



PEMANFAATAN APLIKASI DIGITAL DALAM PENILAIAN SIKAP SISWA DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU KONGGO, KAB. DELI SERDANG

Oleh

Ahmad Salman Farid¹, Muhammad Ardiansyah²

^{1,2}Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Email: ¹ahmadsalmanfarid@stain-madina.ac.id, ²mardiansyah@stain-madina.ac.id

Article History:

Received: 14-10-2021

Revised: 13-11-2021

Accepted: 29-12-2021

Keywords:

Digital Application, Student Attitude, School

Abstract: *The activity of using digital applications in attitude assessment for students of the Konggo integrated Islamic elementary school in Kab. Deli Serdang is carried out with the aim of assisting teachers in monitoring changes in student behavior during class so that they can foster a positive attitude during the learning process and this activity is expected to be a forum for introduction and learning about the use of digital applications so as to shape the teaching and learning process in this Covid-19 era. more creative and interactive. The method of implementing this activity is done by learning by doing. With several stages, namely (1) the planning phase, (2) the implementation phase, (3) the evaluation phase of the application training results. The results of the community service program through the use of digital applications in attitude assessment for students of terpadu Islamic elementary schools in Kab. Deli Serdang is considered successful in increasing the creativity of participants in managing the class and assessing and forming positive attitudes of students during learning.*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya era pandemi Covid-19 ini dinilai membuat proses pembelajaran secara daring kurang efektif dan efisien bagi peserta didik, karena tidak semua siswa, orangtua dan guru paham akan pemanfaatan teknologi. Melalui temuan di lapangan banyak siswa yang sudah memiliki gadget tetapi kurang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Kebanyakan dari mereka menggunakannya hanya sebagai media hiburan atau mengisi waktu luang.

ada saat ini seluruh dunia sedang menghadapi Wabah Virus Covid-19, tak terkecuali Indonesia. Oleh karena itu, Pemerintah Indonesia telah mengambil sejumlah kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Kebijakan utama yang diambil oleh pemerintah Indonesia adalah memprioritaskan kesehatan dan perekonomian rakyat. Mulai dari bekerja, beribadah dan belajar dari rumah, dan pada saat ini Indonesia memasuki fase New Normal. New Normal atau Kenormalan baru menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah adaptasi terhadap kebiasaan-kebiasaan atau situasi baru karena adanya Covid-19. New Normal juga bisa didefinisikan sebagai skenario untuk mempercepat penanganan COVID-19 dalam Aspek Kesehatan, Sosisal, Ekonomi, dan Pendidikan. Airlangga Hartanto selaku



Menteri Koordinator Bidang Perekonomian, 2020 menjelaskan bahwa New Normal yang dirancang oleh pemerintah Indonesia akan menerapkan mekanisme penilaian, berdasarkan perhitungan epidemiologi dan kapasitas regional dalam penanganan COVID-19, seperti pengembangan penyakit, pengendalian virus, dan kapasitas kesehatan serta daerah yang R0 atau jumlah reproduksi virus kurang dari 1, dapat menerapkan New Normal.¹

Tentunya kebijakan ini mempengaruhi semua bidang baik Sosial, ekonomi, kesehatan maupun pendidikan. Dalam dunia pendidikan, menurut UNESCO Pandemi Covid-19 ini mengancam 577.305.660 pelajar dari pendidikan pra-sekolah dasar hingga menengah atas dan 86.034.287 pelajar dari pendidikan tinggi di seluruh dunia. Hal tersebut membuat pemerintah menghadirkan alternative Proses pendidikan bagi peserta didik dengan belajar mengajar jarak jauh melalui media daring. Daring adalah proses pembelajaran yang dilakukan jarak jauh dengan terhubung jaringan (*online*) Tetapi hal ini dinilai kurang efektif dan efisien. Karena tidak semua orang paham akan teknologi. Terutama bagi siswa Pra Sekolah Dasar sampai hingga menengah keatas. Begitupun yang kini sedang terjadi di Kabupaten Deli Serdang. Sekolah Dasar Islam Terpadu atau disingkat SDIT Konggo yang terletak di Kab. Deli Serdang sendiri merupakan salah satu daerah yang bisa dikategorikan daerah yang mulai berkembang. Karena memiliki mobilitas ekonomi yang relatif lebih cepat disebabkan letaknya yang strategis karena berada diruas jalan yang menghubungkan pusat kota Medan dan kota Binjai. Di dalam dunia pendidikan Kab. Deli Serdang memiliki satu sekolah dasar dengan sebutan SDIT Konggo yang jumlah pelajarnya mencapai 600 siswa. Pada era Covid-19 ini tentunya semua siswa di Kab. Deli Serdang juga ikut terdampak. Proses pembelajaran pun terpaksa dilakukan secara daring karena masuk kategori zona merah.

Berdasarkan observasi singkat di lapangan, ditemukan banyak siswa yang sudah memiliki gadget tetapi tidak dimanfaatkan dalam dunia edukasi. Kebanyakan dari mereka menggunakannya hanya sebagai media hiburan seperti game dan media sosial lainnya sehingga mengganggu perkembangan sikap positif siswa di kelas. Oleh karena itu, salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembalikan fungsi gadget yang lebih berdampak positif sebagai media edukasi yang interaktif adalah dengan memberikan sosialisasi, pembelajaran serta pelatihan kepada guru sekolah dasar tentang pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif sehingga siswa tahu bahwa aplikasi digital tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Salah satu kegiatan utama dalam kegiatan pelatihan ini adalah dengan memperkenalkan fungsi gadget serta aplikasi digital didalamnya sebagai media pembelajaran. Karena berdasarkan observasi langsung ditemukan bahwa lebih dominan sikap siswa menunjukkan perilaku yang negative dan tidak bisa diperbaiki oleh guru kelasnya sehingga dibutuhkan pendekatan aplikasi untuk membantu menyelesaikan permasalahan sikap siswa tersebut.

Kasus sikap negative siswa akan muncul apabila siswa tersebut tidak diberi arahan dengan baik yang akan berdampak signifikan pada karakter siswa secara langsung di SDIT Konggo itu sendiri. Tujuan awal kegiatan ini yaitu :

1. Sebagai awal pengenalan fungsi aplikasi dalam melakukan pendataan sikap siswa secara valid dan otentik.

¹ Rosidi A, Nurcahyo E. *Penerapan New Normal (Kenormalan Baru) Dalam Penanganan Covid-19 sebagai Pandemi Dalam Hukum Positif*. NASPA J. 2020



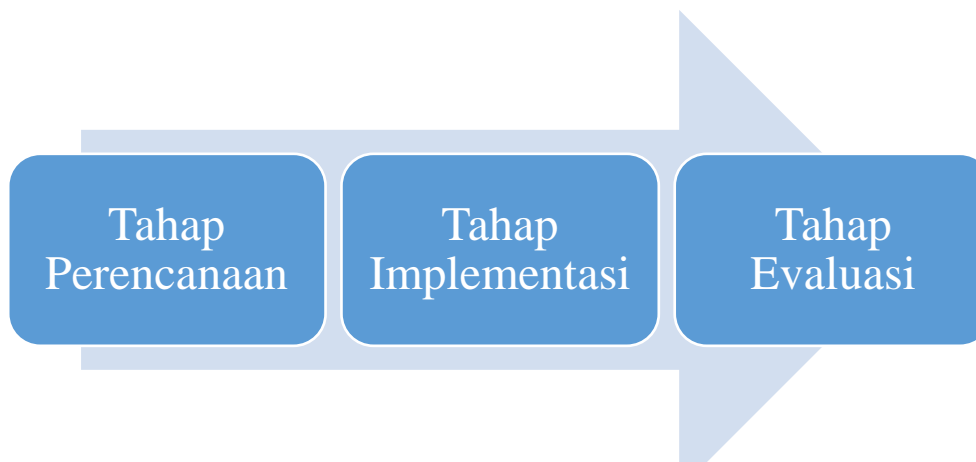
2. Sebagai upaya pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran interaktif bagi siswa SDIT Konggo di Kab. Deli Serdang.
3. Sebagai media pembantu guru dalam mendidik dan membentuk sikap positif siswa atau meminimalisir sikap negatif siswa.
4. Sebagai alat pendukung guru untuk menyampaikan laporan perkembangan pendidikan siswa kepada orangtua secara lengkap, valid dan otentik.

Pemanfaatan aplikasi digital sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi siswa sekolah dasar ini dapat diajarkan sebagai media edukasi. Sehingga menjadikan proses belajar mengajar pada era Covid-19 ini lebih interaktif lagi. Dengan begitu siswa tidak jenuh karena hanya diberikan tugas setelah itu dikumpulkan. Minimnya interaksi antara guru dan murid sehingga diharapkan dengan adanya kegiatan ini, proses pembelajaran bisa lebih interaktif dan mereka dapat lebih memanfaatkan aplikasi digital dalam dunia pendidikan. Dengan menanamkan pembelajaran penggunaan serta pemahaman fungsi aplikasi penilaian sikap siswa diharapkan wawasan guru lebih berkembang dan luas lagi untuk kedepannya. Kegiatan ini juga bertujuan untuk merubah kebiasaan atau karakter siswa kearah yang lebih positif lagi, dengan semula yang hanya biasa-biasa saja selama belajar dikelas, setelah adanya aplikasi ini menjadi lebih bersemangat dan menambah gairah belajar yang lebih besar.

METODE

Pemahaman dalam penggunaan aplikasi digital diberikan melalui proses pengenalan dan praktek langsung menggunakan aplikasi digital penilaian sikap siswa. Ketika pemahaman ini dapat diperoleh oleh guru sekolah, diharapkan mereka akan memanfaatkan aplikasi tersebut untuk dampak positif dari teknologi itu sendiri serta lebih mampu menggunakan aplikasi digital dengan bijak. Ketersediaan perlengkapan serta fasilitas sangat penting demi kelancaran pelaksanaan kegiatan. Adapun perlengkapan serta fasilitas yang diperlukan diantaranya adalah : (1) Peralatan berupa: Laptop, Gadget / HP, Aplikasi Pembelajaran. (2) Perlengkapan : Tripod dan Tikar (3) Fasilitas : Ruang (Aula SDIT Konggo Lt. 2 di Jalan Binjai, Km 13.1, Gg. Horas No. 142, Sei Semayang, Sunggal, Medan Krio, Kec. Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20351), Buku dan Alat Tulis.

Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan dengan praktek langsung pada tahap pertama pengenalan pengetahuan secara dasar mengenai manfaat dan dampak yang ditimbulkan aplikasi digital tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan praktek penggunaan media itu sendiri seperti *smartphone* dan laptop. Adapun sebagai penunjang proses pembelajarannya diberikan alat tulis yang difungsikan sebagai media pencatat sika[yang telah ditampilkan anak didik. Dalam melaksanakan program ini, metode pelaksanaan yang digunakan penulis terbagi menjadi beberapa tahap. Tahap – tahap yang dilakukan diantaranya yaitu :



Gambar 1 : Alur Proses Kegiatan Pengabdian

1. Tahap Perencanaan

Pengertian perencanaan secara umum adalah suatu upaya dalam menentukan berbagai hal yang hendak dicapai atau tujuan di masa depan dan juga untuk menentukan beragam tahapan yang memang dibutuhkan demi mencapai tujuan tersebut. Pengertian perencanaan juga bisa diartikan sebagai suatu bentuk kegiatan yang sudah terkoordinasi demi mencapai suatu tujuan tertentu dan juga dalam jangka waktu tertentu.² Sehingga, dalam perencanaan akan terdapat berbagai kegiatan pengujian pada beberapa arah pencapaian, menganalisa seluruh ketidakpastian, menilai kapasitas, menentukan tujuan pencapaian, dan juga menentukan langkah dalam pencapaiannya.³ Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, tahapan perencanaannya adalah :

- a. Tim pelaksana membuat poster kegiatan dan surat undangan ke kepala sekolah guna sasaran akan tahu kapan diadakannya kegiatan pembelajaran pemanfaatan aplikasi digital
- b. Tim pelaksana menyiapkan instrument yang diperlukan seperti laptop, gadget, tripod, buku dan alat tulis.
- c. Mendaftarkan akun operator sekolah ke aplikasi sebagai tempat penampungan seluruh data sekolah.
- d. Mempersiapkan data siswa, data guru dan data kelas untuk diinput terlebih dahulu ke dalam aplikasi.
- e. Menyediakan slide, video tutorial dan E-Book panduan penggunaan aplikasi untuk kelengkapan program pelatihan.

² Agus Retnanto. *Teknologi Pembelajaran*. Nora Media Enterprise. Kudus. 2011.

³ Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran : Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. cet 7. Remaja Rosdakarya. Bandung. 2011.



Gambar 2 : Tahap Perencanaan

2. Tahap Implementasi

Implementasi adalah tindakan-tindakan yang dilakukan oleh individu atau pejabat-pejabat, kelompok-kelompok pemerintah atau swasta yang diarahkan pada terciptanya tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam keputusan kebijakan. Implementasi juga bisa dimaknai dengan kegiatan yang dilakukan dengan perencanaan dan mengacu kepada aturan tertentu untuk mencapai tujuan suatu kegiatan. Intinya, implementasi dapat dilakukan bila sudah terdapat rencana atau konsep acara yang hendak dilakukan. Dalam tahap ini semua peserta adalah guru kelas, guru mata pelajaran dan guru tahfidz akan didata oleh tim pelaksana. Kemudian akan dikumpulkan didalam ruangan aula lantai dua SDIT Konggo dan akan dilaksanakan program pemanfaatan aplikasi digital dalam penilaian sikap siswa sekolah dasar.

Para peserta akan terlebih dahulu diperkenalkan berbagai macam jenis - jenis sikap negatif siswa yang kerap kali terjadi di sekolah. Beberapa diantaranya yang sangat diperlukan bagi mereka pada saat ini adalah pendekatan aplikasi digital yang berguna sebagai media pendukung untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran jarak jauh (*daring*) pada era new normal akibat dari pandemi Covid-19 saat ini. Mengingat pentingnya kesadaran dan perubahan kebiasaan dalam penggunaan teknologi yang bermula hanya sebagai media hiburan menjadi media edukasi dan media penilai sikap yang sangat bermanfaat. Disini para peserta akan diarahkan dan diberikan pemahaman secara langsung oleh pelaksana tentang apa saja fitur-fitur aplikasi serta dampak positif bila aplikasi ini diterapkan di kelas sehingga muncul edukasi kepada guru bagaimana cara menggunakan teknologi secara bijak.

Dalam bahasan kali ini, bentuk implementasinya adalah dimulai dengan pengenalan dasar, meliputi:

- a. Pengenalan dan diskusi singkat terkait berbagai masalah sikap yang terjadi di kelas, mulai dari malas belajar, berkelahi, hingga mengganggu teman.



- b. Mengajarkan tata cara penggunaan dan pemanfaatan aplikasi pendukung tersebut dengan baik dan benar
- c. Menyampaikan tentang penerapan dan pemahaman yang lebih luas dalam penggunaan melalui Laptop.
- d. Melakukan praktek secara langsung dalam penggunaan teknologi yaitu penggunaan aplikasi di gadget sebagai media edukasi.
- e. Mencetak laporan sikap secara lengkap untuk dilampirkan pada saat penerimaan raport atau POMG.



Gambar 3 : Tahap Implementasi

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah suatu kegiatan mengumpulkan informasi mengenai kinerja sesuatu (metode, manusia, peralatan), dimana informasi tersebut akan dipakai untuk menentukan alternatif terbaik dalam membuat keputusan. Evaluasi merupakan pengukuran atau perbaikan dalam suatu kegiatan yang dilaksanakan, seperti membandingkan hasil-hasil kegiatan yang telah direncanakan. Dari situlah tujuan evaluasi tersebut, agar rencana-rencana yang telah dibuat dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan dapat terselenggarakan. Dapat diartikan juga bahwa hasil evaluasi itu sendiri dimaksudkan untuk perencanaan kembali lalu berfungsi sebagai administrasi dan fungsi manajemen yang terakhir yaitu mengkombinasikan dan mengumpulkan data dengan standar yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.⁴

Pada tahap ini tugas dari pelaksana adalah mendampingi dan membimbing peserta agar mereka lebih memahami tata cara penggunaan aplikasi digital serta mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka setelah mendapat edukasi mengenai pemanfaatan aplikasi digital

⁴ Arikunto, Suharsimi, 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

dalam pembelajaran interaktif ini. Bimbingan yang dilakukan secara satu per satu guru mempraktekkan penggunaan lalu dievaluasi secara maksimal tentang kekurangan dari penggunaan aplikasi tersebut.



Gambar 4 : Tahap Evaluasi

HASIL

Pembelajaran aplikasi digital dalam penilaian sikap siswa yang dilakukan pada tanggal 30 Oktober 2021 di Aula SDIT Konggo Kab. Deli Serdang telah diikuti sebanyak 30 guru sekolah dasar. Kegiatan ini berlangsung dengan memiliki beberapa tahap, dimulai dari tahap pertama yaitu perencanaan, kedua yaitu tahap implementasi berupa pengenalan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, ketiga tahap evaluasi yaitu pembelajaran mengenai materi – materi dasar tentang berbagai manfaat aplikasi penilaian sikap dari gadget dan berbagai dampak yang ditimbulkan dari dampak positif hingga dampak negatif, ke empat tahap praktek secara langsung penggunaan gadget dan aplikasi digital. Dalam prakteknya guru diajarkan cara menggunakan aplikasi penilaian sikap yaitu ClassDojo. Setelah itu mengenalkan fitur dari aplikasi ClassDojo ini yang berguna untuk proses pembelajaran sebagai contoh kuis, pembagian kelompok secara cepat, tema diskusi, absen online hingga menghubungkan aplikasi ke orangtua. Di dalam aplikasi tersebut telah memuat berbagai tema diskusi yang menarik dengan tampilan desain gambar yang cocok digunakan untuk anak sekolah dasar serta guru hanya memilih tema untuk didiskusikan selama pembelajaran. Selanjutnya, praktek presentasi di depan siswa untuk menilai sikap dan memberikan poin positif dan negatif. Mengingat guru-guru di daerah tersebut masih kurang memahami teknologi, maka dalam pembelajaran tentang penggunaan ClassDojo hanya sebagian kecil yang memahami atau mendapat pengetahuan hal yang paling dasar. Peserta juga diarahkan bagaimana cara memasukkan nama sikap dan poinnya, sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran. Setelah praktek berlangsung, kegiatan



akhir berupa pemberian kesimpulan dan masukan, serta mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Menurut hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran peserta mampu untuk menyerap informasi sederhana yang telah disampaikan khususnya dengan bantuan aplikasi digital dan praktik secara langsung. Antusiasme dan keingintahuan yang begitu tinggi dari peserta membuat proses pembelajaran bisa berjalan lebih fokus dan sesuai sasaran. Hasil program pengabdian masyarakat melalui pemanfaatan aplikasi digital dalam penilaian sikap siswa SDIT Konggi di Kab. Deli Serdang dinilai berhasil menambah wawasan mengenai aplikasi digital beserta cara menggunakannya bisa berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir yang harapannya mampu menunjang kualitas guru dan membentuk karakter siswa yang lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Kegiatan Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Penilaian Sikap Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Konggo Kab. Deli Serdang di Era New Normal yang dilakukan ternyata mendapat atensi yang luar biasa dari tenaga pengajar. Selain itu, aplikasi ini dirasakan sangat bermanfaat dalam mengubah perilaku siswa selama belajar di kelas. Guru yang selama mengajar kurang diperhatikan oleh siswa akan mendapatkan kekuatan dari aplikasi ini sebab bila tidak memperhatikan selama belajar di kelas, akan diberikan poin negatif yang terhubung ke orangtua. Kegiatan ini juga bertujuan menambah wawasan dengan memanfaatkan Aplikasi digital sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi guru sekolah dasar dan dapat merubah kebiasaan siswa dalam penggunaan teknologi kearah yang lebih positif. Dengan didukung berbagai perlengkapan seperti gadget dan aplikasi digital dinilai dapat berjalan dengan lancar. Peserta mampu menyerap berbagai informasi yang disampaikan dan pelatihan yang diadakan oleh pelaksana.

SARAN

Setelah melakukan kegiatan ini, ada beberapa saran yang disampaikan oleh pelaksana diantaranya yaitu : (1) Bagi Guru : diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi digital seperti e-ClassDojo dan aplikasi digital lainnya untuk media pembelajaran di kelas. Sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif, dan (2) Bagi Orang Tua : diharapkan mampu mengawasi, mendampingi dan membatasi penggunaan aplikasi digital sehingga siswa dapat memanfaatkan aplikasi digital menjadi kearah yang lebih positif serta terikat erat dalam membantu pembentukan karakter positif siswa selama di rumah.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Agus Retnanto. *Teknologi Pembelajaran*. Nora Media Enterprise. Kudus. 2011.
- [2] Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran : Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Cet 7 Remaja Rosdakarya. Bandung. 2011.
- [3] Arikunto, Suharsimi, 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [4] Arifin, Zainal, 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Aqib, Zainal. 2012. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia
- [6] Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [7] Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Gava Media, 2014.



-
- [8] Ibrahim, R. dan Nana. S. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [9] Imas. K dan Berlin. S. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- [10] Kurniasih, Imas. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena, 2014.
- [11] Rosidi A, Nurcahyo E. *Penerapan New Normal (Kenormalan Baru) Dalam Penanganan Covid-19 sebagai Pandemi Dalam Hukum Positif*. NASPA J. 2020



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN