

Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Daring di SD Saraswati 4 Denpasar

¹Anak Agung Putu Arsana, ^{2*}Gusti Ayu Dewi Setiawati, ³Ni Wayan Ekyanti

Universitas Mahasaraswati Denpasar^{1,3}, UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar²

*Email: dewisetiawatigustiayu@gmail.com

Naskah Masuk: 23 Agustus 2022, Direvisi: 30 Agustus 2022, Diterima: 31 Agustus 2022

ABSTRAK

Pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) SD Saraswati 4 Denpasar di Kelurahan Renon melibatkan 20 orang guru-guru kelas I sampai dengan kelas VI bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam aspek optimalisasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19. Metode yang diterapkan adalah pelatihan, simulasi dan pendampingan tentang penggunaan media dalam proses pembelajaran dalam jaringan (daring) serta praktiknya dalam pembelajaran. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa 85% dari guru-guru mitra telah dapat menggunakan media daring dalam pembelajaran jarak jauh. Guru-guru tersebut telah mampu menerapkan media pembelajaran daring seperti *Whatsapp (WA), Google Classroom, Google Meet, and Zoom*. Guru menunjukkan sikap antusias dalam menerima materi dalam program ini. Hal tersebut dapat diamati melalui beberapa indikator seperti tingkat kehadiran selama kegiatan yaitu mencapai 100%, semangat dalam mengikuti pembelajaran, sikap dalam mempraktikkan, mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan dan merespon pertanyaan yang diajukan dengan baik. Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan guru-guru mitra yang sebelumnya tidak dapat menggunakan media daring dalam pembelajaran telah mampu menerapkan media pembelajaran daring seperti *Whatsapp (WA), Google Classroom, Google Meet, and Zoom*.

Kata kunci: Pelatihan, Pendampingan, Media Daring, Pembelajaran Jarak Jauh

ABSTRACT

The aims of the implementation of the Community Service Program (PkM) at SD Saraswati 4 Denpasar in Renon Village which involved 20 teachers from grade I to grade VI to improve the quality of education in terms of optimizing online learning during the Covid 19 pandemic. All of these activities has implemented through training and simulations, methods in the form of training and assistance on the applicate of media in the distance learning process / in the network (online). The results of this activity indicate that 85% of partner teachers have been able to applicate online media in distance learning. These teachers have been able to apply online learning media such as Whatsapp (WA), Google Classroom, Google Meet, and Zoom. All teachers showed an enthusiastic attitude in receiving the material in this program. This can be observed through several indicators such as; the level of attendance during the activity that achieve 100%, enthusiasm in participating in learning, attitude in practicing, asking questions related to the material that has been submitted and responding to questions asked properly. The results of the learning evaluation show that partner teachers who previously could not applicate online media in learning have been able to apply online learning media such as Whatsapp (WA), Google Classroom, Google Meet, and Zoom.

Key words: Training, Assistance, Online Media, Remote Learning

PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi, SD Saraswati 4 Denpasar telah memanfaatkan pola belajar yang menyelaraskan pembentukan karakter, penanaman estetika, dan pemanfaatan teknologi. Pandemi Covid 19 menyebabkan proses pembelajaran mengalami beberapa kendala di antaranya adanya larangan berkerumun dan berkumpul sehingga berdampak terhadap proses pembelajaran di kelas, yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka saat ini harus dilakukan dengan model pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran tatap muka sebenarnya lebih mudah dilakukan oleh guru dan siswa, namun kenyataannya, para guru dan orang tua saat ini harus siap dengan pembelajaran jarak jauh menggunakan media daring sebagai bentuk antisipasi penyebaran Covid 19 di lingkungan sekolah. Para guru mesti menyiapkan diri terkait pembelajaran jarak jauh ini terutama dalam penggunaan media daring. Di awal pandemi, sebagian besar guru mengalami kendala terutama dalam penyiapkan konten materi karena harus disajikan dalam format audio video. Kendala lain yang dihadapi oleh guru adalah efektivitas penggunaan media daring yang belum optimal seperti *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Zoom* sehingga bahan ajar tidak tersimpan dan terdistribusi dengan baik. Penggunaan *Whatsapp* seharusnya bisa digunakan dengan lebih baik, tidak sebatas untuk mengirimkan foto dan video. Penggunaan *Google Classroom* juga seharusnya bisa membantu guru dalam memeriksa tugas siswa lebih efektif, sementara itu, *Google Meet* dan *Zoom* bisa membantu guru berinteraksi jarak jauh dengan siswa dan orang tua dalam proses pembelajaran. Penggunaan media lebih menghemat memori *smartphone* yang digunakan oleh guru maupun orang tua siswa. Hasil observasi dengan para orang tua, ternyata ada kendala dalam pembelajaran jarak jauh karena tidak adanya pengembangan program yang pasti dan aplikasi pendekatan pembelajaran yang inovatif.

Saat ini, guru-guru SD Saraswati 4 Denpasar diharapkan menunjukkan kreativitasnya dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bisa tercapai. Melalui optimalisasi penggunaan teknologi, guru akan lebih terbantu dalam penyampaian materi dan interaksi dengan peserta didik yang mana pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Hal ini sejalan dengan pemahaman yang menyatakan bahwa pendidikan adalah proses yang tanpa akhir dan pembentukan kemampuan sehingga tentu saja membutuhkan proses yang berkualitas. Bidang pendidikan yang terdampak oleh pandemi Covid-19 menuntut perubahan terhadap pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh sekolah- sekolah karena bagaimana pun proses pendidikan harus tetap berjalan (Setiawati & Ekyanti, 2020). Hasil survey kesiapan guru dalam pembelajaran *online* terhadap 17 orang guru SD Saraswati 4 Denpasar memperoleh hasil yaitu 58,8% guru merasa kesulitan dalam menilai kemampuan siswa pada pembelajaran *online*. Selain itu, 52,9% guru meyakini bahwa terdapat persoalan internal/eksternal sekolah yang menghambat dalam penerapan pembelajaran *online*, 94,1% guru menyatakan setuju untuk mengadakan pelatihan pembelajaran *online* di sekolah. Dengan demikian, baik hasil survey maupun observasi yang dilaksanakan di SD Saraswati 4 Denpasar tersebut memperkuat latar belakang program pengabdian masyarakat di sekolah tersebut.

Pembelajaran daring memiliki sisi positif dan sisi negatif yang saling beriringan. Hal ini nantinya akan membawa konsekuensi seberapa efektifkah pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 ini. Arti kata efektif menurut KBBI adalah ada efeknya, akibatnya, pengaruh, dan atau membawa hasil atau berhasil guna. Oleh karena itu, tingkat keefektifannya bisa dikatakan relatif, tergantung dari masing-masing komponen yang menunjang atau turut serta dalam proses pembelajaran daring ini sehingga diharapkan pembelajaran ini membawa hasil yang terbaik meskipun dalam keterbatasan yang ada. Dilatarbelakangi oleh permasalahan tersebut, maka dilaksanakan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) SD Saraswati 4 Denpasar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam aspek optimalisasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19.

RUMUSAN MASALAH

Dalam kegiatan pengabdian ini, permasalahan mitra dikelompokkan meliputi identifikasi masalah dan solusi yang ditawarkan. Berdasarkan identifikasi masalah melalui observasi dan wawancara, permasalahan yang dihadapi mitra dapat diformulasikan sebagai berikut; Guru-guru di SD Saraswati 4 Denpasar belum mampu merancang perencanaan, melaksanakan dan menilai pembelajaran daring secara optimal. Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi maka diperlukan sebuah solusi yang mampu memecahkan masalah tersebut yaitu; peningkatan kemampuan guru-guru di SD Saraswati 4 Denpasar dalam merancang perencanaan, melaksanakan dan menilai pembelajaran daring, melalui pelatihan dan pendampingan media pembelajaran daring.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dua kali dalam seminggu selama dua bulan, dengan melibatkan tim pelaksana yang terdiri dari dua orang dosen dari Universitas Mahasaraswati Denpasar dan satu orang dosen dari Universitas Hindu Negeri (UHN) I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Berlokasi di SD Saraswati 4 Denpasar dengan melibatkan 20 orang guru mitra yang berasal dari SD tersebut. Pelaksanaan kegiatan melalui tiga tahapan, yakni; tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap monitoring. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran daring. Beberapa platform media daring yang diberikan adalah media *Whatsapp* untuk pembelajaran, aplikasi *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Zoom*. Pelatihan ini dirancang dengan penyajian materi oleh narasumber yang langsung diaplikasikan oleh peserta pelatihan yaitu guru-guru SD Saraswati 4 Denpasar dan didampingi langsung oleh tim pelaksana untuk mempermudah proses pelatihan serta menciptakan suasana pelatihan berjalan efektif dan efisien. Tim pelaksana memberikan jenis-jenis materi pelatihan sesuai kapasitasnya dalam penerapan platform media daring, terutama aplikasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran daring bagi guru-guru di SD Saraswati 4 Denpasar sebagai suatu bentuk Program Pengabdian kepada Masyarakat telah terlaksana dengan baik. Adapun daftar nama peserta pelatihan yang merupakan para guru yang mengajar di SD Saraswati 4 Denpasar, yaitu pada Tabel 1.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa guru-guru mitra telah mampu menggunakan media pembelajaran daring seperti menggunakan *Whatsapp* (WA), *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Zoom* dalam pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini memberikan manfaat positif dan meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta keterampilan guru di SD Saraswati 4 Denpasar dalam proses pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian pembelajaran melalui media daring tersebut. Materi pelatihan adalah hal paling signifikan yang dipersiapkan dalam kegiatan ini. Adapun materi pelatihan dan juga pendampingan yang diberikan pada guru mitra adalah terkait media pembelajaran daring.

Tabel 1. Daftar Nama Peserta Pelatihan dan Pendampingan

No	Nama Peserta	Instansi Tempat Mengajar
1	I Wayan Tirtayasa,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
2	I Nyoman Kertia,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
3	Ni Putu Supriani,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
4	Desak Made Suardani,S.Ag	SD Saraswati 4 Denpasar
5	Ni Nyoman Suartinisih,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
6	I Nyoman Wirama Suadnyana,ST	SD Saraswati 4 Denpasar
7	I Wayan Tirta,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
8	Ida Ayu Komang Seriati, S.Ag	SD Saraswati 4 Denpasar
9	Ni Ketut Budanianti,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
10	Ida Bagus Yudistira,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
11	I Gusti Ayu Nyoman Rejeki	SD Saraswati 4 Denpasar
12	I Maade Suada,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
13	Kadek Sri Aryawati,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
14	Dra. Ni Wayan Ritawati	SD Saraswati 4 Denpasar
15	Desak Nyoman Purnama,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
16	Gusti Ayu Mas Putri,S.S.	SD Saraswati 4 Denpasar
17	Kadek Sri Meiyani,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
18	I Gusti Ketut Alit Supartha,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar
19	I Gusti Made Aryasa,S.Pd.	SD Saraswati 4 Denpasar
20	I Putu Hendy Pradika,S.Pd	SD Saraswati 4 Denpasar

Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2020).

Media Pembelajaran Daring

Media mempunyai makna yaitu alat atau sarana komunikasi (BPPB, 2021). Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Tujuan penggunaan media tersebut adalah meningkatkan pemahaman penerima pesan. Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, merupakan proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Media pembelajaran memiliki arti yang lebih sempit dibandingkan dengan media karena media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran. Dalam hal ini dapat berupa menyalurkan materi pelajaran.

Batubara (2021) menyatakan, perbedaan alat atau sarana pembelajaran dengan media pembelajaran terletak pada persiapannya yang khusus mendukung pembelajaran. Misalnya, meja adalah suatu sarana pembelajaran. Namun, jika meja digunakan untuk membantu siswa memahami konsep bangun datar maka meja tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi begitu penting keberadaannya karena dapat meningkatkan hasil belajar, yaitu melalui ketertarikan siswa akan media sehingga menumbuhkan motivasi belajarnya. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan. Berbagai media pembelajaran telah dikenal di dunia pendidikan. Merebaknya pandemi Covid-19 yang melanda hampir di seluruh dunia mengakibatkan salah satu media pembelajaran yang dinamakan media pembelajaran berbasis online atau daring menjadi tren yang tidak terhindarkan. Masyarakat mau tidak mau harus menguasai media pembelajaran daring ini.

Pengajar dapat meningkatkan mutu pembelajarannya dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dilaksanakannya. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan

juga mengharuskan setiap satuan pendidikan agar memiliki media pembelajaran yang memadai. Demikian pula dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mendorong pendidik untuk menggunakan media pembelajaran (Batubara, 2021).

Media pembelajaran daring atau *online* merupakan sarana atau alat yang dapat membantu proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa yang dilakukan di dalam jaringan (daring) internet. Penggunaan media pembelajaran daring merupakan inovasi dalam pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Terdapat banyak media pembelajaran daring yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, antara lain; *Whatsapp (WA)*, *Google Classroom*, *Google Meet*, dan *Zoom Meeting*.

Whatsapp

Whatsapp atau dikenal dengan *Whatsapp Messenger* (WA) adalah aplikasi pesan untuk *smartphone*. *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa pulsa, karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet. Aplikasi WhatsApp Messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G, 5G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan daring, berbagi file, bertukar foto, dan lain-lain (Wikipedia, 2022).

Penggunaan WA dalam pembelajaran amat sederhana. Melalui aplikasi WA, pengajar dan siswa dapat bertukar informasi melalui grup WA maupun jaringan pribadi. WA tidak hanya dapat digunakan pada smartphone tetapi juga melalui laptop dengan aplikasi WA Web. Semakin lama, fitur atau tampilan dari aplikasi WA semakin ditingkatkan untuk meningkatkan kenyamanan pemakai aplikasi tersebut. Selain itu, kolaborasi penggunaan WA dengan aplikasi lainnya dalam pembelajaran daring dapat meringankan pengguna dari segi biaya untuk pemakaian kuota (Setiawati dan Ekayanti, 2020).



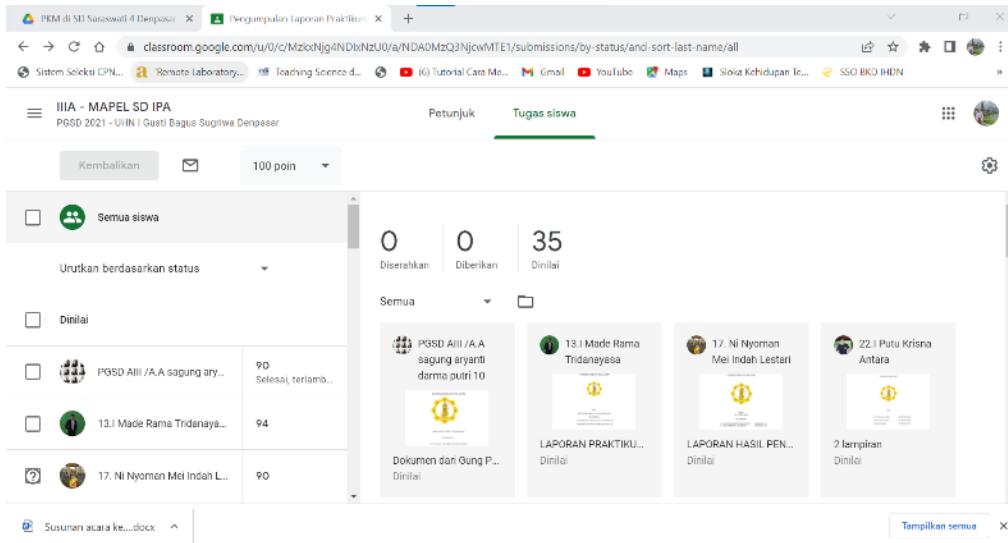
Gambar 1. Tangkapan Layar Whatsapp dalam Pembelajaran dari *Smartphone*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Google Classroom

Google Classroom adalah layanan web gratis yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan, membuat, mendistribusikan dan menilai tugas tanpa harus bertatap

muka. Tujuan utama *Google Classroom* untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa, dengan menggabungkan *Google Drive* untuk pembuatan dan pengiriman tugas, *Google Docs*, *Sheets* dan *Slides* untuk penulisan, *Gmail* untuk komunikasi dan *Google Calender* untuk penjadwalan (Wikipedia, 2022).

Melalui *Google Classroom*, siswa diundang oleh pengajar atau guru bergabung ke kelas melalui kode. Setiap kelas dan juga bisa setiap mata pelajaran membuat folder terpisah pada *Drive* masing-masing pengguna. Hal ini memungkinkan siswa dapat mengirimkan tugas untuk dapat dinilai oleh guru. Aplikasi ini dapat diakses melalui *smartphone* maupun PC dan laptop. Memungkinkan pengajar dan siswa untuk melampirkan foto, penugasan, berbagi berkas dari aplikasi lain dan mengakses informasi secara luar jaringan. Pengajar pun dapat memantau kemajuan belajar setiap siswa dengan melakukan penilaian, memberikan komentar dan mengembalikan tugas dari siswa tersebut pada satu tempat.



Gambar 2. Tangkapan Layar *Google Classroom*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Google Meet

Google Meet adalah sebuah layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh *Google*. Untuk menggunakan aplikasi ini pengajar dan siswa hanya memerlukan akun *Gmail* saja. *Google Meet* bisa menampung hingga 250 peserta dalam satu telekonferensi. Siaran langsung telekonferensi ini pun bisa ditonton hingga 100.000 penonton dengan satu domain. Tak hanya melalui PC/laptop, *Google Meet* juga bisa digunakan pada *smartphone* (Wikipedia, 2022).

Aplikasi ini memungkinkan pengajar melakukan tatap muka langsung (Live) dengan siswa secara online. Pengajar yang menjadi host bisa membagikan link kepada siswa sebagai peserta. Secara langsung siswa akan masuk ke dalam ruangan (room) yang dibuat dengan memasukkan password. Aplikasi ini juga tersedia dalam bentuk aplikasi berbayar untuk memperoleh fitur yang lebih memuaskan penggunanya.

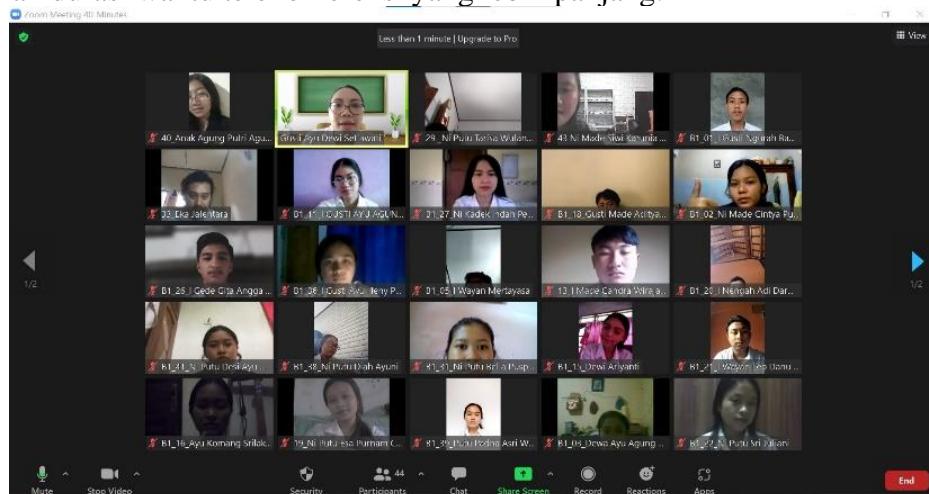


Gambar 3. Tampilan *Google Meet*
(Sumber: Sahirman, 2021)

Zoom Meeting

Zoom Cloud Meeting atau umum disebut *Zoom Meeting* (*Zoom*) adalah sebuah program perangkat lunak telekonferensi video yang dikembangkan oleh *Zoom Video Communications*. Pemakaian gratis mengijinkan 100 peserta untuk mengadakan rapat, dengan batasan waktu 40 menit. Pengguna memiliki opsi untuk pembaharuan dengan cara berlangganan pada pemakaian berbayar (Wikipedia, 2022).

Penggunaan *Zoom Meeting* hampir sama dengan *Google Meet*. Pengajar yang berperan sebagai host masuk melalui aplikasi *zoom*, kemudian memunculkan tautan undangan yang dapat diikuti oleh peserta dengan mengetik ID meeting yang diberikan oleh *Zoom* atau langsung memilih tautan *Zoom* yang akan diikuti. Penggunaan aplikasi ini membutuhkan jaringan internet yang stabil. Perekaman yang dilakukan melalui *Zoom* cukup optimal. Fitur juga semakin disempurnakan untuk memuaskan penggunanya. Serupa dengan *Google Meet*, aplikasi ini tersedia dalam bentuk aplikasi berbayar untuk memperoleh fitur yang lebih memuaskan penggunanya, terutama untuk mendapatkan durasi waktu telekonferensi yang lebih panjang.



Gambar 4. Tampilan *Zoom* dalam Pembelajaran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Pada tahap awal, metode penyampaian berupa ceramah digunakan untuk menjelaskan teori-teori dasar dan pengetahuan umum tentang aplikasi platform media daring. Selain itu, metode ini juga diberikan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang manfaat sebuah aplikasi platform media daring dalam proses pembelajaran. Metode ini diberikan pada tiap awal pembahasan pokok bahasan, yang bertujuan untuk memberikan dasar-dasar teori tiap pokok bahasan baru.



Gambar 5. Tim pelaksana menyerahkan materi pelatihan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



Gambar 6. Pelaksanaan pengabdian melalui metode pelatihan melalui ceramah dan demonstrasi media daring
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Tahap selanjutnya adalah metode demonstrasi. Metode ini diberikan untuk menjelaskan penggunaan tiap-tiap perintah yang ada dalam aplikasi platform media daring. Baik dalam mengunggah materi, maupun mengunduhnya. Diharapkan dengan metode ini pemahaman peserta terhadap masing-masing materi makin mendalam. Pada tahapan ini, peserta pelatihan juga turut menerapkan dengan didampingi oleh tim. Berikutnya adalah metode praktik. Pada metode ini peserta mempraktikkan semua materi yang sudah didapatkan sebelumnya. Metode ini digunakan untuk mengetahui kemampuan guru mitra dalam menerapkan pembelajaran daring mulai perencanaan, pelaksanaan dan penilaianya.



Gambar 7. Pelaksanaan pengabdian melalui metode pendampingan langsung oleh tim pelaksana

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Guru menunjukkan sikap antusias dalam menerima materi dalam program ini. Hal tersebut dapat diamati melalui beberapa indikator seperti tingkat kehadiran selama kegiatan, semangat dalam mengikuti pembelajaran, sikap dalam mempraktikkan, mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan dan merespon pertanyaan yang diajukan dengan baik. Bagi sebagian besar guru, program kegiatan pengabdian ini memberikan pemahaman tentang cara mengajar yang relatif baru baik dari segi perencanaan, pelaksanaan dan penilaianannya. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru di SD Saraswati 4 Denpasar sangat bermanfaat. Hasil kegiatan menunjukkan guru-guru mitra yang sebelumnya tidak dapat menggunakan media daring dalam pembelajaran telah mampu menerapkan media pembelajaran daring seperti Whatsapp (WA), Google Classroom, Google Meet, dan Zoom.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang merupakan program pengabdian masyarakat oleh tim pelaksana telah terselenggara sesuai dengan harapan. Namun tim pelaksana tidak memungkiri adanya beberapa kendala pada saat pelaksanaannya, di antaranya yaitu; (1) pelaksanaan yang mengambil waktu pada masa pandemi Covid-19 menuntut protokol kesehatan yang memadai, (2) keterbatasan jaringan internet dan juga fasilitas e-learning sehingga menuntut tim pelaksana untuk lebih intens dalam pelatihan, dan (3) adanya kendala penyesuaian kegiatan pelatihan dan pendampingan dengan jadwal dari sekolah yang padat. Selain adanya beberapa kendala tersebut, tim pelaksana juga berkesempatan untuk menggali permasalahan lainnya yang muncul pada guru-guru pada saat pelatihan, yaitu adanya kesenjangan penerimaan materi pelatihan antara guru-guru, ada yang cepat menanggapi dan ada yang lambat dan kendala berupa keterbatasan jaringan internet dan juga fasilitas e-learning yang hanya memanfaatkan *smartphone* dapat mengurangi antusiasme guru dalam menghadapi materi pelatihan. Adapun keunggulan dari kegiatan ini berdasarkan evaluasi dari pelaksanaannya yaitu; (1) memberikan pemahaman baru tentang media daring, atau penguatan tentang media daring bagi guru yang telah memahami sebelumnya, (2) memberikan motivasi bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kinerja guru-guru selama masa pandemi, misalnya dengan memasang jaringan internet yang memadai bagi guru untuk nantinya dimanfaatkan dalam mengelola pembelajaran daring di sekolah. Dengan demikian, ke depannya kegiatan serupa perlu lebih ditingkatkan terutama dari segi pendampingan dengan fasilitas yang memadai sehingga kemampuan penggunaan media daring guru SD Saraswati 4 Denpasar semakin baik.

SIMPULAN

Pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) SD Saraswati 4 Denpasar yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam aspek optimalisasi pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19 telah berjalan dengan baik. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa 85% dari guru-guru mitra telah dapat menggunakan media daring dalam pembelajaran jarak jauh. Guru-guru tersebut telah mampu menerapkan media pembelajaran daring seperti Whatsapp (WA), Google Classroom, Google Meet, dan Zoom. Guru menunjukkan sikap antusias dalam menerima materi dalam program ini. Hal tersebut dapat diamati melalui beberapa indikator seperti tingkat kehadiran selama kegiatan yaitu mencapai 100%, semangat dalam mengikuti pembelajaran, sikap dalam mempraktikkan, mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan dan merespon pertanyaan yang diajukan dengan baik. Dijumpai kendala dalam pelaksanaannya, yaitu; (1) pelaksanaan klasikal secara langsung membutuhkan protokol kesehatan yang memadai, (2) keterbatasan jaringan internet dan juga fasilitas e-learning (3) kendala penyesuaian kegiatan pelatihan dan pendampingan dengan jadwal kegiatan di sekolah. Kegiatan serupa perlu ditingkatkan terutama dari segi pendampingan dengan fasilitas yang lebih memadai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terlaksana kegiatan pengabdian masyarakat ini tim pelaksana menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Ketua LPPM pada masing-masing instansi perguruan tinggi yaitu Universitas Mahasaraswati Denpasar dan UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, atas arahan dan dukungan terhadap kegiatan ini. Rasa terima kasih juga tim sampaikan pada mitra dalam hal ini SD Saraswati 4 Denpasar, baik dari pihak kepala sekolah, staf dan guru atas kerjasama serta partisipasinya selama kegiatan berlangsung, dan juga masyarakat yang telah memberikan motivasi terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2021). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Diakses secara online dari <https://kbbi.web.id/media>, pada tanggal 23 Agustus 2022.
- Batubara, Hamdan H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Empy Effendi, Hartono Zuang.(2005). *E-learning Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Hakim, A.B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *ISTATEMENT: Information System and Technology Management (e-Journal)*, 2(1).
- Hamalik.O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara Sanjaya.
- Herry Heriawan, Asep. (2003). *Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muhammad, S. (2014). Efektivitas Pembelajaran Media ELearning Berbasis Web Dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang). *SNASTIKOM* 2014 (1).
- Sanjaya.W (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sahirman, T.O.F. (2021). *KKN Tematik UPI 2021: Google Meet sebagai Salah Satu Media Pembelajaran di Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19*. Diakses secara online dari <https://www.kompasiana.com/>, pada tanggal 23 Agustus 2022.

Setiawati, Gusti Ayu Dewi, and Ni Wayan Ekayanti. 2020. *Potret Pembelajaran Menggunakan Whatsapp, Google Classroom Dan Youtube Di Masa Pandemi Covid-19*. Denpasar: Universitas Mahasaraswati Denpasar.

Wikipedia. (2022). *Google Classroom*. Diakses secara online dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom#:~:text=Google%20Kelas%20\(bahasa%20Inggris%3A%20Google,tugas%20tanpa%20harus%20bertatap%20muka.](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom#:~:text=Google%20Kelas%20(bahasa%20Inggris%3A%20Google,tugas%20tanpa%20harus%20bertatap%20muka.)., pada tanggal 23 Agustus 2022.

Wikipedia. (2022). *Google Meet*. Diakses secara online dari https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Meet., pada tanggal 23 Agustus 2022.

Wikipedia. (2022). *Whatsapp*. Diakses secara online dari <https://id.wikipedia.org/wiki/WhatsApp>, pada tanggal 23 Agustus 2022.

Wikipedia. (2022). *Zoom*. Diakses secara online dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Zoom>, pada tanggal 23 Agustus 2022.