CERS | Journal of Community Engagement Research for Sustainability
e-ISSN: 2807-6451
Vol. 1, No. 3, 2021, pp. 136-147

Implementasi Pembelajaran Aktif Berbasis Online Bagi Guru-guru Sekolah Dasar Gugus Kaktus Bangkinang-Kabupaten Kampar

Implementation of Online-Based Active Learning for Elementary School Teachers In The Bangkinang cactus Cluster- Kampar District

Mahdum[*1], Hadriana[1], Riki Apriyandi Putra[1], Dedi Futra[1], Indra Primahardiani[1]

[1] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

* mahdum.adnan@lecturer.unri.ac.id

Article Info

Article history:
Received Nov 2nd, 2021
Revised Nov 14th, 2021
Accepted Nov 26th, 2021

Abstrak

Di era Revolusi Industri 4.0, sistem pembelajaran yang masih menggunakan kertas (*paper-based*) ataupun pembelajaran tatap muka (*face to face*) harus dapat diubah menjadi kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Seorang guru harus dapat memanfaatkan TIK sebagai alat bantu proses pembelajaran agar lebih menarik, efektif dan efisien. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan bimbingan teknis bagi guru-guru Sekolah Dasar Gugus Kaktus Bangkinang - Kabupaten Kampar dalam bentuk pengenalan konsep TIK di sekolah, penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, dan merancang skenario pembelajaran aktif melalui pembelajaran daring (*online)* sesuai mata pelajaran yang diampu. Kegiatan Pelatihan Merancang Pembelajaran Aktif Berbasis *Online* dilaksanakan di Kabupaten Kampar. Guru-guru yang tergabung dalam Gugus Kaktus terdiri dari guru-guru yang bersal dari 6 sekolah Dasar. Tahapan pelaksanaan diawali dengan *pretest*, yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta. Kegiatan ini menumbuhkan motivasi bagi guru-guru untuk merancang kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode pembelajaran aktif. Guru-guru memperoleh informasi dan juga di bumbing dalam merancang scenario pembelajaran aktif, merancang pertanyaan Produktif, Imajinatif dan terbuka (PIT) dan juga merancang lembar kerja dan lembar penilaian.

Kata kunci:
Pembelajaran Aktif; Online; Gugus Kaktus Bangkinang; Kabupaten Kampar

Abstract

In the era of the Industrial Revolution 4.0, learning systems that still use paper based or face to face learning must be transformed into learning activities based on information and communication technology (ICT). A teacher must be able to use ICT as a tool to make the learning process more interesting, effective and efficient. The purpose of this activity is to provide technical guidance for teachers of the Bangkinang Cactus Cluster Elementary School - Kampar Regency in the form of introducing ICT concepts in schools, using interactive learning applications, and designing active learning scenarios through online learning according to the subjects taught. The Online-Based Active Learning Design Training activity was held in Kampar Regency. The teachers who are

DOI: https://doi.org/10.31258/cers.1.3.136-147

members of the Cactus Cluster consist of teachers from 6 elementary schools. The implementation stage begins with a pretest, which aims to determine the participants' initial knowledge. This activity fosters motivation for teachers to design classroom learning activities using active learning methods. Teachers obtain information and are also guided in designing active learning scenarios, designing Productive, Imaginative and open-ended questions and also designing worksheets and assessment sheets.

Keywords:
Active Learning; Online; Bangkinang Cactus Cluster; Kampar District

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan taraf hidup manusia. Peningkatan taraf hidup bersumber dari peningkatan sumber daya manusia (SDM), yang tidak hanya terbatas pada kuantitas, melainkan harus pada tingkat kualitas. Oleh sebab itu, proses pengembangan sumber daya manusia harus dilaksanakan. Menurut Soedijarto (2008), karakteristik SDM yang berkualitas adalah: (1) Memiliki kemampuan, nilai dan sikap yang memungkinkannya berpartisipasi secara aktif dan cerdas dalam suatu kegiatan; (2) Memiliki kemampuan, etos kerja dan disiplin kerja yang memungkinkannya aktif dan produktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan ekonomi; (3) Memiliki kemampuan dan sikap ilmiah untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui kemampuan penelitian dan pengembangan; dan (4) Memiliki keprobadian yang mantap, berkarakter dan bermoral, serta berakhlak mulia.

Di era Revolusi Industri 4.0, sistem pembelajaran yang masih menggunakan kertas (*paper-based*) ataupun pembelajaran tatap muka (*face to face*) harus dapat diubah menjadi kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada ayat 13 dikatakan bahwa *pemanfaatan TIK untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran*. Berdasarkan Permendikbud tersebut, seorang guru harus dapat memanfaatkan TIK sebagai alat bantu proses pembelajaran agar lebih menarik, efektif dan efisien. TIK digunakan oleh peserta didik untuk belajar dan oleh guru untuk mengajar. Tampak jelas bahwa pemanfaatan TIK pada kegiatan pembelajaran telah merupakan suatu keharusan dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013.

Saat ini kondisi dunia tengah dilanda pandemic covid 19 yang juga berdampak terhadap dunia pendidikan (Primahardani et al, 2021). Berbagai upaya terus dilakukan guna mencegah penularan virus ini, seperti, menjaga jarak, membatasi kegiatan sosial, bahkan penutupan tempat kerja dan sekolah (Sudipa, Arsana, & Radhitya, 2020). Yanti et al (2020) menekankan bahwa penyebab penularan virus ini yang paling cepat adalah melalui droplet. Namun belum diketahui dengan pasti kapan masa inkubasi pada Covid-19. Namun berdasarkan yang terjadipada penderita, gejala yang muncul rata-rata setelah 2-14 hari pertamakali virus masuk kedalam tubuh (Sukur et al, 2020). Sehingga orang yang terinfeksi virus ini dengan gejala berat harus mendapatkan perawatan intensif dari rumah sakit (Raoofi et al, 2020).

Semua tingkatan program pendidikan dituntut untuk belajar dari rumah, mulai dari tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi (Harahap, 2020). Namun, jika terdapat keperluan yang mendesak dapat dilaksanakan disekolah dengan protokol kesehatan yang ketat (Citrawati dkk. 2020). Pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah yang paling efektif dan efisien adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Putra et al, 2021). Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan memanfaatkan berbagai teknologi berbasis internet seperti Whatsapp, Youtube, Zoom, Google Meet, dan lain-lain (Futra et al, 2021).

Namun kesiapan sekolah, kepala sekolah dan guru belum berjalan dengan baik (Sidqi, 2021). Dalam memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar, terdapat banyak kendala yang dihadapi oleh guru-guru, antara lain minimnya sarana-prasarana pendukung kegiatan pembelajaran, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis TIK, bahkan kesiapan peserta didik dalam menerapkan proses belajar mengajar menggunakan system TIK tersebut. Hadriana (2019) dalam penelitiannya membuktikan bahwa pada prinsipnya guru-guru memiliki sikap yang positif dalam pemanfaatan TIK pada kegiatan pembelajaran, namun masih terdapat kendala-kendala yang dihadapi, terutama hal-hal yang terkait dengan fasilitas dan infrastruktur. Walaupun guru-guru menghadapi berbagai kendala dalam memanfaatkan TIK pada kegiatan pembelajaran, diantaranya dalam hal keterbatasan fasilitas dan pengetahuan, tetapi mereka mempunyai cara tersendiri untuk menyelesaikannya (Mahdum, 2019).

Adanya kondisi pandemi Covid-19 yang sedang kita dihadapi saat ini, mengharuskan proses belajar mengajar di Provinsi Riau termasuk Kabupaten Kampar dilaksanakan melalui

pembelajaran jarak jauh. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh merupakan satah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang menerapkan pemanfaatan TIK. Pembelajaran jarak jauh muncul dengan beragam sebutan antara lain; *e-learning,* pembelajaran *online*, sistem pembelajaran daring, *virtual learning* atau sistem pembelajaran berbasis ICT, yang kesemuanya bermakna hampir sama, hanya dibedakan dari konteksnya saja. Simmon (2002) mengatakan banyak organisasi termasuk lembaga pendidikan mulai mengadopsi pembelajaran o*nline* sebagai metode penyampaian informasi. Meskipun penggunaan sistem belajar *online* merupakan suatu yang relatif mahal, namun dapat diperoleh suatu manfaat yang sangat besar dari sistim pembelajaran tersebut baik bagi guru maupun bagi peserta didik.

Agar pelaksanaan pembelajaran online dapat berjalan efektif, pelaksanaanya perlu dipersiapkan dan diatur dengan sebaik-baiknya oleh guru. Kegiatan pembelajaran harus disusun sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan tertuang di perangkat pembelajaran yang disusun. Berbagai pihak: kepala sekolah, guru, peserta didik dan orang tua belum siap melaksanakannya. Guru sebagai ujung tombak pelaksana kegiatan pembelajaran harus memiliki kemampuan yang memadai. Kepala sekolah, Dinas Pendidikan maupun LPTK perlu memikirkan terobosan untuk membantu guru meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan TIK pada kegiatan pembelajaran, termasuk melaksanakan kegiatan pelatihan kegiatan pembelajaran *online.*

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dirumuskan bahwa sasaran akhir kegiatan ini adalah memberikan bimbingan teknis bagi guru-guru Sekolah Dasar Gugus Kaktus Bangkinang - Kabupaten Kampar. Kagiatan ini berlangsung dalam bentuk pengenalan konsep TIK di sekolah, penggunaan *google suite*, dan merancang skenario pembelajaran aktif melalui pembelajaran daring (*online)* sesuai mata pelajaran yang diampu.

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memberi pengaruh yang besar terhadap hampir semua aspek kehidupan manusia termasuk pada aspek pendidikan. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses kompleks, sistematis, dan terukur yang melibatkan guru dan peserta didik dalam upaya mempengaruhi dan merubah perilaku yang berdasarkan pada pencapaian tujuan. Sedangkan pembelajaran jarak jauh (*distance learning)* adalah bagian dari pendidikan jarak jauh (*education learning*), yakni serangkaian kegiatan pembelajaran dimana guru dan peserta didik berada dilokasi yang terpisah. Saat ini lebih sering disebut juga pembelajaran daring (*online*).

Tujuan pembelajaran daring (*online*) memungkinkan pembelajar untuk memperoleh pendidikan pada semua jenis, jalur, dan jenjang secara mandiri dengan menggunakan berbagai sumber belajar dengan program pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan kondisinya. Pembelajaran daring (*online*) bertujuan untuk melayani kebutuhan masyarakat, mengembangkan dan mendorong terjadinya inovasi berbagai proses pembelajaran dengan berbagai sumber belajar sehingga mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa seorang guru dapat membuat sebuah skenario pembelajaran daring (*online)* agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh berlansung efektif dan efisien, sehingga mendorong peserta didik tetap aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Permasalahan yang perlu diperhatikan adalah apakah guru-guru Sekolah Dasar Gugus Kaktus Bangkinang - Kabupaten Kampar menguasai TIK dan memiliki kemampuan yang baik dalam merancang skenario pembelajaran aktif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring (*online*).

Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan bimbingan teknis bagi guru-guru Sekolah Dasar Gugus Kaktus Bangkinang - Kabupaten Kampar dalam bentuk pengenalan konsep TIK di sekolah, penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, dan merancang skenario pembelajaran aktif melalui pembelajaran daring (*online)* sesuai mata pelajaran yang diampu.

METODE PENERAPAN

Kegiatan pelatihan ini terlaksana pada tanggal 11 bulan September 2021. Adapaun Langkah kegiatan meliputi beberapa tahapan, seperti: penyampaian materi, penyusunan scenario pembelajaran aktif, LKPD dan diakhiri dengan *posttes*. Sasaran kegiatan adalah guru-guru di

gugus kaktus Bangkinang, Kabupaten Kampar. Keberhasilan kegiatan ini, tidaklah sempurna bila hanya ditandai dengan pandangan atau pendapat yang baik dari peserta pelatihan ini saja. pandangan atau pendapat harus diikuti oleh adanya scenario pembelajaran aktif, LKPD dan lembar penilaian berbasis *online* yang dihasilkan.

HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

Kegiatan ini adalah Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pascasarjana Universitas Riau. Adapun kegiatan yang dilaksanakan adalah Pelatihan Merancang Pembelajaran Aktif Berbasis Online Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus Kaktus Bangkinang - Kabupaten Kampar. Adapun pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan dua kegiatan ini adalah empat orang dosen Pascasarjana Universitas Riau sebagai Narasumber. Kegiatan ini difasilitasi oleh Kepala SDN 009 Sendayan, Kecamatan Kampar, Bpk. Yufrizal, S.E.,M.Pd. Setelah menyelesaikan kegiatan administrasi, kegiatan ini ahirnya terlaksana pada tanggal 11 September 2021 yang semula di adakan di aula pertemuan Gugus Kaktus Kabupaten Kampar, namun dikarenakan kondisi ruangan yang kurang memadai untuk penerapan protokol kesehatan, kegiatan di pindahkan ke SDN 009 Sendayan, Kecamatan Kampar Utara.

Kegiatan Pelatihan Merancang Pembelajaran Aktif Berbasis Online Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus Kaktus Bangkinang - Kabupaten Kampar yang dilaksanakan adalah berupa bimbingan teknis serta praktek merancang Skenario pembelajaran aktif berbasis online, merancang LKPD daring serata pemanfaatan media pembelajaran online guna meminimalisir penyampaian materi secara konvensional sehingga pembelajaran dikelas lebih interaktif.

Kemampuan guru dalam merancang pembelajaran aktif melalui berbasis online ini sangatlah penting mengingat situasi dan kondisi pandemi Covid 19 saat ini, menuntut guru-guru untuk mengembangkan keterampilan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guna terselenggaranya pembelajaran jarak jauh berbasis daring (*online*) maka skenario pembelajaran harus disusun sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta mengedepankan pembelajaran aktif dan tertuang di perangkat pembelajaran yang disusun. Oleh karena pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (*online)* ini tanpa adanya persiapan terlebih dahulu, maka sangat diperlukan dukungan dari berbagai pihak: kepala sekolah, guru, peserta didik dan orang tua. Kendala yang dihadapi guru-guru peserta dalam merancang skenario pembelajaran aktif adalah kurangnya pemahaman terhadap metode pembelajaran aktif itu sendiri. Guru-guru dalam proses belajar mengajar terbiasa dengan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab.

Kegiatan Pelatihan Merancang Pembelajaran Aktif Berbasis Online Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus Kaktus Bangkinang - Kabupaten Kampar yang dilaksanakan adalah berupa bimbingan teknis serta praktek merancang Skenario pembelajaran aktif berbasis online, merancang LKPD daring serata pemanfaatan media pembelajaran online guna meminimalisir penyampaian materi secara konvensional sehingga pembelajaran dikelas lebih interaktif. Pada tabel 1 dapat di lihat rincian kegiatan kegiatan selama pelaksanaan pelatihan.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan

No.	Kegiatan	Bentuk Kegiatan	Fasilitator
1	Pre Test	Pleno	Tim Pengabdian
2	Penjelasan tentang pengertian, cakupan, manfaat, hambatan dan platform	Pleno	Tim Pengabdian

3	Pentingnya pemanfaatan TIK pada kegiatan pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik	Pleno	Tim Pengabdian
4	Plaform pembelajaran *online*	Pleno	Tim Pengabdian
5	Workshop	Pleno	Tim Pengabdian
6	Konsultasi dan diskusi peserta bersama narasumber	Pleno	Tim Pengabdian
7	Post Test	Pleno	Tim Pengabdian

Guru-guru memperoleh informasi dan juga di bimbing dalam merancang skenario pembelajaran aktif, merancang pertanyaan Produktif, Imajinatif dan terbuka (PIT) dan juga merancang lembar kerja dan lembar penilaian yang dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran *online* berlangsung.

Langkah awal dari kegatan ini adalah penjelasan tentang pengertian, cakupan, manfaat, hambatan dan platform yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, baik yang dilaksanakan secara luring maupun yang dilaksanakan secara daring. Penyampaian materi ini bertujuan untuk memberikan kepahaman kepada guru-guru peserta pelatihan guna mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing platform media pembelajaran online ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut disajikan gambar terkait kegiatan penjelasan tentang pengertian, cakupan, manfaat, hambatan dan platform pada gambar 1.



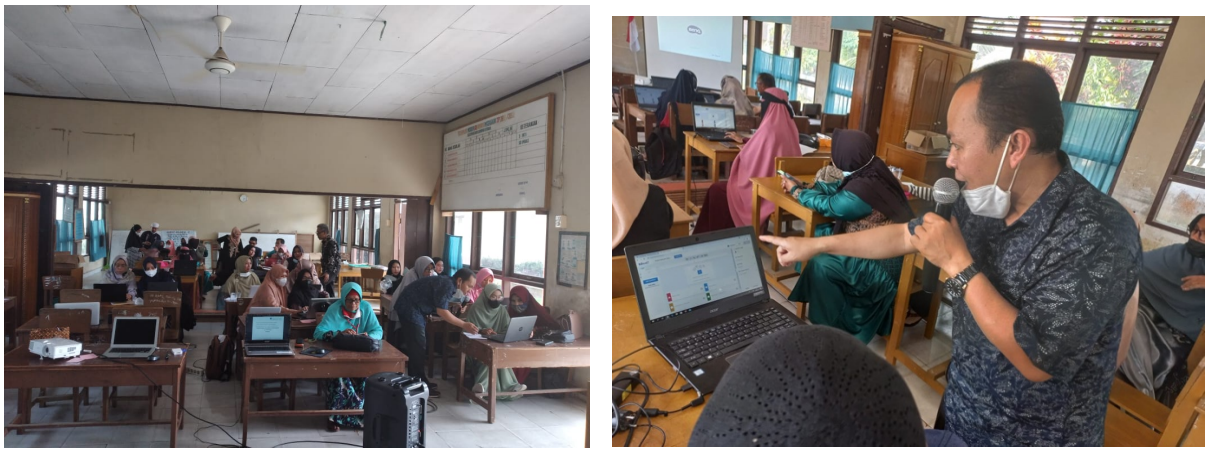
Gambar 1. penjelasan tentang pengertian, cakupan, manfaat, hambatan dan platform

pelatihan implementasi pembelajaran aktif dengan menggunakan metode pembelajaran aktif berbasis MIKiR (Mengalami, Interaksi, Komunikasi dan Refleksi). Pada kegiatan ini narasumber memberikan simulasi kepada peserta pelatihan, dimana narasumber berperan sebagai guru dan guru-guru peserta pelatihan berperan sebagai siswa. Peserta dibagi kedalam beberapa kelompok kerja dan narasumber menerapkan langkah-langkah pembelajaran seperti: (1) mengamati video; (2) peserta mengisi lembar kerja; (3) peserta berdiskusi didalam kelompok; (5) peserta mengemukakan gagasan didepan kelompok lain; dan (6) narasumber memberikan refleksi terhadap kegiatan simulasi pembelajaran aktif. Berikut disajikan gambar terkait kegiatan simulasi pembelajaran aktif pada gambar 2.



Gambar 2. Simulasi Pembelajaran Aktif

Setelah dilaksanakannya simulasi kegiatan pembelajaran aktif, peserta di damping untuk menyusun scenario pembelajaran aktif berbasis online. Selain itu, peserta juga di berikan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran online untuk menunjang kegiatan pembelajaran aktif berbasis online, seperti, Kahoot, Mentimeter, Quizzez dan lain-lain. Pada gambar 3 di tampilkan bentuk workshop dan pendampingan yang dilakukan dalam menyusun scenario pembelajaran aktif berbasis onine dan pemanfaatan media pembelajaran.



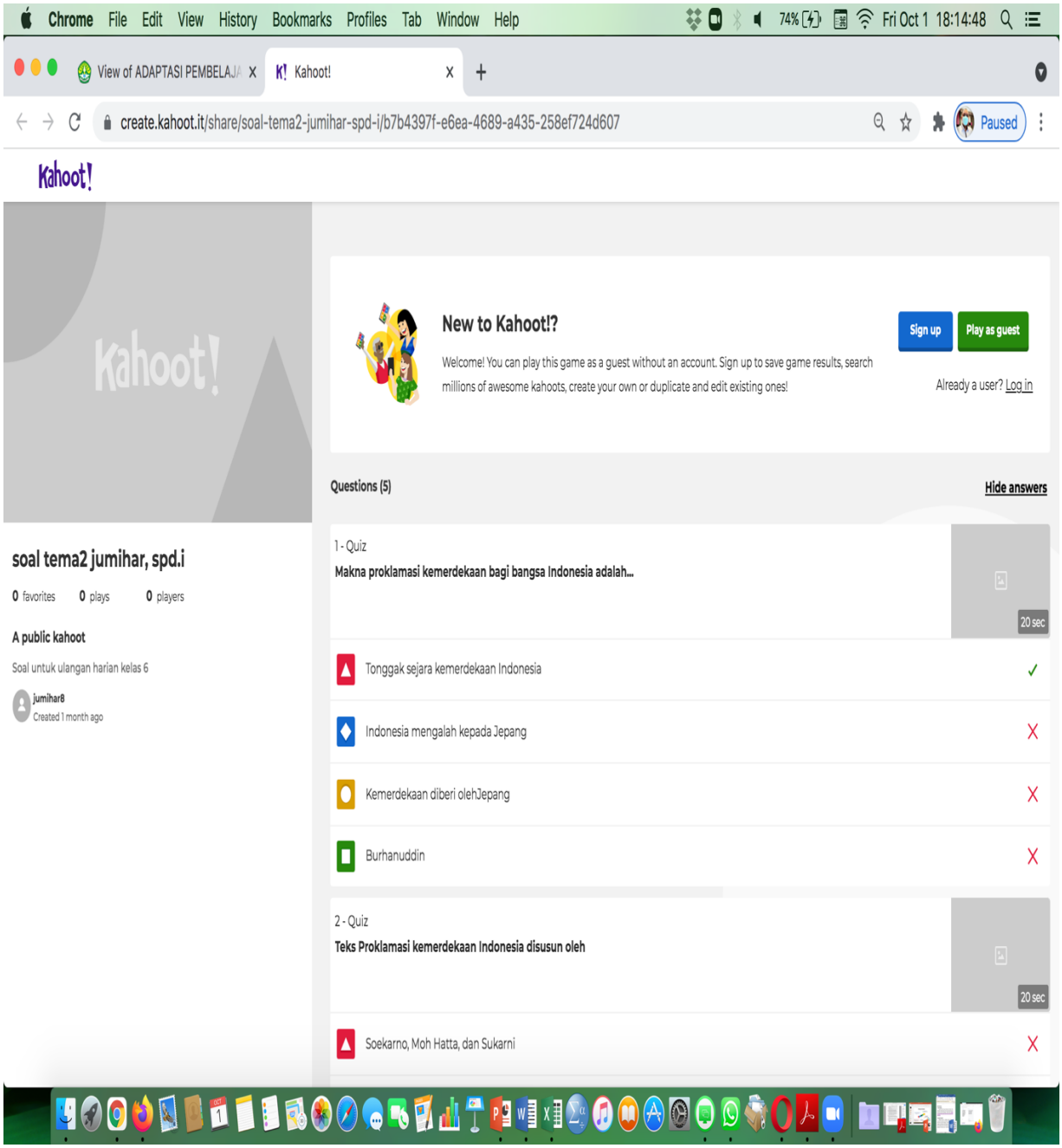
Gambar 3. Workshop dan Pendampingan

Pada tahapan akhir penyampaian materi pelatihan, peserta mampu merancang scenario pembelajaran aktif berbasis online dengan memanfaatkan berbagai aplikasi media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya sebagaimana pada gambar 4 berikut ini.

Langkah Langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas (I, Ps, Klp, Klas)	Waktu
A. Kegiatan Awal 1) Mengecek apakah peserta didik yang masuk ke kelas virtual sambil membuat absen kehadiran dengan screenshot/foto layar Zoom. 2) Menayangkan slide dengan *Share Screen* ke peserta didik. 3) Menyepakati aturan/kontrak belajar. 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan meminta 2 peserta didik untuk membacanya pada slide. 5) Mengajak peserta didik urun gagasan dengan menanyakan: • Apa yang kalian ketahui tentang data? • Peserta didik diminta menuliskan jawab pada kolom *chat*.	Klasikal	5'
B. Kegiatan Inti Kegiatan 1: Mengumpulkan Data 1) Mengajak peserta didik untuk mengumpulkan data tentang usia mereka dengan cara membagikan kuesioner pada link melalui kolom *chat* atau WA Grup. https://bit.ly/data_siswa_PJJ 2) Menampilkan data yang terkumpul dengan membukan data melalui *Google Drive*, lalu menunjukkan data tersebut dalam bentuk tabel. Berikut link drivenya untuk kegiatan ini: https://bit.ly/form_siswa_PJJ 3) Menanyakan kepada peserta didik: • Informasi apa yang bisa diperoleh dari tabel? Jelaskan. Kegiatan 2: Memahami Diagram Batang 1. Menayangkan contoh data dalam bentuk tabel dan perubahannya menjadi diagram batang. 2. Meminta peserta didik mengamati dan menjelaskan: • Informasi apa yang tersaji pada garis/sumbu mendatar? • Informasi apa yang tersaji pada garis/sumbu tegak? Kegiatan 3: Membuat Diagram Batang 1) Memberikan tugas kepada peserta didik: • Ubahlah data usia dalam bentuk tabel tadi menjadi diagram batang. • Buatlah diagram batang pada kertas. • Presentasikan diagram batang melalui video.	Individu Klasikal Individu Klasikal	25'

Gambar 4. Hasil Kerja Peserta Dalam Bentuk Skenario Pembelajaran Aktif

Selain perancangan skenario pembelajaran aktif berbasis online, peserta juga dapat merancang lembar kerja siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran online sebagaimana yang tersaji pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Kerja Peserta Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Kahoot.

Dengan diselenggarakannya *Pelatihan Merancang Pembelajaran Aktif Berbasis Online Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus Kaktus Bangkinang - Kabupaten Kampar*, menumbuhkan motivasi serta meningkatkan pemahaman bagi guru-guru untuk merancang kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan metode pembelajaran aktif. Pada tabel 2 disajikan pandangan guru-guru terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

Tabel 2. pandangan guru-guru terhadap pelaksanaan kegiatan ini

No	Pernyataan	Respon (%)			
		1	2	3	4
1	Pelatihan ini dapat meningkatkan pemahaman saya tentang pentingnya pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran *online*.			33	67
2	Pelatihan yang dilaksanakan meningkatkan pemahaman saya tentang tatacara merancang scenario pembelajran aktif			42	58
3	Pelatihan yang dilaksanakan meningkatkan pemahaman saya tentang tatacara penyusunan pertanyaan interaktif berbasis PIT			31	69
4	Pelatihan yang dilaksanakan meningkatkan pemahaman saya tentang tatacara merancang lembar kerja yang efektif dan efisien.		6	21	73
5	Pelatihan yang dilaksanakan meningkatkan pemahaman saya tentang tatacara menyusun lembar penilaian yang efektif dan efisien			61	39
8	Pelatihan yang dilaksanakan meningkatkan pemahaman saya tentang tatacara mengimplementasikan pembelajaran aktif berbasis online pada matapelajaran yang saya ampu		4	27	69

Note: 1= tidak setuju; 2=kurang setuju; 3= setuju; 4=sangat setuju

Tabel 2. memberikan gambaran bahwa peserta pelatihan memberikan pandangan yang positif terkait kegiatan pelatihan ini. Peserta pelatihan semuanya setuju bahwa pelatihan yang dilaksanakan meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya penerapan pembelajaran aktif berbasis online ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan kegiatan ini, tidaklah sempurna bila hanya ditandai dengan pandangan atau pendapat yang baik dari peserta pelatihan ini saja. pandangan atau pendapat harus diikuti oleh adanya scenario pembelajaran aktif, LKPD dan lembar penilaian berbasis *online* yang dihasilkan. Alhamdulillah, pada kegiatan workshop telah dihasilkan 17 buah scenario pembelajaran aktif yang nantinya akan diimplementasikan dalam kegiatan belajar-mengajar selama pembelajaran dilaksankan secara *online*. Skenario pembelajaran aktif, LKPD dan lembar penilaian yang dihasilkan memang belum semuanya sempurna, akan tetapi Tim Pengabdi selaku narasumber bersedia membimbing dan membantu peserta pelatihan untuk menyempurnakan perangkat tersebut sehingga dapat menghasilkan kegiatan belajar-mengajar dikelas yang lebih efektif dan efisien serta merubah metode pembelajaran yang semula bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang lebih menarik.Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini telah di publikasikan pada beberapa media cetak sebagaimana dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Publikasi Kegiatan di Media Cetak

No	Nama Media	Sifat Media	Link	Tanggal Publikasi
1	Autenticnews.com	Online	https://autenticnews.com/2021/09/12/universitas-riau-gelar-pelatihan-pembelajaran-aktif-berbasis-online-bagi-guru-guru-sd-di-kabupaten-kampar/	12/09/2021
2	Anugrahpos	Online	https://anugrahpos.com/blog/2021/09/12/universitas-riau-pascasarjana-gelar-program-pelatihan-pembelajaran-aktif-berbasis-online-bagi-guru-sekolah-dasar-di-kabupaten-kampar/	12/09/2021

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan Pelatihan Merancang Pembelajaran Aktif Berbasis Online Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus Kaktus Bangkinang - Kabupaten Kampar adalah sebagai berikut: (1) Telah dihasilkan Skenario Pembelajaran Aktif, LKPD dan Implementasi Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Aktif. Melalui bimbingan Tim PKM, perangkat pembelajaran ini akan terus disempurnakan agar proses belajar mengajar selama masa pandemic ini dapat berjalan dengan baik dan lancar; (2) Kegiatan ini telah dapat menambah pemahaman guru-guru peserta pelatihan tentang pentingnya merancang perangkat pembelajaran aktif dalam rangka peningkatan kompetensi guru-guru secara berkelanjutan; (3) Guru-guru memiliki respon yang sangat positif terhadap kegiatan pelatihan ini, guru-guru kelihatan sangat antusias, bahkan guru-guru peserta meminta agar waktu pelatihan ditambah.

Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diberikan asalah hal-hal sebagai berikut:

1. Perlu diadakan pelatihan-pelatihan lanjutan, baik pelatihan yang dilaksanakan di sekolah maupun di forum MGMP dan MKKS, khususnya tentang pelatihan merancang scenario pembelajaran aktif ini
2. Meningkatkan komunikasi dan koordinasi antara perguruan tinggi khususnya Pascasarjana Universitas Riau dengan Dinas Pendidikan, UPTD, dan sekolah-sekolah untuk mensinergikan semua program atau kegiatan yang sudah direncanakan pemerintah dalam meningkatkan kemampuan guru-guru.

DAFTAR PUSTAKA

Futra. D., Primahardani. I, Putra. R.A., Albeta Wilda. S., 2021. Pembelajaran *Online* Selama Pandemi Covid 19 Oleh Mahasiswa Pendidikan Kimia: Bentuk, Implementasi dan Harapan. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia. 9 (2) : 266-279. https://doi.org/ 10.24815/jpsi.v9i2.18810

Hadriana (2019). Self-Efficacy and Attitude of the Teachers of Sman Kuansing District Towards The Utilization of ICT. *Journal of Educational Sciences,* 3(1): 25-37. http://dx.doi.org/10.31258/jes.3.1.p.25-37

Mahdum (2019). Exploring Teacher Perceptions and Motivations to ICT Use In Learning Activities in Indonesia. *Journal of Information Technology Education: Research,* Volume 18: 293-317.

Primahardani,I., Futra, D., Putra, R.A.,2021. Analisis Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Riau. Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan. 4 (1) : 26-42. https://dx.doi.org/10.31258/jta.v4i1

Putra, R.A., Nurdiansyah., Futra. D., Primahardani, I. 2021. Pembelajaran Jarak Jauh (*online)* Mahasiswa Calon Guru IPA di Kota Pekanbaru Pada Masa Pandemi Covid 19. Journal of Natural Science and Integration 4(1). 94-104 https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i1.12744

Raoofi, A., Takian, A., Sari, A. A., Olyaeemanesh, A., Haghighi, H., & Aarabi, M. (2020). COVID-19 pandemic and comparative health policy learning in Iran. *Archives of Iranian medicine*, *23*(4), 220-234. https://doi.org/10.34172/aim.2020.02

Sidqi, N. A., & Auliya, P. (2021). Analisis Kesiapan Guru Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Saat Covid-19. *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, *1*(1), 137-158. https://doi.org/0.22515/literasi.v1i1.3261

Simmon.D.E. (2002). *The forum report: E-learning adoption rates and barriers*. (Ed. A. Rossett) New York: McGraw-Hill.

Soedijarto. 2008. Landasan dan Arah Pendidikan Nasional Kita (Jakarta: Penerbit Kompas)

Sudipa, I. G. I., Wijaya, I. N. S. W., Radhitya, M. L., Mahawan, I. M. A., & Arsana, I. N. A. (2020, February). An android-based application to predict student with extraordinary academic achievement. In *Journal of Physics: Conference Series*,1469(1): 012043. IOP Publishing. doi:10.1088/1742-6596/1469/1/012043

Sukur, E. F., & Onal, G. (2020). Graphene nanoplatelet modified basalt/epoxy multi-scale composites with improved tribological performance. *Wear*, *460*, 203481. https://doi.org/10.1016/j.wear.2020.203481

Yanti, B., Mulyadi, E., Wahiduddin, W., Novika, R. G. H., Arina, Y. M. D. A., Martani, N. S., & Nawan, N. (2020). Community knowledge, attitudes, and behavior towards social distancing policy as prevention transmission of COVID-19 in indonesia. *Jurnal Administrasi Kesehatan Indonesia*, *8*, 4-14. http://dx.doi.org/10.20473/jaki.v8i0.2020.4-14

Wati, N. K. C., Sukraandini, N. K., Mirayanti, N. K., Candrawati, S. A. K., & Putri, N. L. N. D. D. (2020). Tingkatkan Pengetahuan dan Kesadaran Masyarakat Dalam Memutus Rantai Penularan Virus Covid-19 Di Wilayah Desa Tumbu Karangasem. *Journal of Community Engagement in Health*, *3*(2), 147-150. https://doi.org/10.30994/jceh.v3i2.53