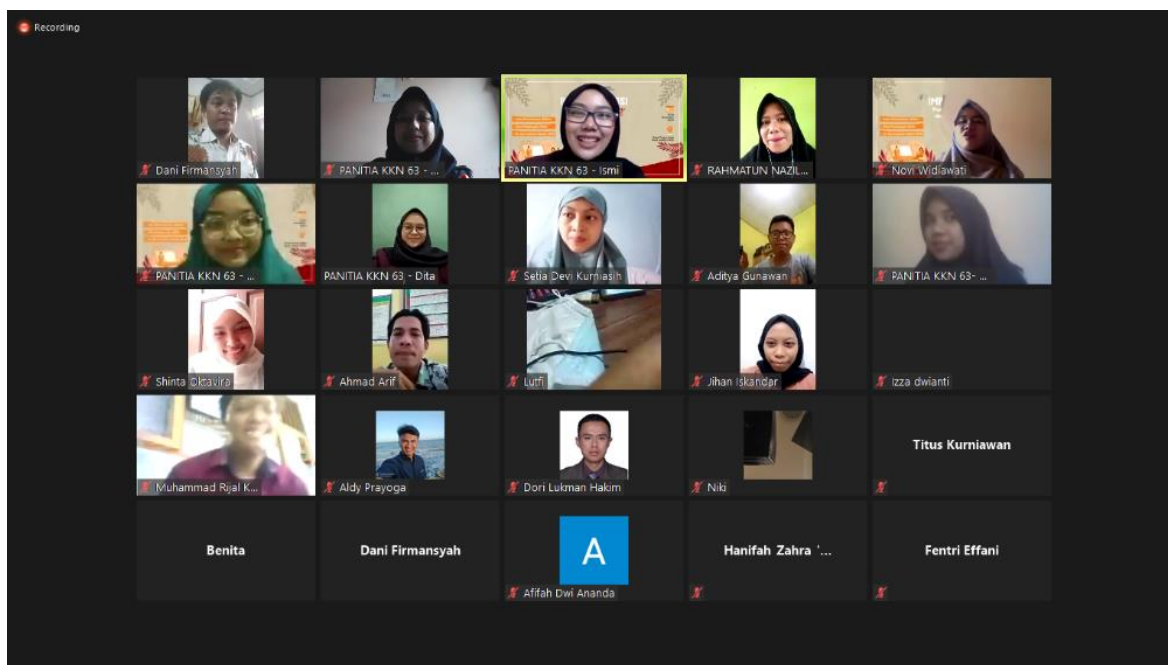
Menurut Azizah et al. (2020) menyatakan bahwa di era digital peran keluarga, guru dan masyarakat sekitar sangatlah penting dalam meningkatkan karakter calon penerus bangsa. Keluarga sebagai tempat utama dan pertama peserta didik menjalani kehidupan dan pendidikannya hendaknya mengawasi dan membimbing dengan penuh kasih sayang, tegas dan cermat. Peran guru disekolah bukan hanya mengajar tetapi juga mendidik. Peran guru sebagai *rolemodel* dalam pandangan anak sehingga guru akan menjadi patokan bagi sikap peserta didik. Oleh karena itu,

sebagai peran orang tua harus dapat mengontrol anak dalam penggunaan gadget. Karena di era digital sekarang anak mulai usia dini juga tidak lepas dari gadget, maka sebagai orangtua harus dapat mengarahkan anak untuk menggunakan gadget pada situs pendidikan seperti video animasi yang mengedukasi, games yang dapat melatih kemampuan kognitif dan video-video pembelajaran lainnya. Sedangkan sebagai seorang guru sebaiknya dapat memberikan contoh yang baik mulai dari sikap, cara penyampaian materi yang menggunakan tata bahasa yang sopan, santun dan mudah dipahami.

Pada masa pandemi Covid -19 karena proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan secara langsung maka penanaman karakter

disesuaikan kondisi saat ini. Menurut Suhrawardi (2020) menyatakan bahwa Pendidikan karakter yang ditanamkan dalam pembelajaran daring, yaitu nilai mandiri, gotong-royong dan peduli lingkungan. Dengan adanya penanaman karakter pada masa pandemi diharapkan peserta didik dapat menjadi pribadi yang dapat berkembang ke arah hal-hal positif.

Berdasarkan pemaparan materi diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter sangat penting dalam menghadapi perkembangan teknologi karena penanaman karakter suatu anak mempengaruhi masa depannya. Berikut merupakan gambar pelatihan pembelajaran daring dimasa pandemi.melalui *Zoom Meeting*.



Gambar 5. Pemaparan Materi Ke-4

Materi kelima, yaitu pola asuh anak dengan pemanfaatan teknologi, yang dilaksanakan pada, 11 November 2020. Pukul 09.00 – 12.00 WIB.

Pemanfaatan dan penanaman karakter melalui teknologi dipengaruhi oleh pola asuh dari keluarga, guru dan masyarakat. Maka seperti yang telah disebutkan pada materi sebelumnya bahwa penggunaan pemanfaatan teknologi terdapat dampak negatif dan positif. Oleh karena itu orang tua sebagai peran utama sebaiknya dapat mengarahkan anak dalam penggunaan teknologi dengan memberikan penjelasan terkait dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Selain

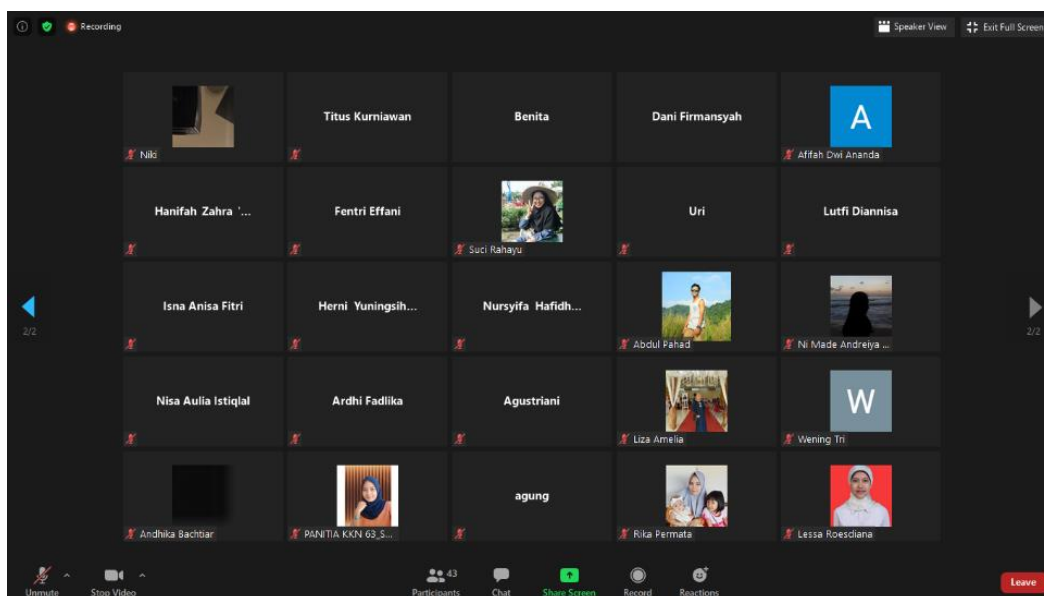
itu sebagai orangtua harus dapat mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget pada anak. Misalnya dengan memberikan Batasan waktu dalam menggunakan gadget dan mengarahkan anak dalam penggunaan pembelajaran yang bersifat mendidik seperti memberikan video-video pembelajaran yang mengedukasi anak, al qur’an digital dan lainnya. Menurut Naibaho (2021) menyatakan bahwa peran orangtua memegang peranan penting bagi perkembangan anak, sehingga orangtua diharapkan agar lebih mampu mengoptimalkan perannya sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam tumbuh kembang anak dalam membantu

mengajarkan mata pelajaran, membimbing dan mengawasi anak dalam penggunaan gadget.

Di era perkembangan teknologi sebagai orangtua sebaiknya menambah wawasan terkait teknologi agar pola pengasuhan yang diterapkan dapat diterima oleh anak. Oleh karena itu pelatihan pola asuh anak melalui pemanfaatan teknologi sangat penting. Menurut (Baharun & Finori, 2019) menyatakan bahwa pola asuh yang arif, positif, efektif, konstruktif, dan transformatif atau dikenal *techno smart parenting*. Menurut (Baharun & Finori, 2019) *smart techno parenting* adalah orangtua yang cerdas dalam mendidik anak di era teknologi dengan menjadikan kemajuan teknologi

sebagai sarana pendidikan anak. Maka dengan demikian melalui smart tecno parenting dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah yang lebih baik dan positif di era teknologi digital.

Berdasarkan pemaparan materi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan pola asuh melalui teknologi sangat diperlukan orangtua agar orangtua dapat mengimbangi perkembangan teknologi di era digital sebagai sarana pendidikan bagi anak untuk menjadikan generasi yang akan datang memiliki karakter yang baik. Berikut merupakan gambar pelatihan pembelajaran daring dimasa pandemi.melalui *Zoom Meeting*.



Gambar 6. Pemaparan Materi Ke-5

Materi Keenam, yaitu implementasi *Mobile Learning*, yang dilaksanakan pada 16 November 2020. Pukul 09.00 – 12.00 WIB.

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan penggunaan *gadget* yang tidak dapat lepas dalam kehidupan menjadikan *gadget* sebagai hal pokok yang perlu dimiliki oleh setiap orang. Dengan adanya perkembangan teknologi dan komunikasi menjadikan media pembelajaran juga berkembang. Dimasa pandemi Covid-19 penggunaan teknologi sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus memiliki strategi dan metode yang digunakan dalam menyampaikan materi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *mobile learning*. Menurut Hakim (2017) menyatakan

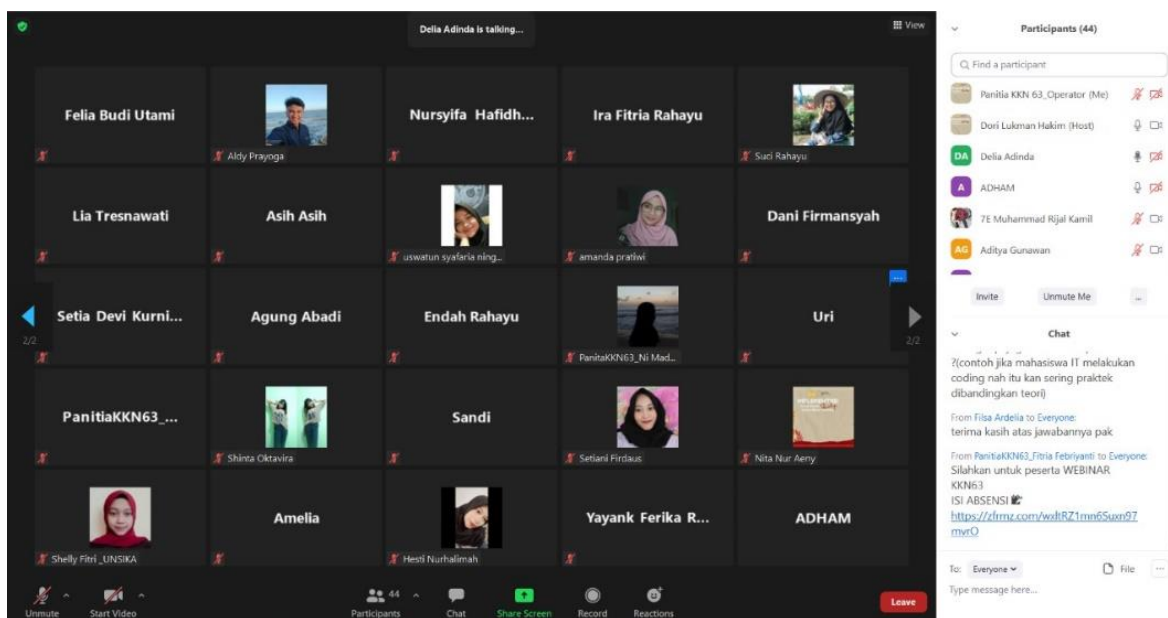
bahwa *mobile learning* merupakan kegiatan belajar-mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang mengacu pada perangkat genggam bergerak melalui perangkat *mobile* seperti handphone (Hp), smartphone, tablet (Tab), personal digital assistance (PDA), notebook, dan netbook. Dari pengertian *mobile learning* dapat diketahui bahwa dengan adanya *mobile learning* proses pembelajaran atau pelatihan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun menggunakan perangkat *mobile*. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ardiansyah & Nana (2020) menyatakan bahwa *mobile learning* adalah pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

Implementasi *mobile learning* dapat digunakan dalam berbagai bidang karena penggunaan *mobile learning* dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Sebagaimana yang diungkapkan Pangalo (2020) menyatakan bahwa perangkat *mobile* memiliki tingkat fleksibilitas dan portabilitas yang sangat tinggi sehingga dapat memungkinkan peserta didik untuk dapat mengakses materi, petunjuk, dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Manfaat *mobile learning* memungkinkan untuk meningkatnya produktivitas peserta didik dengan membuat pengetahuan dan pembelajaran tersedia kapan saja dan dimana saja,

memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tanpa batasan tempat dan waktu.

Berdasarkan pemaparan materi di atas maka dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* merupakan salah satu solusi media pembelajaran yang dapat digunakan dimasa pandemi Covid-19 karena penggunaan *mobile learning* dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *handphone*, *smartphone* dan lainnya.

Berikut merupakan gambar pelatihan pembelajaran daring dimasa pandemi.melalui *Zoom Meeting*.



Gambar. 7 Pemaparan Materi Ke-6

Materi Ketujuh, yaitu pembelajaran mobile aplikasi *ZOOM*, *Google Classroom* dan *Google Meeting*, yang dilaksanakan pada 18 November 2020. Pukul 09.00 – 12.00 WIB.

Pada masa pandemi Covid-19 proses pembelajaran dilaksanakan secara daring hal ini dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan teknologi maka dalam proses pembelajaran menggunakan perangkat mobile seperti aplikasi *ZOOM*, *Google Clasroom* dan *Google Meeting*. Menurut Salsabila et al. (2020) menyatakan bahwa *Zoom* adalah aplikasi pertemuan dengan video dan berbagi layer dengan jumlah peserta hingga 100 anggota bahkan sampai 1000 lebih yang dapat bergabung. Sejalan dengan

pendapat Habibi (2020) *Zoom* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler. *Google Classroom* menurut Habibi (2020) adalah sebuah aplikasi yang efisien untuk memudahkan pengajar dalam mengelola materi dan tugas ajar. Sedangkan menurut Sawitri (2020) *Google Meeting* merupakan aplikasi dari Google yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh untuk melakukan panggilan video dengan pengguna lainnya 25 orang per pertemuan untuk versi free.

Aplikasi pembelajaran mobile tersebut masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Habibi (2020) kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Zoom* dan *Google Classroom*

1. Aplikasi Zoom

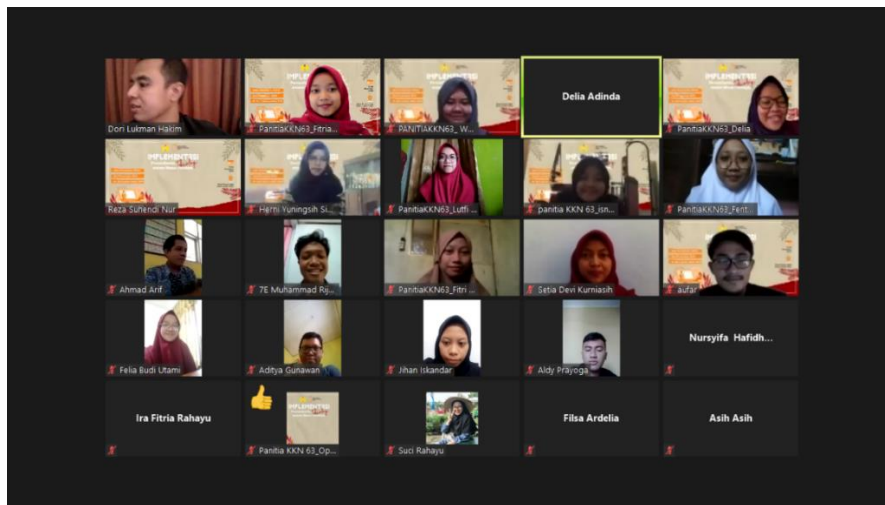
Kelebihan dari aplikasi ini adalah memudahkan dalam proses belajar, karena dilengkapi dengan fitur *Sharing Screen* yang mampu memfasilitasi guru dalam menyajikan bahan pembelajaran. Sedangkan kelemahan dari Zoom yaitu penggunaan kuota yang dirasa memberatkan karena kuota yang digunakan cukup besar, dan terkendala sinyal yang tidak stabil, sehingga Zoom terkadang terputus.

2. Aplikasi Google Classroom

Kelebihan pada aplikasi ini adalah ramah kuota internet karena pola akses layanan kelasdaring di platform diciptakan layanan sosial media yang tidak membutuhkan kuota banyak dalam mengaksesnya. Sedangkan kelemahannya adalah menghilangkan sisi interaksi antara guru dan peserta didik, karena interaksi yang terdapat dalam aplikasi ini hanya tersalurkan melalui teks dikolom komentar.

Menurut Sawitri (2020) terdapat beberapa kelebihan aplikasi *Google Meeting*, diantaranya, adanya fitur white board, tersedia gratis, tampilan video HD, layanan enkripsi video, banyak tampilan pilihan menarik, dapat mengundang hingga 100 peserta (untuk G suite) dan 25 peserta (versi gratis). Sedangkan kelemahan dari aplikasi ini adalah tidak adanya fitur hemat data, belum semua fasilitas free, membutuhkan jaringan inter yang stabil.

Berdasarkan pemaparan materi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mobile aplikasi Zoom, *Google classroom* dan *Google Meeting* merupakan salah satu alternatif dalam menyampaikan proses pembelajaran, memudahkan dalam berinteraksi dengan rekan kerja maupun dalam memberikan pelatihan digital. Terutama dalam situasi Covid-19 yang memang memerlukan media dalam penyampaian materi secara daring dan interaksi dengan masyarakat.



Gambar 8. Pemaparan Materi Ke- 7

Tahap akhir kegiatan

Pada tahap akhir kegiatan ini yaitu diakhiri dengan kegiatan berupa penyebaran pamflet infografis mengenai penggunaan mobile learning dan dampak-dampak pembelajaran daring selama masa pandemi. Hal ini dilakukan agar masyarakat,

siswa dan guru mengetahui manfaat penggunaan mobile learning serta dampak yang didapat dari pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Berikut pamflet infografis terkait mobile learning dan dampaknya:



Gambar 9. Pamflet Infografis

Berdasarkan hasil penyebaran pamflet infografis ini di dapat bahwa masyarakat mendapatkan wawasan baru mengenai aplikasi mobile yang dapat mendukung pembelajaran daring selama masa pandemi COVID-19 dan masyarakat mendapatkan wawasan baru mengenai dampak-dampak yang dihasilkan dari pembelajaran daring selama masa pandemi COVID-19.

Kesimpulan

Kemajuan teknologi membuat segalanya menjadi lebih mudah. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar juga dimudahkan dengan adanya teknologi. Selama masa pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring, yaitu dengan *mobile learning*. *Mobile learning* memiliki berbagai macam fitur yang bisa mendukung jalannya pembelajaran daring selama Covid-19, seperti *Zoom* dan *Google Classroom*. Melalui pelatihan ini manfaat yang didapat diantaranya: a) masyarakat mendapatkan pengetahuan baru mengenai materi tentang teknologi dalam

kehidupan masyarakat, pendidikan karakter anak melalui penggunaan teknologi, dan implementasi *mobile learning*. b) masyarakat sadar akan pentingnya pembelajaran online serta aplikasi-aplikasi apa saja yang di butuhkan untuk pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 ini. c) Guru, murid, orang tua, dan mahasiswa mendapatkan ilmu yang bermanfaat mengenai perkembangan teknologi dan aplikasi-aplikasi pembelajaran apa saja yang berguna untuk pembelajaran jarak jauh. d) Masyarakat mendapatkan pengetahuan baru mengenai pelatihan penggunaan gadget, pelatihan pola asuh anak dengan pemanfaatan teknologi, dan pelatihan pembelajaran *mobile* dengan aplikasi *zoom* dan *google meet* selain itu orang tua menjadi lebih mengetahui lebih lanjut mengenai aplikasi *zoom* untuk penggunaannya dalam pembelajaran daring

Adapun dampak positif dari *mobile learning* adalah jadwal lebih fleksibel, tidak banyak menyita waktu. Sedangkan dampak negatifnya dengan *mobile learning* ini banyak siswa kurang

konsentrasi dalam belajar, sehingga membuat mereka kesulitan dalam memahami materi. Namun, sebaiknya hindarilah hal negatif terkait penggunaan teknologi secara berlebihan, agar tidak menghilangkan nilai dan norma dalam kehidupan bermasyarakat yang bermoral dan berbudaya tinggi untuk generasi penerus di masa depan.

Saran

Untuk harapan kedepan nya, masyarakat diharapkan lebih sadar terhadap perkembangan teknologi, khususnya untuk teknologi penunjang pembelajaran. Karena meskipun pandemi sudah berakhir, penggunaan *mobile learning* dalam pembelajaran akan tetap digunakan seiring perkembangan teknologi semakin pesat. Hal ini dilakukan agar tidak tertinggalnya masyarakat dalam pemanfaatan teknologi.

Daftar Pustaka

- Amri, M. I. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasar pada situasi pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 13–23. <https://pdfs.semanticscholar.org/8c68/251df31882e99edb8dc51b7b44cac9a11062.pdf>
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. *BINTANG*, 2(1), 35–48. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i1.558>
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran mobile learning sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 47–56. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>
- Azizah, L. S. N., Ispiyana, N., & Nuryah, S. (2020). Strategi Orang Tua Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 4(2), 245–256. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/academica/article/view/3171>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Dori, D. L. H., & Firmansyah, D. (2022). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru di Kabupaten Karawang. *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian*, 3(1), 8–25. <https://ejournal-unespadang.ac.id/index.php/EJPP/article/view/467>
- Habibi, I. (2020). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Daring (Whatsapp Group, Google Classroom Dan Zoom Meeting) Di Smp Mbs Al Amin Bojonegoro. *Cendekia*, 12(2), 161–178. https://www.academia.edu/download/88249221/134-Article_Text-575-1-10-20201027.pdf
- Hakim, D. L. (2017). *Penerapan Mobile Learning Dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Matematis, Representasi Matematis, Dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa*. <http://repository.upi.edu/32320/>
- Latip, A. (2020). Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- MENDIKBUD, R. I. (2020). Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Masa Pandemi Corona Virus Desease 2019 (Covid-19). *Nomor*, 03.
- Naibaho, C. D. U. (2021). *Kontribusi Intensitas Pemakaian Gadget dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD*. <https://repo.undiksha.ac.id/6144/>
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44–52. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/wasis/article/view/4895>
- Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran Mobile Learning Untuk Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan*

- Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 38–56.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2851>
- Peraturan Pemerintah, R. (2020). Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19. *Nomor*, 21.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
<https://ummaspul.ejournal.id/Edupsyscouns/article/view/397>
- Rahman, T., & Nurdian, Y. (2021). Pendampingan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan pemasaran toko roti di Pabian Sumenep. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 645–650.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i3.4727>
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Sawitri, D. (2020). Penggunaan google meet untuk work from home di era pandemi coronavirus disease 2019 (Covid-19. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(01), 13–21.
<https://doi.org/10.35447/prioritas.v2i01.161>
- Suhrawardi, S. (2020). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam.
<https://doi.org/10.32806/jf.v12i02.4170>
- Undang-undang, R. I. (2003). Sistem Pendidikan Nasional. *Nomor*, 20.