



---

## **Berbagi Solusi, Mahasiswa KKN UNEJ BTV II Dampingi Digitalisasi Kejar Paket**

**Gensen Brianda Rusoneri<sup>1)</sup>, Yudha Nurdian<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup>Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Jember

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Jember

gensenrusoneri@gmail.com

**ABSTRAK:** Kabupaten Trenggalek merupakan salah satu kabupaten yang berada di provinsi Jawa Timur. Kecamatan Trenggalek merupakan sebuah kecamatan penghasil jajanan tradisional khas Trenggalek seperti tempe kripek dan alen-alen terbesar di Kabupaten Trenggalek. Adanya pandemi Covid-19 ini berdampak pada sektor pendidikan formal maupun informal. Dimana pemerintah meniadakan seluruh pembelajaran tatap muka dan digantikan dengan pembelajaran secara daring. Perubahan sistem pembelajaran ini menimbulkan kendala seperti tidak tersedianya fasilitas pendukung maupun kurang pemahannya mengenai media online. Adanya kendala dalam proses pembelajaran daring ini tentunya dibutuhkan suatu Inovasi yang dapat mendukung metode pembelajaran anak sekolah secara daring. Inovasi pembelajaran yang akan diterapkan kepada guru untuk kemudian dipraktikkan kepada murid yaitu dengan melalui aplikasi Google Classroom, Bandicam, HandBrake, Google Form, Quizziz dan Kahoot. Diharapkan dengan adanya program KKN “Back To Village” ini dapat memberikan Inovasi dan Evaluasi selama pendampingan dan praktik Inovasi Pendukung Pembelajaran Anak Sekolah Saat Covid-19.

**Kata kunci :** Covid-19, Aplikasi Daring, Guru

**ABSTRACT:** *Trenggalek Regency is one of the regencies in East Java province. Trenggalek Subdistrict is a district that produces Trenggalek's typical traditional snacks such as the tempe chips and alen-alen in Trenggalek Regency. The Covid-19 pandemic has an impact on the formal and informal education sectors. Where the government eliminates all face-to-face learning system and is replaced by online learning system. This change in the learning system has caused obstacles such as unavailability of supporting facilities or lack of understanding of online media. There are obstacles in the online learning process, of course, an innovation is needed that can support online learning methods for students. Learning innovations that will be applied to teachers and then practiced on students are through the Google Classroom, Bandicam, HandBrake, Google Form, Quizziz and Kahoot applications. It is hoped that the “Back To Village” Community Service Program can provide Innovation and Evaluation during mentoring and practice of Learning Support Innovations for Student During Covid-19.*

**Keywords:** *Covid-19, Online Application, Teacher*

### **PENDAHULUAN**

Pelaksanaan KKN UNEJ Back To Village 2021 berbeda dengan pelaksanaan KKN pada umumnya akibat pandemi Covid-19 yang mengharuskan KKN kali ini dilaksanakan di kampung halaman masing-masing mahasiswa. Pelaksanaan KKN UNEJ Back To Village 2021 ini merupakan periode kedua dari kebijakan KKN UNEJ Back To Village. Pandemi Covid-19 yang telah melanda dunia sejak bulan November 2019 yang lalu mengakibatkan seluruh sektor kehidupan masyarakat terganggu dimana sektor

ekonomilah yang paling terdampak akibat kebijakan pembatasan pergerakan masyarakat yang dikeluarkan dimana-mana. Selain sektor ekonomi, sektor pendidikan juga tidak lepas dari imbas pandemi Covid-19. Dimana banyak negara memutuskan untuk menutup sekolah, maupun perguruan tinggi, termasuk Indonesia. Pemerintah Indonesia terpaksa harus menutup sekolah agar dapat mengurangi persebaran virus corona dari kontak yang mungkin terjadi di sekolah maupun perguruan tinggi. Akibatnya seluruh kegiatan belajar mengajar yang seharusnya dilakukan secara tatap muka harus dilakukan secara daring. Adanya perubahan sistem pembelajaran yang sangat mendadak, membuat tenaga pengajar, siswa, maupun wali murid menjadi kebingungan mengenai pengoperasian media pembelajaran online.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease (Covid-19) dimana pada peraturan tersebut paling sedikit meliputi pembelajaran sekolah menjadi daring, pembatasan kegiatan keagamaan, dan/atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum (Aprilia,2020). Sejak PP Nomor 21 Tahun 2020 tersebut disahkan, saat ini pembelajaran daring di Indonesia sendiri setidaknya sudah berjalan hampir satu tahun. Sehingga sistem pembelajaran secara daring ini mengalami beberapa evaluasi seperti yang dilansir dalam Penyesuaian Surat Keputusan Bersama (SKB) Empat Menteri terkait pelaksanaan pembelajaran di zona selain merah dan oranye yakni di zona kuning dan hijau, untuk dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan penerapan protokol kesehatan yang sangat ketat (Kemendikbud, 2020). Mendikbud juga menekankan, bahwa sekali pun daerah sudah dalam zona hijau atau kuning, pemda sudah memberikan izin, dan sekolah sudah kembali memulai pembelajaran tatap muka, orang tua atau wali tetap dapat memutuskan untuk anaknya tetap melanjutkan belajar dari rumah (Kemendikbud, 2020). Dimana dalam pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan pada ZONA HIJAU dan KUNING pada:

1. Jenjang pendidikan dasar, terdiri atas Sekolah Dasar (SD), Madrasah Ibtidaiyah (MI), Paket A dan Sekolah Luar Biasa (SLB) Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Paket B;
2. Jenjang pendidikan menengah, terdiri atas Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), Sekolah Menengah Teknologi Kristen (SMTK), Sekolah Menengah Agama Kristen (SMAK), Paket C;

dilaksanakan terlebih dahulu. Adapun pembelajaran tatap muka pada PAUD formal (Taman Kanak - kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), Bustanul Athfal (BA) dan TK Luar Biasa) dan PAUD nonformal (Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS)) paling cepat 2 bulan setelah pembelajaran tatap muka dimulai pada jenjang pendidikan dasar dan menengah (Perubahan SKB 4 Menteri, 2020).

Berhubung lokasi pelaksanaan KKN Back To Village mahasiswa masih berada di zona merah, dan mengacu dari peraturan diatas kegiatan belajar mengajar di Kabupaten Trenggalek masih dilakukan secara daring. Pembelajaran daring ini mencakup seluruh jenis pendidikan mulai dari pendidikan formal maupun informal. Pelaksanaan pembelajaran secara daring pendidikan formal di Kabupaten Trenggalek khususnya di Kecamatan Trenggalek sampai saat ini terpantau lancar dimana mayoritas tenaga pengajar sudah mulai paham dalam pengoperasian media online namun tidak sedikit juga yang sampai saat ini belum paham dalam pengoperasian media online. Seperti halnya sasaran yang saya dampingi, dalam mengajar beliau hanya mengandalkan aplikasi Whatsapp yang sudah familiar dengan beliau. Akibat beliau sudah cukup berumur, sehingga membuat beliau kesulitan untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

Oleh karena itu peran mahasiswa KKN Back To Village dengan program tematik “Program Inovasi Pendukung Pembelajaran Anak Sekolah Saat Pandemi Covid-19” diperlukan untuk mengedukasi masyarakat khususnya tenaga pelajar yang masih kesulitan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi di bidang media pembelajaran online. Peran mahasiswa tentunya tidak lepas dari koordinasi dengan perangkat desa setempat dan pihak yang terkait sehingga kegiatan KKN Back To Village yang dilakukan mahasiswa dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

## **PERMASALAHAN**

Di masa pandemi Covid-19 ini sistem pembelajaran yang normalnya dilakukan secara tatap muka, terpaksa harus dilakukan secara daring untuk mencegah cluster penyebaran virus corona di sekolah. Dalam pelaksanaan kegiatan KKN terlebih dahulu dilakukan survey kebeberapa tenaga pengajar di sekitar Kelurahan Tamanan mengenai beberapa kendala dalam proses pembelajaran daring. Setelah dilakukan survey maka dipilihlah seorang guru kejar paket. Dimana menurut keterangan beliau mayoritas kendala terjadi akibat kurang pemahannya pengajar maupun warga belajar mengenai media pembelajaran online, dimana masih belum adanya inovasi sistem pembelajaran daring yang selama ini hanya mengandalkan Whatsapp. Selain itu terdapat kendala lainnya seperti kendala tidak tersedianya fasilitas pendukung akibat permasalahan ekonomi maupun ketersediaan jaringan.

## **METODE PELAKSANAAN**

Proses pendampingan dan pelatihan praktik yang merupakan bagian dari program kerja Mahasiswa KKN Back To Village dengan tematik Inovasi Pendukung Pembelajaran Anak Sekolah Saat Pandemi Covid-19 dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan beberapa inovasi baru dalam proses pembelajaran daring dan memberikan keterampilan pada guru dalam memberikan materi ke warga belajar selama pembelajaran daring. Dimana selama ini pembelajaran daring dilakukan

melalui aplikasi Whatsapp dan secara tatap muka dengan sistem datang ke sekolah setiap minggu untuk mengambil materi dan tugas beserta pengumpulan tugas tersebut yang dilanjutkan dengan belajar sendiri di rumah.

Kegiatan KKN Back To Village Universitas Jember ini dilakukan pada tanggal 26 Januari 2021 sampai tanggal 11 Maret 2021 di Kelurahan Tamanan, Kabupaten Trenggalek. Sasaran program KKN ini Dra. Nurul Hidayati yang merupakan seorang pengajar kejar paket C di SKB Trenggalek yang berdomisili di Kelurahan Tamanan. Metode pelaksanaan program KKN yaitu dilakukan secara luring (luar jaringan) dalam bentuk pelatihan, pendampingan dan observasi kegiatan. Kegiatan dilakukan dengan tetap mematuhi protocol kesehatan seperti menggunakan masker, face shield, sarung tangan dan menjaga jarak. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini secara keseluruhan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap persiapan sebelum pelaksanaan KKN Back To Village
  - a) Tahap survey lokasi pelaksanaan kegiatan KKN Back To Village.
  - b) Tahap perijinan dan pemberian surat tugas kepada perangkat desa dan pihak-pihak terkait guna mendapatkan ijin untuk melakukan kegiatan KKN Back To Village di lokasi tersebut.
  - c) Persiapan segala kebutuhan yang digunakan dalam kegiatan KKN Back To Village.
2. Tahap pelaksanaan KKN Back To Village
  - a) Tahap pengenalan mahasiswa ke sasaran beserta proses tanya jawab mengenai kelebihan dan kekurangan yang dialami guru dan warga belajar selama pembelajaran daring.
  - b) Tahap perencanaan program kerja yang akan dilakukan dalam kegiatan KKN Back To Village yang disesuaikan dengan kendala yang dialami guru dan warga belajar.
  - c) Pelaksanaan kegiatan bersama sasaran mengenai inovasi pembelajaran secara daring dengan memberikan pelatihan dan pendampingan praktik dalam penggunaan aplikasi Google Classroom, Bandicam, HandBrake, Google Form, Quizziz dan Kahoot.
  - d) Proses dokumentasi dari setiap kegiatan KKN Back To Village yang telah dilakukan.
3. Tahap penutupan KKN Back To Village
  - a) Proses dokumentasi dari seluruh kegiatan KKN Back To Village.
  - b) Proses evaluasi dari seluruh kegiatan KKN Back To Village.
  - c) Berpamitan kepada seluruh pihak yang terlibat.
  - d) Penyusunan laporan kegiatan KKN Back To Village.

## **PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan KKN ini dilaksanakan di kediaman Ibu Dra. Nurul Hidayati yang berada di Kelurahan Tamanan, Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek yang merupakan salah satu guru kejar paket C di SKB Trenggalek. Kegiatan KKN ini juga dilakukan di SKB Trenggalek guna mengetahui kondisi di lapangan. SKB kepanjangan dari Sanggar Kegiatan Belajar merupakan salah satu UPT dari Dinas Pendidikan, Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Trenggalek, yang berada pada Desa Ngares, Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek. SKB sendiri merupakan sebuah badan yang melayani segala sesuatu yang tidak didapatkan dijenjang pendidikan formal, seperti program kejar paket dan pelatihan keterampilan seperti tata boga, tata busana dll. Program pengabdian kepada masyarakat KKN dengan tematik “Program Inovasi Pendukung Pembelajaran Anak Sekolah Saat Pandemi Covid-19” yang dipilih sebagai khalayak sasaran berprofil sebagai berikut.

Nama Sasaran	: Dra. Nurul Hidayati
Alamat	: Jl. Mayjen Sungkono Gg. Mandoroko No. 5 Tamanan, Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek
Profesi	: Guru
Tempat Dinas	: SKB Trenggalek

## **HASIL DAN LUARAN**

KKN Back To Village dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2021 sampai dengan tanggal 11 Maret 2021. Kegiatan KKN ini dilaksanakan di Kelurahan Tamanan Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek. Kegiatan KKN ini dilakukan dengan harapan tercapainya tujuan yang ditelah dirancang melalui program KKN Back to Village yaitu pengenalan dan pendampingan aplikasi daring kepada guru Kejar Paket C. Kegiatan KKN ini berfokus pada guru Kejar Paket C yang kecakapan terkait teknologi masih terbilang rendah. Pelaksanaan program KKN ini telah diselesaikan dalam beberapa kegiatan beserta hasilnya yaitu sebagai berikut.

### **1. Tahap persiapan sebelum pelaksanaan KKN Back To Village**

Sebelum memasuki tahap pelaksanaan kegiatan KKN Back To Village, mahasiswa KKN terlebih dahulu meminta perijinan kepada Bapak Lurah Kelurahan Tamanan, Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek. Dimana pada saat itu Bapak Lurah tidak ada ditempat sehingga perijinan kegiatan KKN Back To Village diwakilkan kepada Bapak Antun Yuwono, S.Sos selaku Kasi Pemerintahan, Ketentraman dan Ketertiban daan Pelayanan Umum Kelurahan Tamanan yang dilanjutkan dengan dilakukannya proses penerjunan mahasiswa KKN Back To Village yang didampingi oleh perangkat desa setempat yang dilakukan secara daring.



**Gambar 1. Penerjuran Mahasiswa KKN Bersama Perangkat Desa**

## **2. Tahap pelaksanaan KKN Back To Village**

Kegiatan berikutnya yaitu perkenalan diri dan maksud kedatangan kepada sasaran sembari menanyakan kelebihan dan kendala-kendala yang dihadapi guru maupun warga belajar selama dilakukannya pembelajaran secara daring. Dalam kegiatan ini juga, penulis berusaha untuk mempromosikan kembali protokol kesehatan dengan memberikan faceshield dan sarung tangan kepada sasaran.



**Gambar 2. Pemberian Faceshield Dan Sarung Tangan Kepada Sasaran**

Dalam proses survey lokasi dan pengenalan diri kepada Dra. Nurul Hidayati selaku sasaran dalam kegiatan KKN Back To Village dilakukan kegiatan tanya jawab mengenai sistem pembelajaran dan masalah yang di alami beliau selama pembelajaran daring. Dimana menurut keterangan beliau, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring. Dimana fokus permasalahan yaitu permasalahan keterbatasan fasilitas pendukung warga belajar dalam pembelajaran online akibat faktor ekonomi dan permasalahan akibat ketersediaan jaringan di tempat tinggal warga belajar. Dimana permasalahan ini diselesaikan dengan meminta warga belajar yang tidak dapat melakukan pembelajaran daring datang ke lokasi satu minggu sekali untuk mengambil materi dan tugas sekaligus mengumpulkan tugas minggu sebelumnya, tentunya untuk menghindari kerumunan kedatangan warga belajar

dijadwalkan. Akibat dari pembelajaran daring ini juga menimbulkan keluhan dari para guru mengenai tidak pahamnya dalam pengoperasian media online. Sehingga pembelajaran daring semenjak bulan Maret 2020 sampai saat ini hanya mengandalkan Whatsapp saja. Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah yang diperoleh, dapat digunakan sebagai dasar dalam pembuatan program kerja yang akan dituangkan dalam kegiatan KKN Back To Village. Dimana dilakukannya kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dituangkan dalam kelas KKN.



**Gambar 3. Proses Pengenalan Diri Dan Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh sasaran mengenai ketidak pahaman dalam pengoperasian platform pembelajaran online, dibuat sebuah program kerja yang disesuaikan dengan permasalahan tersebut. Dimana program kerja yang direncanakan meliputi pelatihan dan pendampingan bersama sasaran dalam pengoperasian media pembelajaran Google Classroom, Bandicam, HanBrake, Google Form, Quizziz dan Kahoot. Program kerja ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dalam pengoperasian media online. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan bersama sasaran dalam pengoperasian media pembelajaran Google Classroom, Bandicam, HanBrake, Google Form, Quizziz dan Kahoot akan dilakukan secara bertahap.

- a) Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan platform google classroom bersama sasaran dilakukan melalui kelas pertama KKN yang sebelumnya telah didaftarkan di website [sd.unej.ac.id](http://sd.unej.ac.id) terlebih dahulu. Pelatihan ini ditujukan untuk mengenalkan platform Google Classroom beserta tutorial dalam pengoperasiannya. Sebagai alternatif platform untuk menyampaikan materi maupun tugas secara daring. Setelah pelaksanaan kelas dilakukan, proses selanjutnya yaitu penerapan platform ke warga belajar. Pihak guru memberikan materi dan tugas melalui platform Google Classroom. Penerapan dilakukan secara bertahap oleh guru dengan pendampingan mahasiswa agar guru dapat mulai terbiasa. Selama pendampingan inilah dilakukan evaluasi, dimana menurut keterangan guru platform Google

Classroom memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Kelebihan dari platform ini yaitu dengan 1 platform dapat digunakan untuk mengakses beberapa materi dan tugas yang lebih terorganisir. Sedangkan untuk kekurangannya yaitu sering terjadinya keluhan warga belajar karena sulitnya untuk pengumpulan tugas akibat kurang stabilnya jaringan mereka.



**Gambar 4. Proses Pelatihan Dan Pendampingan Media Google Classroom Bersama Sasaran**

- b) Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan platform Bandicam dan HandBrake bersama sasaran dilakukan melalui kelas kedua KKN yang sebelumnya telah didaftarkan di website [sd.unej.ac.id](http://sd.unej.ac.id) terlebih dahulu. mengenai pelatihan pembuatan video menggunakan platform Bandicam dan HandBrake. Pelatihan ini ditujukan untuk memberikan pelatihan dalam pembuatan video pembelajaran sendiri sehingga bisa menjadi alternatif apabila video pembelajaran yang sesuai tidak tersedia di platform Youtube. Penggunaan kedua platform tersebut memiliki kegunaan masing-masing, dimana Bandicam berguna untuk merekam video dalam bentuk rekaman layar monitor, rekaman wajah dan rekaman suara. Sedangkan HandBrake bertugas untuk mengkompres atau mengecilkan ukuran video dengan metode mengurangi kualitas dari video tersebut. Dalam proses eksekusi oleh pihak guru yang didampingi oleh mahasiswa timbul beberapa hasil evaluasi. Dimana penggunaan platform Bandicam dan HandBrake terdapat kelebihan dan kekurangan yang timbul. Kelebihan dari platform tersebut yaitu untuk penyampaian materi dalam bentuk video lebih mudah dilakukan karena tidak semua materi yang ingin disampaikan tersedia di Youtube. Selain itu penggunaan kedua platform ini memungkinkan dalam proses upload maupun download tidak terlalu memakan kuota internet karena ukuran video lebih kecil dari aslinya. Sedangkan untuk kekurangannya sendiri yaitu dalam penggunaan Bandicam, komputer harus dilengkapi dengan kamera webcam sehingga pembuatan video tidak dapat dilakukan dimana saja dan munculnya watermark didalam video apabila menggunakan Bandicam versi gratis.

Selain itu dalam proses pembuatan video harus menyediakan memori penyimpanan yang cukup besar.



**Gambar 5. Proses Pelatihan Dan Pendampingan Aplikasi Bandicam, Dan HandBrake Bersama Sasaran**

- c) Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan platform Google Form dan Quizziz bersama sasaran dilakukan melalui kelas ketiga KKN yang sebelumnya telah didaftarkan di website *sd.unej.ac.id* terlebih dahulu. Pelatihan ini ditujukan untuk memberikan edukasi mengenai platform Google Form dan Quizziz beserta tutorial dalam pengoperasiannya sebagai alternatif platform yang memudahkan dalam pelaksanaan latihan soal maupun ujian secara online. Setelah pelaksanaan kelas dilakukan, proses selanjutnya yaitu penerapan platform ke warga belajar. Pihak guru memberikan latihan soal dan ujian melalui platform Google Form dan Quizziz. Penerapan dilakukan secara bertahap oleh guru dengan pendampingan mahasiswa agar guru dapat mulai terbiasa. Selama pendampingan inilah dilakukan evaluasi, dimana menurut keterangan guru platform Google Form dan Quizziz memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Kelebihan dari kedua platform ini yaitu dapat mengurangi penggunaan kertas dan tersedianya bank soal di platform Quizziz sehingga memudahkan guru dalam membuat soal. Sedangkan untuk segi kekurangan khususnya platform Quizziz yaitu susah akses karena seringkali kesalahan dalam pengisian username dan password akibat lupa.
- d) Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan platform Kahoot bersama sasaran dilakukan melalui kelas keempat KKN yang sebelumnya telah didaftarkan di website *sd.unej.ac.id* terlebih dahulu. Kelas keempat ini merupakan kelanjutan dari kelas sebelumnya, dimana masih terkait dalam platform yang memudahkan pelaksanaan kegiatan latihan soal maupun ujian secara online, sehingga dalam pelaksanaan kelas ketiga dan kelas keempat dilakukan dalam satu hari. Pelatihan ini ditujukan untuk memberikan edukasi mengenai

platform Kahoot beserta tutorial dalam pengoperasiannya. Setelah pelaksanaan kelas dilakukan, proses selanjutnya yaitu penerapan platform ke warga belajar. Pihak guru memberikan latihan soal dan ujian melalui platform Kahoot. Penerapan dilakukan secara bertahap oleh guru dengan pendampingan mahasiswa agar guru dapat mulai terbiasa. Selama pendampingan inilah dilakukan evaluasi, dimana menurut keterangan guru platform Kahoot memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Kelebihan dari platform ini yaitu dapat mengurangi penggunaan kertas dan tersedianya bank soal di platform ini sehingga memudahkan guru dalam membuat soal. Sedangkan kekurangannya yaitu susah akses karena seringnya kesalahan dalam pengisian username dan password akibat lupa.



**Gambar 6. Proses Pelatihan Dan Pendampingan Aplikasi Google Form, Quizziz Dan Kahoot Bersama Sasaran**

### **3. Tahap penutupan KKN Back To Village**

Pada tahap ini seluruh program kerja KKN telah dilaksanakan seluruhnya, sehingga menyisakan kegiatan evaluasi dari keseluruhan kegiatan pengabdian kepada masyarakat KKN yang telah dilaksanakan. Evaluasi dari keseluruhan pelatihan yang ada, sasaran dapat menyimak dan mempraktekkan dengan baik walaupun dalam prakteknya masih belum lancar karena belum terbiasa dalam penggunaan platform tersebut. Sehingga perlu dilakukan pendampingan lebih lanjut. Sasaran mengaku sangat terbantu dengan adanya kelas pelatihan dan pendampingan yang diselenggarakan. Dimana dari keseluruhan pelatihan yang ada sasaran lebih memilih untuk menggunakan platform Google Classroom dan Google Form karena dalam penggunaan kedua platform tersebut hanya menggunakan satu akun sehingga lebih mudah diakses dan tidak khawatir apabila lupa dengan username dan password yang dipakai.



**Gambar 7. Hasil Kegiatan**

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan kegiatan KKN *Back To Village* dengan tematik “Program Inovasi Pendukung Pembelajaran Anak Sekolah Saat Pandemi Covid-19” berjalan dengan lancar. Dari beberapa tahapan pelaksanaan seperti pengenalan kepada sasaran kemudian pelatihan dan pendampingan secara langsung hingga tahap penarikan masih belum ditemukan kesulitan yang berarti. Tetapi tetap ada beberapa kendala yang masih dirasakan oleh para Guru Kejar Paket C di SKB Trenggalek yaitu masih banyaknya warga belajar yang tidak memiliki fasilitas penunjang seperti *gadget* dan kuota internet dikarenakan permasalahan ekonomi dan permasalahan akibat kesulitan signal telekomunikasi di tempat tinggal mereka sehingga para guru tetap harus memberikan file secara langsung agar dapat dipelajari oleh beberapa warga belajar yang tidak dapat mengikuti proses pembelajaran secara daring. Dalam proses pembagian file agar tidak menimbulkan kerumunan, pengambilan file dilakukan secara bergilir sesuai yang telah dijadwalkan oleh guru. Diharapkan dengan adanya kegiatan KKN “*Back To Village*” dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat memberikan manfaat yang akan dirasakan oleh berbagai pihak yang terkait. Metode Inovasi pembelajaran yang diberikan diharapkan dapat tersampaikan dengan baik kepada sasaran agar dapat diterapkan bersama peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aprilia, R. dan Y. Nurdian. 2020. “Pendampingan dan Peningkatan Kecakapan Guru, Wali Murid, Dan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19”. *Monsu'ani Tano Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2) :86-95.
- Pengelola Web Kemendikbud. 2020. *Penyesuaian Keputusan Bersama Empat Menteri tentang Panduan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. [online]. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/penyesuaian-keputusan->

- bersama-empat-menteri-tentang-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19 [diakses 4 Maret 2021].
- Perubahan SKB 4 Menteri Tahun 2020. *Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 Dan Tahun Akademik 2020/2021 Di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan; Kementerian Agama; Kementerian Kesehatan; Kementerian Dalam Negeri.
- PP No. 21 Tahun 2020. *Tentang Pedoman Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019*. Jakarta: Pemerintah Pusat.
- Subekti, Adaninggar Septi dan Lemmuella Alvita Kurniawan. 2020. “Pelatihan Mendesain Pembelajaran Daring Menarik Selama Pandemi Covid-19 dengan Teknologi Pembelajaran Sederhana”. *DINAMISIA Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4): 588-595.
- Zulhaenah, K. dan Y. Nurdian. 2020. “Pendampingan dan Kecakapan Guru Dalam Inovasi Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19”. *Jurnal Pengabdian AIlklas*, 6(2) : 238-248.