

**LAPORAN AKHIR  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
(PkM)**



**BIMBINGAN TEKNIS PEMBELAJARAN DARING  
(DALAM JARINGAN) BERBASIS APLIKASI DI SEKOLAH DASAR  
PADA GURU-GURU DI SDN PENGAMBANGAN 5 KOTA  
BANJARMASIN**

**KETUA :**  
Celia Cinantya, S.Kom., M. Pd  
NIDK. 8859111019

**ANGGOTA :**  
Maimunah, M. Pd  
NIDK. 8879111019

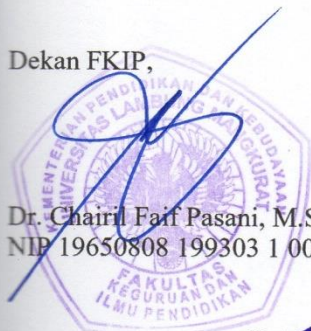
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
2020**

**HALAMAN PENGESAHAN  
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

1. **Judul PkM** : Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi di Sekolah Dasar Pada Guru-guru SDN Pengambangan 5 Kota Banjarmasin
2. **Ketua Tim PkM**
  - a. Nama : Celia Cinantya, S.Kom, M.Pd
  - b. NIP/NIDK : 8859111019
  - c. Jabatan/Golongan : -
  - d. Program Studi : PGSD
  - e. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
  - f. Bidang Keahlian : Komputer (S1)  
PAUD (S2)
  - g. Alamat Kantor : Jl. Brigjend. H. Hasan Basri Banjarmasin 70123
3. **Anggota Tim**
  - a. Jumlah Anggota : Maimunah, M.Pd / Dosen PG PAUD FKIP ULM
  - b. NIDK : 8879111019
4. **Lokasi Kegiatan**
  - a. Wilayah Mitra : Kota Banjarmasin
  - b. Kabupaten/Kota : Kecamatan Banjarmasin Timur
  - c. Propinsi : Kalimantan Selatan
  - d. Jarak PT-Lokasi : 5 Km
5. **Jangka Waktu** : Oktober-November 2020
6. **Biaya Total** : Rp. 4.000.000,00
7. **Sumber Dana** : PNBK FKIP

Dekan FKIP,

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si  
NIP 19650808 199303 1 003



Banjarmasin, Oktober 2020  
Ketua Tim PkM,

Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd  
NIP 19870103 20181220 1 001

Mengetahui,  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  
Universitas Lambung Mangkurat



Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si  
NIP 19680507 199303 1 020

TERDAFTAR DI PERPUSTAKAAN FKIP ULM BANJARMASIN		
TANGGAL	NOMOR	
12 / 2021 / 4	500 CEL B	

## **DENTITAS DAN URAIAN UMUM**

**1. Judul PkM** : Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi di Sekolah Dasar Pada Guru-guru SDN Pengambangan 5 Kota Banjarmasin

**2. Tim Pelaksana** :

<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Bidang Keahlian</b>	<b>Instansi Asal</b>
Celia Cinantya., S.Kom., M.Pd	Ketua	Komputer Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	FKIP ULM
Maimunah , M.Pd	Anggota	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	FKIP ULM

**3. Objek PkM** : Guru-guru SDN Pengambangan 5 Banjarmasin

**4. Masa Kegiatan** : Oktober-November 2020

**5. Usulan Biaya** : Rp. 4.000.000,00

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, memberikan kemudahan, sehingga pengusul mengajukan Proposal Pengabdian Kepada Masyarakat di Kota Banjarmasin pada Bulan Oktober 2020 dengan Judul Pengabdian “Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi di Sekolah Dasar Pada Guru-guru SDN Pengembangan 5 Kota Banjarmasin” tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Pengusul menyadari dalam proses Pengabdian Kepada Masyarakat ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini, Pengusul ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sutarto Hadi., M.Si., M.Sc sebagai Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin,
2. Bapak Prof. Dr. Ir Danang Biyatmoko, M.Si, sebagai Ketua Lembaga Penelitian Universitas Lambung Mangkurat,
3. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin,
4. Ibu Dr. Noorhafizah, ST., M. Pd Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP ULM,
5. Guru-guru SDN Pengembangan 5 Kota Banjarmasin yang sudah banyak membantu dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Semoga Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat meningkatkan mutu pada pendidikan sekolah dasar.

Banjarmasin, Oktober 2020  
Ketua Tim PkM,

Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd  
NIP 19870103 20181220 1 001

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Analisis Situasi .....	1
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Pembelajaran Daring .....	7
B. Konsep <i>Game Based Learning</i> .....	9
<b>BAB III METODOLOGI KEGIATAN PkM</b>	
A. Khalayak Sasaran Yang Kegiatan PkM .....	14
B. Materi Kegiatan PkM .....	14
<b>BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI DAN TARGET LUARAN</b>	
A. Kepakaran Pelaksana.....	16
B. Struktur Tim Pelaksana .....	20
C. Target Capaian Luaran .....	20
<b>BAB V PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan .....	21
B. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan.....	28
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	30
B. Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA.....	31
LAMPIRAN .....	33

## DAFTAR TABEL

	Halaman.
Tabel 3.1. Daftar Materi Pelatihan.....	15
Tabel 4.1. Riwayat Pendidikan .....	17
Tabel 4.2. Penelitian .....	17
Tabel 4.3. Karya Ilmiah .....	17
Tabel 4.4. Riwayat Pendidikan Tinggi .....	18
Tabel 4.5. Riwayat Penelitian.....	18
Tabel 4.6. Riwayat Pengabdian Masyarakat.....	18
Tabel 4.7. Jurnal Ilmiah Terpublikasi.....	19
Tabel 4.8. Struktur Tim Pelaksana .....	20
Tabel 4.9. Target Capaian Luaran .....	20

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Analisis Situasi**

COVID-19 atau *Corona Virus Deaseases* mulai mewabah di Wuhan China pada Desember 2019. Penyebarannya semakin masif ke beberapa negara pada awal 2020 dan masuk ke Indonesia pada Maret 2020. Pada tanggal 11 Maret 2020 WHO menetapkan wabah ini sebagai pandemik global. Untuk mengurangi resiko penularan virus corona, diantara langkah prefentif yang telah diambil pemerintah adalah menghimbau agar bekerja dari rumah, *work from home (WFH)*, termasuk belajar dan beribadah di rumah bahkan belanja dari rumah. Langkah ini bertujuan untuk mendukung kebijakan selanjutnya yakni *social and physical distancing*. Cara ini tentu memberi dampak langsung terhadap perekonomian bangsa, karena akan banyak pengurangan aktivitas bekerja di luar rumah. Misalnya, berbagai pusat perbelanjaan memutuskan untuk menutup sementara operasionalnya, sehingga pendapatan otomatis menurun. Sejumlah hotel di daerah-daerah wisata seperti Bali, Jakarta, dan Yogyakarta Surabaya ditutup. Pemutusan hubungan kerja (PHK) menjadi langkah efektif bagi perusahaan untuk mengurangi kerugian perusahaan yang semakin bertambah. Dinas Tenaga Kerja, Transmigrasi, dan Energi Provinsi (Disnakertrans) DKI Jakarta mencatat ada 3.611 pekerja atau buruh di Ibukota yang terkena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK).

Dampak lain COVID-19 adalah pendidikan. Hal ini memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan. Sebagai upaya untuk mencegah penyebaran virus Covid-19, WHO memberikan himbauan untuk pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan

selalu cuci tangan. Berdasarkan himbauan dari WHO tersebut, Pemerintah Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Surat Edaran Kemendikbud No. 4 tahun 2020 telah melarang kegiatan pembelajaran secara tatap muka (konvensional). Kegiatan belajar dilakukan di rumah secara daring (*online*). Tujuannya adalah untuk menghindari kerumunan sehingga diharapkan akan menghentikan penyebaran virus Covid-19 (Kemendikbud, 2020).

Di sisi lain, pembelajaran jarak jauh secara daring memberikan pengalaman yang berbeda bagi siswa di Indonesia. Banyak yang merasa Belajar dari rumah mengurangi motivasi belajar siswa, karena siswa rindu dengan Guru dan teman-temannya. Seperti yang terlihat di media sosial, telah beredar misalnya sejumlah lagu yang diciptakan oleh komunitas tertentu di kalangan pelajar, yang temanya seputar —Rindu Guru. Rupanya, belajar di rumah dengan menggunakan fasilitas internet dengan berbagai fasilitas elektronik lainnya tidak mampu mengganti peran guru —termasuk dosen-- sebagai pendidik, pembimbing, dan pelatih. Hal ini tampak dari potongan lirik lagu berikut, “*wahai bapak/ibu guru, telah lama kita tak bertemu, aku ingin belajar bersama, kumerindukanmu. Walau tak belajar di sekolah, namun kau tak merasa lelah membimbingku dan mengajariku....*”.

Diantara kelemahan teknologi —guru mesin- adalah tidak memiliki rasa, bahasa dan karakter. Namun, hanya berperan sebagai *transfer of knowledge*. Karena itu, peran ini harus menjadi milik guru —sebagai pendidik—yang tidak hanya menjalankan fungsi transfer ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) tapi juga mampu membentuk sikap dan perilaku (*transfer of values*) sebagai tugas utama guru, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.



Fenomena meningkatnya akses internet oleh kalangan muda saat ini yang biasa disebut sebagai *digital native* sedikit banyak mempengaruhi aktifitas dan pola belajar di kalangan siswa-siswi sekolah menengah. Baik itu secara positif maupun negatif. Berdasarkan temuan riset Kominfo dan UNICEF mengenai penggunaan internet di kalangan anak-anak dan remaja di Indonesia pada tahun 2014 seperti dilansir dari situs [kominfo.go.id](http://kominfo.go.id), sebagian besar anak-anak dan remaja di Indonesia sekarang sudah mengakses internet secara teratur dalam berbagai kegiatan. Sebagian besar responden (80 %) menggunakan internet untuk mencari data dan informasi, khususnya untuk tugas-tugas sekolah, atau untuk bertemu teman *online* (70 %) melalui *platform* media sosial . Kelompok besar lain mengklik melalui musik (65 %) atau video (39 %) situs (Kemenkominfo, 2014).

Dari hasil riset tersebut juga ditemukan bahwa hampir sembilan dari sepuluh anak-anak (89%) berkomunikasi secara *online* dengan teman-teman sementara kelompok-kelompok yang lebih kecil juga berinteraksi dengan keluarga mereka (56%) atau guru mereka (35%) melalui internet, dan topik yang paling dibicarakan berhubungan dengan kegiatan sekolah. Maraknya penggunaan *smartphone* juga memainkan peran yang penting dalam peningkatan akses internet oleh kalangan remaja (Kemenkominfo, 2014).

Meningkatnya akses internet dikalangan siswa ibarat pisau bermata dua. Di satu sisi perkembangan media sosial dan media hiburan lain yang berbasis internet mampu mengalihkan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar sehingga komunikasi yang efektif sulit untuk tercapai. Di satu sisi kemunculan beragam aplikasi pencarian informasi dan media pembelajaran mampu menunjang proses

kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Cara pengajaran yang monoton dan konvensional dianggap kurang menarik dan tidak efektif dalam menarik minat belajar siswa. Model pembelajaran yang interaktif dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar siswa, serta dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada, implementasi dari pemanfaatan internet untuk pembelajaran salah satunya adalah *game based learning*. Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) merupakan gabungan dari metode pengajaran dan teknologi sebagai media dalam belajar dengan metode permainan atau quiz. Games based learning adalah jenis serious game yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, dkk (2013) *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.

Pengembangan *game based learning* bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2010). Oleh karena itu game based learning bisa menjadi solusi yang menarik untuk pembelajar. Pengembangan aplikasi pembelajaran sudah banyak diterapkan. Namun sebagian besar penelitian menghasilkan media pembelajaran

untuk membaca, menulis dan berhitung yang sifatnya formal dan terkesan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah umum digunakan

Pada penelitian terdahulu yaitu *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar yang dilakukan pada mahasiswa pada mata kuliah elektronika dasar. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan minat belajar sebesar 70% dan hasil belajar meningkat sebesar 81,0. Menurut Ervan dan Ratu (2017) hasil dari penelitian terdahulu menyatakan bahwa *Game Based Learning* efektif dapat meningkatkan minat maupun hasil belajar. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2014) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Metode User Centered Design Pada *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Menurut Priyonggo (2010), Penerapan Game Based Learning menunjukkan observasi pertama nilai rata-rata kelas V adalah 65,5. Setelah menggunakan game based learning pada siklus I mendapat nilai rata-rata 66,4 dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata kelas 77,9 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 97,6%. Dari penelitian terdahulu menyatakan bahwa dengan menggunakan Game Based learning dapat meningkatkan motivasi maupun hasil belajar.

Bimbingan teknis pembelajaran daring berbasis permainan ini ditujukan untuk memberikan keterampilan pada Guru tentang penggunaan aplikasi kahoot, it dalam membuat materi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Diantara fitur-fitur yang tersedia, yang harus mereka kuasai adalah membuat materi pembelajaran dalam bentuk kuis atau pertanyaan yang dapat

membantu siswa dalam memperdalam materi pembelajaran. Artinya, siswa belajar melalui pendekatan bermain. Sehingga kegiatan belajar anak di rumah selama pandemic akan terasa lebih menyenangkan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran seperti biasa, menurut Riyana (2019) pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online. Konsep pembelajaran daring memiliki konsep yang sama dengan e-learning. Selama pembelajaran daring berlangsung banyak orang tua yang mengeluhkan beberapa masalah yang dihadapi selama peserta didik belajar dirumah, diantaranya terlalu banyak tugas yang diberikan dan guru yang belum mengoptimalkan teknologi. Disamping banyaknya keluhan orang tua mengenai pembelajaran daring, namun ternyata pembelajaran juga memiliki beberapa kelebihan.

Adapun beberapa kelebihan dari pembelajaran daring yaitu adanya keluwesan waktu dan tempat belajar, misalnya belajar dapat dilakukan di kamar, ruang tamu dan sebagainya serta waktu yang disesuaikan misalnya pagi, siang, sore atau malam. Dapat mengatasi permasalahan mengenai jarak, misalnya peserta didik tidak harus pergi ke sekolah dahulu untuk belajar. Tidak ada batasan dan dapat mencakup area yang luas. Disamping dari adanya kelebihan pembelajaran daring, namun pembelajaran daring juga memiliki kekurangan. Menurut Sari (2015) kelebihan dari pembelajaran daring adalah membangun suasana belajar baru, pembelajaran daring akan membawa suasana yang baru bagi peserta didik,

yang biasanya belajar di kelas. Suasana yang baru tersebut dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam belajar.

Adapun beberapa kekurangan yang terjadi pada pembelajaran daring yaitu anak sulit untuk fokus pada pembelajaran karena suasana rumah yang kurang kondusif. Keterbatasan kuota internet atau paket internet atau wifi yang menjadi penghubung dalam pembelajaran daring serta adanya gangguan dari beberapa hal lain. Selaras dengan pendapat Menurut Hadisi & Muna (Hadisi, 2015) pembelajaran daring mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajarmengajar. Pembelajaran daring yang dilaksanakan saat ini menjadi hal baru yang dirasakan oleh guru maupun peserta didik.

Menurut Isman pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti classroom, video converage, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp group. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama bahwa dari semua literatur dalam elearning mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam

pembelajaran online. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik (M & Yamamoto H, 2007).

## **B. Konsep *Game Based Learning***

Upaya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi cita-cita pemerintah sejak lama yang ditegaskan melalui landasan hukum Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Komitmen yang sama juga dituangkan melalui peraturan pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Namun faktanya banyak pembelajaran yang hanya menekankan aspek kognitif. Pendekatan pembelajaran berbasis game komputer atau digital bisa menjadi alternatif menarik untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan. Dukungan unsur-unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video semakin menarik karena mampu menghasilkan visualisasi maksimal. Apalagi ketersediaan perangkat-perangkat untuk menjalankan aplikasi game semakin variatif dan luas.

*Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai metode pembelajaran berbasis permainan. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain.

*Games based learning* adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, dkk (2013) *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan

pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan. Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajara (Zainul : 2016). Pengembangan game based learning bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2010). Oleh karena itu *game based learning* bisa menjadi solusi yang menarik untuk pebelajar. Pengembangan aplikasi pembelajaran sudah banyak diterapkan.

Pemilihan model pembelajaran bertema game dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa antusias dan berperan aktif mengikuti pelajaran. *Game Based learning* sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain Coffey (2009). Pembelajaran yang berbasis game berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Dalam pembelajaran *game based learning* ini dapat membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerjasama yang tinggi ketika berdiskusi untuk menyelesaikan sebuah masalah. Sehingga siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan diharapkan siswa dapat memahami materi dengan mudah. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran bertema *game based learning* ini dapat mempengaruhi minat siswa



untuk mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar juga mengalami peningkatan. Seperti yang dikatakan Pinder (2008), menyatakan bahwa model permainan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memotivasi dan menarik minat belajar siswa. Siswa yang termotivasi dan memiliki minat untuk mengikuti pelajaran tentu memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga pemahaman terhadap materi lebih mudah diterima. *Game Based learning* sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain Coffey (2009). Dalam suatu pembelajaran siswa dituntut untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Proses pembelajaran yang berlangsung dilakukan dengan cara permainan yang telah dirancang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dari permainan ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Permainan yang digunakan pada penelitian ini adalah *quiz team*. Dengan sintaknya sebagai berikut siswa dibagi menjadi 4 kelompok kemudian berikan informasi pokok materi, setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi membuat pertanyaan untuk kelompok lain, diskusi terjadi ketika setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok lain, guru memberikan waktu untuk setiap kelompok ketika menjawab pertanyaan, yang terakhir guru memberikan poin kepada kelompok yang menjawab benar. Diharapkan dari permainan ini pemahaman materi oleh peserta didik mengalami peningkatan, karena selama proses pembelajaran seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi dan tidak didominasi oleh siswa yang pintar saja. Dari terlibatnya semua siswa dapat dilihat

melalui model permainan ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran.

Mengikuti perkembangan generasi milenial yang cenderung dinamis dan kreatif, maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat diakses oleh semua kalangan dan tentunya memiliki daya tarik yang tinggi. Sebelumnya, kita mengetahui bahwa *gaming* saat ini di Indonesia, memiliki potensi yang sangat tinggi untuk berkembang. Oleh karena itu, metode pembelajaran *game-based learning* ini memiliki potensi yang sama seperti *gaming* di Indonesia.

*“Definitions of game-based learning mostly emphasize that it is a type of game play with defined learning outcomes (Shaffer, Halverson, Squire, & Gee, 2005).”*

Berdasarkan definisi yang dikutip oleh Plass, dkk. di atas, kita dapat mengetahui bahwa *Game-based learning* (pembelajaran berbasis permainan) adalah jenis permainan dengan hasil pembelajaran yang ditentukan (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). Dalam aspek pedagogik, *game* akan sangat berguna, mereka dapat mengondusifkan suasana pembelajaran, sangat efektif untuk memecahkan masalah dan menemukan konsep inti. Penelitian telah menunjukkan bahwa *game* memiliki peran khusus dalam membentuk kepercayaan diri siswa dan mereka dapat mengurangi jarak antara pembelajar cepat dan lambat (Fuszard, 2001).

Beberapa penelitian di Indonesia juga telah menerapkan *game-based learning* ini. Perbandingan siswa SMK dalam pelajaran jaringan komputer saat sebelum menggunakan *game-based learning* dan setelah menggunakan media tersebut mengalami peningkatan dengan hasil rata – rata nilai pre-test adalah 56,9

dan hasil post-test dengan rata – rata 84,4 (Maulidita, 2019). Pada mata pelajaran IPA, setelah penerapan *game-based learning* pada siklus pertama didapat nilai rata-rata 66,4 dan pada siklus kedua diperoleh nilai rata-rata kelas 77,9 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 97,6% (Priyonggo, 2010). Proses belajar dalam sebuah lingkungan *digital-based games* memungkinkan siswa untuk mencoba berbagai perilaku pada *game*, menghadapi berbagai tantangan, dan menerima risiko langsung dari setiap tindakan dan insiatif yang dilakukannya. Namun, kegagalan dan keberhasilan dalam lingkungan *digital games* dapat diulang (Hidayat, 2018).

## **BAB III**

### **METODE KEGIATAN PkM**

#### **A. Khalayak Sasaran Yang Kegiatan PkM**

Sasaran kegiatan ini adalah para guru SDN Pengambangan 5 Banjarmasin yang mempunyai masalah dan kendala dalam Pembelajaran Daring atau Pembelajaran Dalam Jaringan seperti kendala dalam menggunakan aplikasi-aplikasi tertentu. Pemilihan dan penetapan sasaran pelatihan ini mempertimbangkan rasional strategis, dalam kaitannya dengan upaya pemerintah untuk meminimalisir penyebaran virus COVID-19 dengan kebijakan Belajar Dari Rumah di masa mendatang, tetapi tetap memberikan materi pembelajaran yang interaktif dan inovatif agar siswa lebih termotivasi dan semangat dalam Belajar Dari Rumah.

#### **B. Metode Kegiatan PkM**

Metode kegiatan yang digunakan adalah bimbingan teknis penggunaan aplikasi kahoot.it, pembentukan *team training for trainer* (TFT) dan pendampingan pembuatan konten pembelajaran berbasis permainan sebagai alternative bahan ajar dalam pembelajaran daring selama pandemic Covid-19. Adapun uraian kegiatan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini sebagai langkah untuk menyelesaikan permasalahan mitra yaitu sebagai berikut:

##### **1. Pelatihan**

Pelatihan ini bertujuan mengenalkan pembelajaran berbasis permainan menggunakan aplikasi kahoot.it yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Kahoot.it merupakan salah satu aplikasi open source yang sangat

populer yang biasa digunakan untuk memberikan materi pembelajaran yang berbasis permainan. Pada tahap ini diberikan materi tentang pengenalan e-learning pembelajaran berbasis permainan. Kemudian materi berikutnya adalah pengenalan fitur-fitur pada aplikasi kahoot.it dan bagaimana cara implementasinya.

## 2. Materi Pelatihan

Setelah guru-guru menerima pelatihan kemudian dilanjutkan dengan pendampingan peserta dilatih untuk mampu membuat dan menyimpan soal pada bank soal, mengatur penyelenggaraan kuis online, mengelola soal kuis, dan mengatur sistem penilaiannya. Setelah guru-guru menerima pelatihan kemudian dilanjutkan dengan pendampingan peserta dilatih untuk mampu membuat dan menyimpan soal pada bank soal, mengatur penyelenggaraan kuis, mengelola forum dan chat serta fitur-fitur lainnya yang ada di *e-learning moodle* itu sendiri.

**Tabel. 3.1. Daftar Materi Pelatihan**

No.	MATERI
1.	Pembelajaran Daring di SD
2.	Macam-macam Aplikasi untuk menunjang Pembelajaran Daring
3.	E-Learning
4.	E-Learning berbasis Website <i>Lms Moodle</i>
5.	Cara menggunakan Aplikasi-Aplikasi LMS

**BAB IV**  
**KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI DAN TARGET LUARAN**

**A. Kepakaran Pelaksana**

**1. Ketua Pelaksana**

Nama Lengkap (dengan gelar)	:	Celia Cinantya, S.Kom.,M.Pd
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Jabatan Fungsional	:	-
NIP/NIK/Identitas lainnya	:	19870103201812201001
NIDN	:	8859111019
Tempat, Tanggal Lahir	:	Surabaya, 3 Januari 1987
E-mail	:	Celia.cinantya@ulm.ac.id
Nomor Telepon/HP	:	081217470985
Alamat Kantor	:	Jl. Brigjen H. Hasan Basri, Pangeran, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123
Nomor Telepon/Faks	:	-
Lulusan yang Telah Dihilkan	:	-
Nomor Telepon/Faks	:	-
Mata Kuliah yang Diampu	:	1. Aplikasi Komputer 1 2. Aplikasi Komputer 2 3. Inovasi Pembelajaran PAUD 4. Penulisan Karya Ilmiah 5. Profesi Pendidikan 6. Kepemimpinan Pendidikan 7. Alat Bermain dan Belajar Bermain

**Tabel. 4.1. Riwayat Pendidikan**

PENDIDIKAN	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Brawijaya	Universitas Lambung Mangkurat
Bidang Ilmu	Ilmu Komputer	PG-PAUD
Tahun Masuk-Lulus	2005-2010	2015-2018
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Implementasi algoritma genetika untuk penyelesaian capacitated vehicle routing with time windows	Model Pendidikan Karakter Berbasis Religi (Studi Multi Situs PAUD Islam terpadu Sabilal Muhtadin dan PAUD Islam Mawaddah di Kota Banjarmasin)
Nama Pembimbing/Promotor	1.Drs. Muh. Arif Rahman, M.Kom 2.Candra Dewi, S.Kom, M.Sc	1.Prof. Dr. Ahmad Suriansyah, M.Pd., Ph.D 2.Dr. Asniwati, M.Pd

**Tabel.4.2. Penelitian**

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2017	Model Pendidikan Karakter Berbasis Religi (Studi Multi Situs PAUD Islam terpadu Sabilal Muhtadin dan PAUD Islam Mawaddah di Kota Banjarmasin)		

**Tabel. 4.3. Karya Ilmiah**

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	The Model Of Religion-Based Character Education (Multi-Site Integrated Islamic Paud Sabilal Muhtadain And Paud Islam Mawaddah Banjarmasin, Indonesia)	European Journal of Education Studies	Volume 5, Issue 7, 2018
2	The Strategy of Religious-Based Character Education in Early Childhood Education	International Journal of Innovation, Creativity and Change	Volume 5, Issue 5, 2019

## 2. Anggota

Nama Lengkap (dengan gelar) : Maimunah, M.Pd  
NIP : 19921212201812201001  
NIDK : 8879111019  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Kelahiran : Babai, 12 Desember 1992  
Alamat Rumah : Komplek Wira Bakti 2 Blok C No.10  
Batola  
HP : 082250031003  
Pangkat/Golongan : -  
Jabatan Fungsional : -

**Tabel. 4.4. Riwayat Pendidikan Tinggi**

No	Tahun Lulus	Jenjang	Program Studi	Nama Perguruan Tinggi
1	2014	S1	PG PAUD	Universitas Lambung Mangkurat
2	2018	S2	PAUD	Universitas Lambung Mangkurat

**Tabel. 4.5. Riwayat Penelitian**

No.	Judul	Tahun
1	Integrasi Pembelajaran Berbasis Sentra dan Program Pelibatan Keluarga di Sekolah dalam Pengebangan Karakter Anak Usia Dini (Studi Kasus di PAUD Mawaddah dan PAUD Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu Kota Banjarmasin)	2018
2	Manajemen Mutu di PAUD Islam Baitul Makmur Kota Banjarmasin	2019

**Tabel. 4.6. Riwayat Pengabdian Masyarakat**

No.	Judul	Tahun
1	Bimbingan Teknis Pelaksanaan Belajar Dari Rumah pada Era Tatanan New Normal bagi Guru-guru di KKG Gugus Delima Banjarmasin Utara	2020



**Tabel. 4.7. Jurnal Ilmiah Terpublikasi**

No.	Judul	Publikasi	Scope	Tahun
1.	The Integration of Sentra-Based Learning And Involvement of Family Program at Early Childhood in Developing Character Building (Multi Case at PAUD Mawaddah And PAUD Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu Banjarmasin, Indonesia)	European Journal of Education Studies	Internasional	2018
2.	Empowerment of "English Club" to influence Student Achievement in Speaking	International Journal of Innovation, Creativity and Change	Internasional (Scopus)	2019
3.	Pengembangan <i>Life Skill</i> Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Belajar Dari Rumah	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ISBN:978-602-5445-12-5 UM Malang	Nasional	2020
4.	Pembelajaran Sentra Di PAUD Alam Berbasis Karakter	Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM Volume 5 Universitas Lambung Mangkurat	Lokal	2019
5.	Development of Religious and Moral Values on 4-5 Years Old Children in Imitating Prayer Movement (Shalat) Using Simulation and Rewarding Methods	Journal of K6, Education and Management	Internasional	2018

## B. Struktur Tim Pelaksana

**Tabel 4.8. Struktur Tim Pelaksana**

No.	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal
1.	Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd	Ketua Tim	PAUD	FKIP ULM
2.	Maimunah	Anggota 1	PAUD	FKIP ULM

## C. Target Capaian Luaran

**Tabel 4.9. Target Capaian Luaran**

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
<b>Luaran Wajib</b>		
1.	Pedoman Pengembangan Perangkat Pembelajaran	Tidak ada
2.	Publikasi ilmiah pada Jurnal Pengabdian/Prosiding ber ISSN	Ada
3.	Publikasi pada media masa cetak/ <i>online/repocitory</i> PT	Tidak ada
4.	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diversifikasi produk, atau sumber daya lainnya) <sup>4)</sup>	Tidak ada
5.	Peningkatan penerapan IPTEK di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen)	Penerapan
6.	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan)	Sudah dilaksanakan
<b>Luaran Tambahan</b>		
1.	Publikasi di jurnal internasional	Tidak ada
2.	Jasa; rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang	Penerapan
3.	Inovasi baru TTG	Tidak ada
4.	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek dagang, Rahasia dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan Varietas Tanaman, Perlindungan Desain Topografi Sirkuit Terpadu)	Tidak ada
5.	Buku Pedoman ber-ISBN	Tidak ada

## **BAB V**

### **PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat Bimbingan Teknis ini dilaksanakan di SDN Pengambangan 5 Banjarmasin, yang beralamat di jl. Vetran. Komp A. Yani I RT. 18, No. 96 Kelurahan Pengambangan Kecamatan Banjarmasin Timur. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2020. Peserta Pengabdian adalah Kepala Sekolah dan Guru dari SDN Pengambangan 5 di Banjarmasin. Dan Peserta sebanyak 19 orang. Metode yang digunakan dalam Pengabdian masyarakat ini adalah ceramah, diskusi, Tanya jawab, praktek langsung dalam serta penugasan yang dibimbing oleh narasumber.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru dan hasil observasi di lembaga yang dialami oleh guru sebagai perencana, pelaksana dan mengevaluasi pembelajaran, masih kebingungan bagaimana proses pembelajaran dirumah agar soal yang diberikan menambah minat dan ketertarikan anak dalam belajar serta mengerjakan soal atau kuis yang diberikan oleh guru pembelajaran berbasis belajar dari rumah di masa pandemi ini. Bagaimana tidak, merencanakan kegiatan yang tidak sepenuhnya dilakukan oleh guru dalam artianya bahwa guru harus merencanakan dengan teknik dan metode sedemikian rupa agar pembelajaran lebih menarik dan bersemangat dan juga fleksibel dan mudah untuk anak mengerjakan dengan hasil yang efektif walaupun anak belajar dari rumah.

Selain beberapa hal yang menjadi permasalahan yang dialami oleh guru-guru di SDN Pengambangan 5 Banjarmasin seperti penyusunan soal dan pengembangan perangkat pembelajaran juga mengalami kendala karena guru

harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan aktivitas belajar anak di rumah agar tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran dan Kompetensi Dasar (KD) serta perkembangan anak untuk berpikir kritis dan kreatif dan menyesuaikan kegiatan dengan kemampuan anak untuk dilakukan dirumah dan walaupun tanpa didampingi orang tua bagi kelas atas namun untuk kelas bawah perlu di damping orang tua dan guru dapat mengevaluasi bagaimana pembelajaran tersebut apakah sudah mencapai Kompetensi Dasar, Indikator dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh sebab itu, perlu adanya Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi Di Sekolah Dasar Pada Guru-Guru Di SDN Pengambangan 5 Kota Banjarmasin.

Sebelum narasumber memberikan materi bimbingan teknis, diadakan terlebih dahulu pretest untuk bagaimana guru membuat perangkat pembelajaran yaitu soal atau kuis untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan pengetahuan anak pada saat belajar daring menggunakan aplikasi yang digunakan peserta pembelajaran belajar dari rumah. Setelah bimbingan teknis juga diadakan sejauh mana guru mampu menggunakan teknis pembelajaran daring (dalam jaringan) berbasis aplikasi peningkatan pengetahuan dan pemahaman guru terkait materi yang telah diberikan pada saat bimbingan teknis.

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut : Tahapan pertama dalam pelaksanaan yaitu memberikan materi secara teoritis mengenai Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi Pengembangan Perangkat pembelajaran Belajar Dari Rumah. Setiap peserta didibimbing untuk bisa mengoperasikan aplikasi dengan teknik yang telah

diberikan narasumber dalam pembuatan soal atau kuis menggunakan aplikasi yang menarik dan menyenangkan. Namun sebelum materi terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan atau pengetahuan awal peserta tentang mengetahui sejauh mana peserta mampu menggunakan teknis pembelajaran daring (dalam jaringan) berbasis aplikasi.

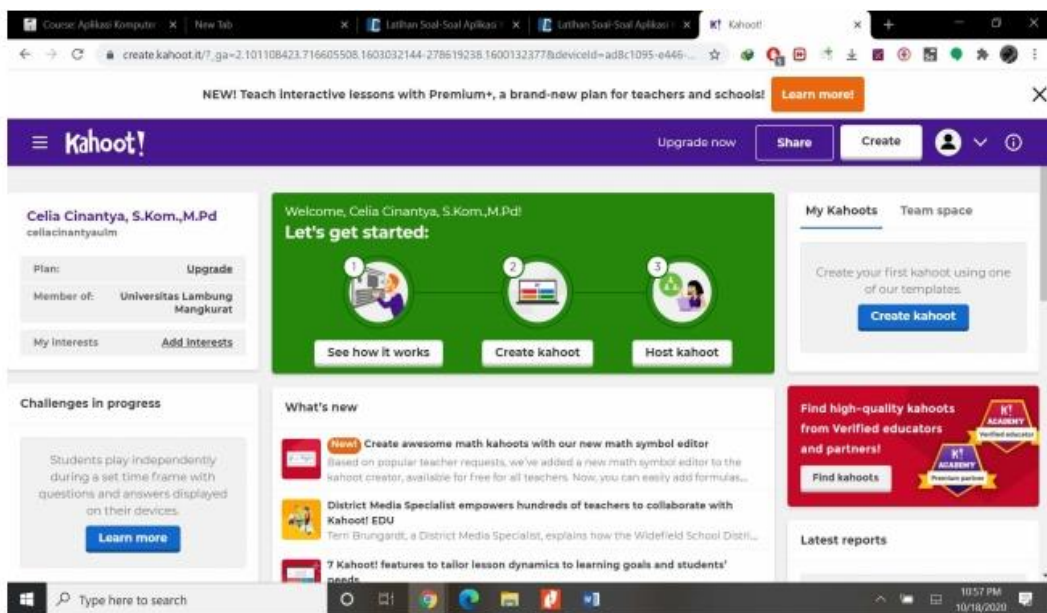
Kegiatan pengabdian ini dimulai pukul 09.00 WITA dengan pembukaan yang dipandu oleh pembawa acara dari tim pengabdian masyarakat. Setelah acara pembukaan dilanjutkan dengan sambutan oleh Kepala Sekolah SDN Pengambangan 5 Banjarmasin, Bapak Rahmadi, M.Pd. Setelah itu dilanjutkan dengan pembacaan do'a yang dipandu oleh Bapak Bahrudin Yusup, S. Sos. Setelah itu dilanjutkan dengan memberikan materi secara teoritis Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring Maimunah, M.Pd (Dokumentasi Kegiatan ada pada lampiran).

Setelah pemaparan dari narasumber pertama, acara dilanjutkan dengan paparan materi dari narasumber kedua yaitu Celia Cinantya, S.Kom, M.Pd. Materi yang diberikan adalah materi tentang (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi. Setelah pemaparan materi dari kedua narasumber, kegiatan dilanjutkan dengan bimbingan menggunakan aplikasi Kahoot.it dalam pembuatan *game based learning* bisa digunakan untuk soal ulangan atau kuis.

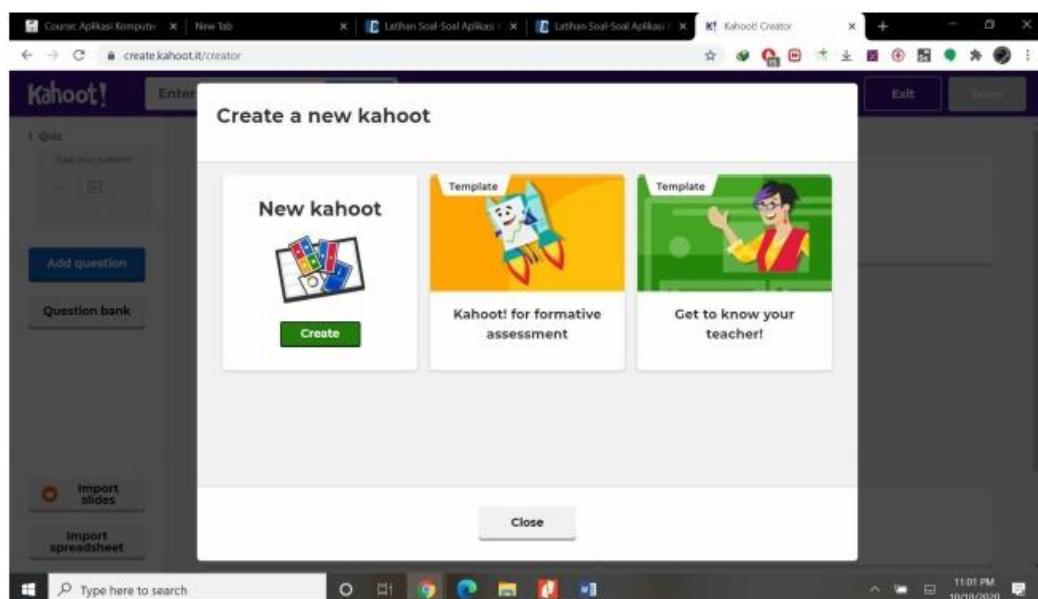
Pertanyaan dari peserta ada tiga pertanyaan yaitu tentang bagaimana cara membuat soal untuk ulangan/UTS menggunakan aplikasi Kahoot, kemudian pertanyaan kedua yaitu Minimal karakter untuk membuat soal dan pertanyaan

ketiga untuk membuat soal matematika apakah bisa memakai Kahoot? Apakah bisa semua symbol seperti pecahan dan bilangan/symbol matematika lainnya.

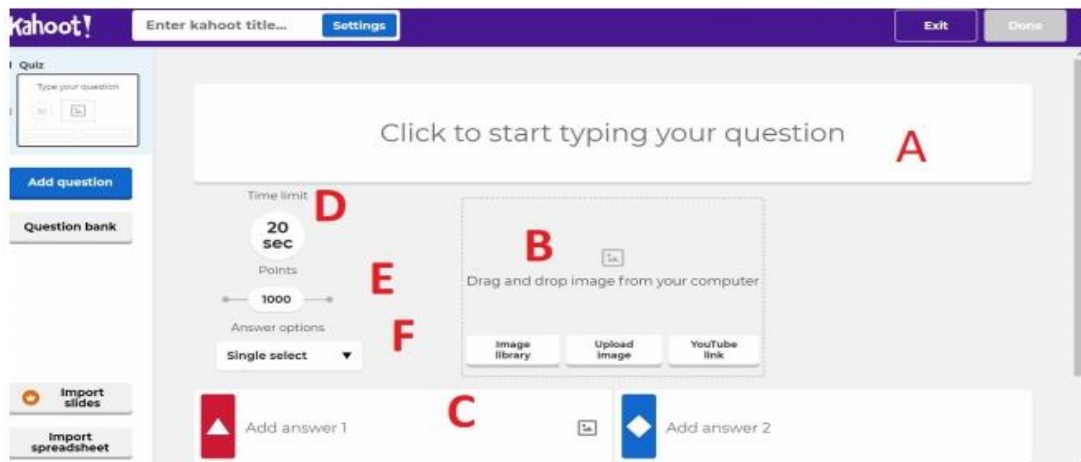
Pertanyaan di atas dijawab oleh kedua narasumber, pertanyaan pertama dijawab oleh Celia Cinantya, S.Kom, M.Pd. Jawaban dari narasumber untuk pertanyaan pertama yaitu dengan cara seperti dibawah ini:



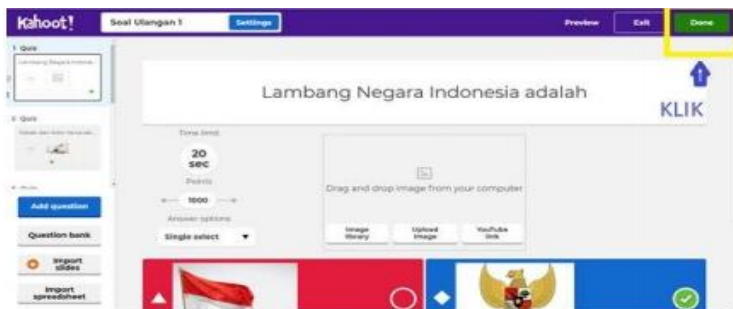
Klik "Create" untuk memulai membuat form pertanyaan.



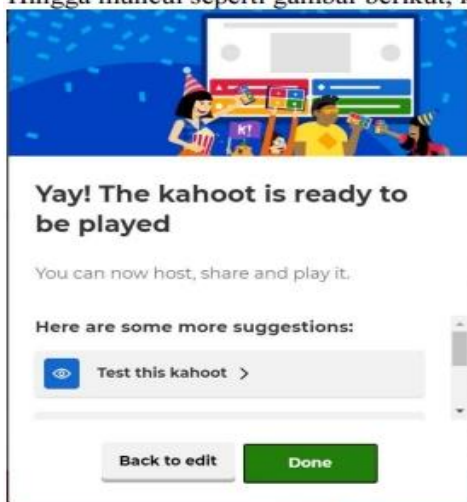
Setelah klik "create" maka akan masuk ke halaman pembuatan permainan (kuis).



Pada bagian “A” adalah kolom untuk menuliskan pertanyaan  
 Pada Kolom “B” adalah untuk meletakkan gambar  
 Pada bagian “C” adalah untuk menuliskan opsi jawaban dari pertanyaan  
 Pada Bagian “D” adalah untuk menentukan Batasan waktu pada setiap sesi pertanyaan  
 Pada bagian “E” adalah untuk menentukan score pada setiap sesi pertanyaan dengan jawaban yang benar  
 Pada bagian “F” adalah untuk menentukan jenis opsi jawaban  
 Jika sudah selesai membuat kuis, silahkan klik “Done” di ujung kanan atas.



Hingga muncul seperti gambar berikut, kemudian Klik DONE



Soal kuis yang sudah dibuat akan disimpan pada akun kahoot. Seperti yang tampak pada gambar berikut.



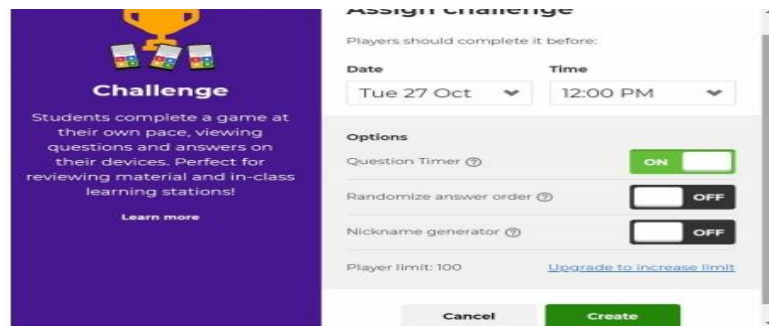
Pilih Kuis yang ingin dibagikan ke siswa. Kemudian klik PLAY. Kemudian akan muncul tampilan seperti berikut.



Pilih "Teach" jika ingin memainkan game tersebut secara bersamaan dalam 1 ruangan kelas (real time).

Atau pilih "Assign" jika ingin membagikan game tersebut untuk dimainkan oleh siswa di tempat yang berbeda satu sama lain (Pembelajaran Jarak Jauh).

Jika pilih "Assign" maka akan muncul layar seperti berikut.



Atur batas waktu game tersebut berlaku di bagian Date dan Time.

Question Timer ON jika ingin mengaktifkan timer saat game berlangsung

Randomize answer order diubah menjadi mode ON untuk mengacak pilihan jawaban

secara random pada setiap siswa yang gabung bermain

Nickname generator ON jika nama pemain dibuat secara otomatis dari system. Ubah OFF

jika ingin player bisa memasukkan Namanya sendiri.

Kemudian klik CREATE. Maka akan muncul seperti pada gambar berikut.



Bagikan link/ nomor PIN yang tertera pada lingkaran merah pada gambar diatas kepada player (pemain).

Masuk ke laman kahoot.it. dan masukkan PIN tersebut untuk memainkan kuisnya.



Pertanyaan kedua dijawab oleh Maimunah, M.Pd. Jawaban dari narasumber untuk pertanyaan kedua yaitu minimal karakter kata dalam penggunaan penulisan soal adalah 120 kata, seperti soal bahasa Indonesia yang berbentuk paragraf bisa dimasukkan dalam bentuk screenshot, karena itu Aplikasi Kahoot juga memiliki kelemahan yaitu salah satunya kata yang ditulis tidak bisa lebih dari maksimal.

Pertanyaan Ketiga dijawab oleh Celia Cinantya, S.Kom, M.Pd dan Maimunah, M.Pd. Jawaban dari narasumber untuk pertanyaan ketiga yaitu tentu bisa karena di Aplikasi Kahoot kita bisa menggunakan symbol, pecahan, bilangan yang tersedia di menu kahoot. Contohnya seperti soal matematika di bawah ini:

Diketahui  $x^5 y^4 = 512$  dan  $xy = 4$ . Maka nilai  $\frac{8x}{x-1}$  adalah...

Time limit: 120 sec  
Points: 1000  
Answer options: Single select

Image reveal: Original, 3x1, 3x5, 3x4

16 (checked), 12, 14, 10

Acara pemaparan materi dan Tanya jawab berakhir pada jam 12.30 WITA, tim pengabdian dan peserta istirahat untuk Ishoma. Setelah istirahat kemudian dilanjutkan dengan praktek langsung penggunaan Kahoot yang diberikan oleh tim pengabdian masyarakat (Dokumentasi Kegiatan ada pada lampiran). Praktek langsung yang diberikan adalah bagaimana cara membuat soal atau kuis.

Kegiatan bimbingan teknis berjalan dengan lancar. Tim pengabdian/narasumber memberikan bimbingan kepada peserta ketika peserta mengerjakan menggunakan aplikasi kahoot. Kegiatan ini berakhir pada jam 15.30 WITA.

## **B. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan**

Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini secara garis besar mencakup komponen-komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta bimbingan teknis
2. Ketercapaian tujuan bimbingan teknis
3. Tercapainya target materi yang telah disampaikan sesuai dengan yang direncanakan
4. Kemampuan peserta dalam pembuatan soal/kuis bimbingan teknis sesuai dengan penguasaan materi yang harus dikuasai

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 19 orang peserta. Dengan demikian ketercapaian target jumlah peserta tercapai 100%. Angka persentase tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PkM dilihat dari jumlah peserta dikatakan sukses. Akan tetapi untuk jumlah hari pelaksanaan dijadikan satu hari saja karena mempertimbangkan masa pandemic Covid-19 sekarang ini. Akan tetapi untuk jumlah waktu pelaksanaan dimaksimalkan menjadi 9 jam pertemuan.

Ketercapaian materi dalam bimbingan teknis ini telah disampaikan secara keseluruhan. Ketercapaian bimbingan teknis Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi secara umum dalam kategori baik, Namun dilihat dari hasil latihan peserta yaitu kualitas hasil penggunaan aplikasi Kahoot peserta

mampu membuat soal/kuis, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dan tujuan dari kegiatan pelatihan ini tercapai.

## **BAB VI PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan dengan baik dan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan rencana kegiatan bimbingan teknis yang telah direncanakan sebelumnya. Peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti pelatihan bimbingan teknis dan pelatihan dengan praktik menggunakan Kahoot peserta menguasai dengan baik materi yang disampaikan sehingga mereka dapat membuat soal atau kuis menggunakan Kahoot Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi secara mandiri.

Dengan demikian pelatihan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman Guru dalam Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi menggunakan Kahoot. Hal ini akan berdampak pada keterampilan guru dalam mengembangkan Pembelajaran daring untuk kegiatan Belajar Dari Rumah yang Inovatif dan bermakna bagi siswa di masa pandemic Covid-19 ini.

### **B. Saran**

1. Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini perlu dilaksanakan dengan jumlah peserta yang lebih banyak lagi sehingga kebermanfaatannya sangat baik untuk peserta yang lebih banyak apabila memungkinkan.
2. Adanya kegiatan lanjutan yang berupa bimbingan teknis sejenis yang dilakukan sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam game based learning menggunakan menggunakan aplikasi lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Asti, I., & M Suyanto, a. S. (2014). Pengaruh Pembelajaran Model Discovery Learning dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Coffey. (2009). *E-Business and E-Commerce Managemen*. United Kingdom: Prentice Hall.
- Erfan, M., & Ratu, T. (2017). MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA PERKULIAHAN ELEKTRONIKA DASAR MELALUI DIGITAL GAME-BASED LEARNING. *Journal Prosiding Nasional Pendidik*.
- Hadisi, L. &. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning). *Jurnal Al-Ta'dib*.
- Kemendikbud, R. (2020). Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. Jakarta, Indonesia.
- Kemenkominfo. (2014, Februari 18). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Retrieved from [https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers)
- M, N., & Yamamoto H, &. S. (2007). The Impact of Learner Characteristics on Learning Performance in Hybrid Courses among Japanese's Student. *Elektronic Journal E-Learning*.
- Prasetya, D. S. (2013). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *TEKNO*.
- Prensky, M. (2010). *Digital Game-Based learning* . USA: McGraw Hill.
- Priyonggo, D. A. (2010). *Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kec. Gayer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air dan Peristiwa Alam untuk meningkatkan Aspek Kognitif*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. .

Riyana, C. (2019). Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online. *Universitas Terbuka*.

Sari, P. (2015). Memotivasi Belajar dengan Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ummul Quro*.

# LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123

Telepon (0511) 3304914

Laman [www.fkip.ulm.ac.id](http://www.fkip.ulm.ac.id)

**SURAT TUGAS**

Nomor : 3285 /UN8.1.2/KP/2020

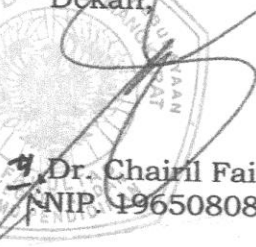
Perhatikan surat Koordinator Program Studi PGSD tanggal 19 Oktober 2020, di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, yang ini menugaskan Saudara :

No	NAMA/NIDK	JABATAN
	Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd 8859111019	Dosen/Ketua
	Maimunah, M.Pd 8879111019	Dosen/Anggota

Untuk melaksanakan pengabdian masyarakat yang berjudul "Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi di Sekolah Dasar Pada Guru SDN Pengambangan 5 Kota Banjarmasin", yang dilaksanakan pada:

- Waktu : Oktober – November 2020
- Lokasi : SDN Pengambangan 5 Kota Banjarmasin

Surat Tugas ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 05 OCT 2020  
Dekan,  
  
Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.  
NIP. 19650808 199303 1 003





UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123

Telp/Fax (0511) 3304914

Laman : <http://fkip.ulm.ac.id>

Nomor : 3302 /UN8.1.2/SP/2020

Hal : Izin Pengabdian

23 OCT 2020

Yth.

Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin

di

Tempat

Diberitahukan bahwa tenaga pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin bermaksud melakukan penelitian dengan judul **"Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Berbasis Aplikasi di Sekolah Dasar pada Guru-Guru SDN Pengambangan 5 Kota Banjarmasin"**

Tim terdiri dari :

Ketua : Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd.

NIDK 8859111019

Anggota : Maimunah, M.Pd.

NIDK 8879111019

Pelaksanaan bertempat di SDN Pengambangan 5 Banjarmasin, Adapun kegiatan dilaksanakan dimulai tanggal 26-27 Oktober 2020.

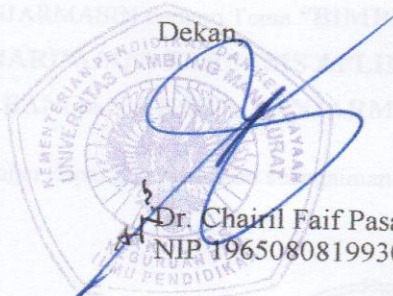
Untuk kelancaran pelaksanaan penelitian ini kami mohon kesediaan saudara memberikan izin kepada tim.

Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Dekan

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.

NIP 196508081993031003



**PEMERINTAH KOTA BANJARMASIN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) PENGAMBANGAN 5**  
**KECAMATAN BANJARMASIN TIMUR**

Jalan Veteran. Komplek A.Yani I. RT 18 No 96 Telepon. (0511) 3267886 Banjarmasin 70237  
NIS. 100720. NPSN. 30304074. NSS. 101156002002



**SURAT KETERANGAN**

**MELAKSANAKAN PENGABDIAN MASYARAKAT**

Nomor : 421.2 084-079/ X/ SDN P5/ 2020

Bertanda Tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN Pengambangan 5 Banjarmasin:

Nama : Rahmadi, M.Pd

NIP : 19700602 199903 1 004

Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan nama-nama di bawah ini:

NAMA	JABATAN	INSTANSI
Celia Cinantya, S.Kom., M.Pd NIP 19870103201812201001	Dosen	FKIP PGSSD ULM
Maimunah, M.Pd NIP 19921212201812201001	Dosen	FKIP PGSD ULM

Untuk melaksanakan Pengabdian Masyarakat pada Hari Selasa, 27 Oktober 2020 dari pukul 08.00-16.00 WITA bertempat di SDN PENGAMBANGAN 5 BANJARMASIN dengan Tema **"BIMBINGAN TEKNIS BELAJARAN DARING (DALAM JARINGAN) BERBASIS APLIKASI DI SEKOLAH DASAR DAN GURU-GURU DI SDN PENGAMBANGAN 5 KOTA BANJARMASIN"**.

Surat Keterangan ini kami terbitkan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 27 Oktober 2020

