



PELATIHAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR DAN BELAJAR DI RUMAH BAGI GURU-GURU MGMP PPKn SE-KOTA TERNATE

Rustam Hasim¹, Mohtar Kamisi²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, FKIP Universitas Khairun

Email: rustamhasyim@gmail.com, mohtarkamisi@gmail.com

Diterima : 09-09-2021

Direvisi : 10-10-2021

Dipublikasi : 04-11-2021

Abstrak. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan atas dasar analisis yang dilakukan dengan menggali kebutuhan Guru di MGMP Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) Kota Ternate. Hasil konfirmasi beberapa kebutuhan guru yang paling relevan diatasi adalah masalah kebutuhan kemampuan dan ketrampilan menyusun bahan pembelajaran berbasis digital/online, karena terkait dengan penerapan pembelajaran dari rumah. Hal ini karena saat ini masyarakat sedang menghadapi wabah Pandemi COVID-19 yang mengakibatkan pembelajaran di sekolah diganti belajar dari rumah. Permasalahan pembelajaran berbasis digital menjadi penting untuk dijadikan bahan dalam kegiatan PKM ini karena mengakomodir kebutuhan guru dalam PBM yang saat ini sedang dihadapkan pada keharusan kegiatan pembelajaran dari rumah sebagai dampak wabah pandemi tersebut. Adapun strategi penyampaian materi ditempuh melalui: WA Group/internet/online, Tatap muka jika kondisi wabah COVID-19 sudah mereda dan situasi memungkinkan untuk tatap muka. Bentuk kegiatan dan strategi/metode pemecahan masalah yang akan dilakukan adalah Pelatihan terkait efektifitas pembelajaran berbasis digital dengan menerapkan langkah kegiatan sebagai berikut : (1).Menetapkan lokasi yang menjadi sasaran Pelatihan yaitu guru-guru MGMP Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) Kota Ternate dengan jumlah yang dilibatkan 20 orang guru. (2). Memberikan materi pelatihan melalui online dan atau tatap muka (menyesuaikan kondisi) yang meliputi : Konsep belajar berbasis Digital, dan melacak materi sejarah berbasis digital (Jurnal, E-Books, Buku Siswa, Google, dsb). Merubah data non digital (data teks/buku, data alami, Data Gambar, Data Suara, dll) menjadi data digital (File WORD/Docx, Excel/xlsx, JPG, Image, PDF, PPT, dll.) Memanfaatkan berbagai program aplikasi untuk merubahan (Convert) data digital sesuai kebutuhan (Word to PDF, PDF to Word, JPG to PDF,dll.). (3).Menyusun bahan/materi Sejarah untuk Elearning/Vlearning (4).Menggunakan berbagai sarana video call pembelajaran (tatap muka) melalui sarana Teleconference (WA video call, Zoom, Google Schooler, Vlearn, dll). Target luaran PKM ini adalah para guru yang tergabung dalam MGMP yang mengikuti pelatihan sebagai peserta memiliki pemahaman dan ketrampilan terkait dengan pembelajaran sejarah berbasis digital sehingga dapat mendukung pembelajaran dari rumah dan implementasi merdeka belajar.

Kata Kunci: Pelatihan, Guru PPKn, Digital, Merdeka Belajar dan Belajar di Rumah.

Abstract. This Community Service (PKM) is carried out on the basis of an analysis carried out by exploring the needs of teachers in the Citizenship Education MGMP (PPKn) of Ternate City. The results of the confirmation of some of the most relevant teacher needs to be addressed are the problem of the ability and skill needs to compose digital/online-based learning materials, because they are related to the application of learning from home. This is because the community is currently facing an outbreak of the COVID-19 Pandemic which has resulted in learning at school being replaced by learning from home. The problem of digital-based learning is important to be used as material in this PKM activity because it accommodates the needs of teachers in PBM who are currently faced with the necessity of learning activities from home as a result of the pandemic outbreak. The strategy for delivering the material is taken through: WA Group/internet/online, Face-to-face if the COVID-19 outbreak conditions have subsided and the situation allows for face-to-face meetings. The form of activities and strategies/problem solving methods that will be carried out is training related to the effectiveness of digital-based learning by implementing the following activity steps: (1) Determining the location to be targeted for the training, namely MGMP Citizenship Education (PPKn) teachers in Ternate City with a total number of involved 20 teachers. (2). Provide training materials through online and or face-to-face (according to conditions) which include: Digital-based learning concepts, and tracking digital-based historical materials (Journals, E-Books, Student Books, Google, etc.). Converts non-digital data (text/book data, natural data, Image Data, Sound Data, etc.) into digital data (WORD/Docx, Excel/xlsx, JPG, Image, PDF, PPT files, etc.) convert (Convert) digital data as needed (Word to PDF, PDF to Word, JPG to PDF, etc.). (3). Compiling historical materials/materials for Elearning/Vlearning (4).Using various learning video call facilities (face to face) through Teleconference facilities (WA video call, Zoom, Google Schooler, Vlearn, etc.). The output target of this PKM is that teachers who are members of the MGMP who take part in the training as participants have the understanding and skills related to digital-based history learning so that they can support learning from home and the implementation of independent learning.

Keywords: Training, Civics Teacher, Digital, Freedom to Study and Study at Home.

PENDAHULUAN

Setiap guru mata pelajaran di setiap kabupaten/kota selalu masuk sebagai anggota dari organisasi kegiatan/kelompok kerja guru yang disebut Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Demikian juga dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Ternate, memiliki kelompok kerja yaitu MGMP PPKn Kota Ternate.

MGMP Sejarah Kota Ternate adalah wadah bagi guru mata pelajaran PPKn SMA, baik SMA Negeri maupun SMA Swasta di kota Ternate. Sedangkan untuk untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah (MA) memiliki wadah tersendiri, meskipun kadang ada kegiatan tertentu yang bergabung dengan MGMP PPKn SMA se Kota Ternate untuk saling berbagi pengalaman tentang berbagai hal terutama terkait dengan pembelajaran PPKn yang sedang aktual.

MGMP PPKn Ternate, statusnya terdaftar di Dinas Pendidikan Provinsi Maluku Utara, di bawah naungan Bidang Guru dan Tenaga Kependidikan. Dari segi keanggotaan MGMP PPKn Kota Kota Ternate adalah semua guru mata pelajaran PPKn SMA negeri dan swasta se kota Kota Ternate yang jumlahnya kurang lebih sebanyak 20 guru mata pelajaran PPKn.

Adapun program kerja MGMP PPKn Kota Ternate meliputi beberapa kegiatan antara lain:

1. pertemuan rutin setiap satu bulan sekali untuk membahas permasalahan aktual dalam pembelajaran PPKn;
2. lawatan Sejarah untuk mengunjungi obyek-obyek peninggalan sejarah di berbagai tempat di Indonesia yang dilakukan setiap tahun sekali;
3. bekerjasama dengan lembaga-lembaga lain, seperti Dinas Sosial Provinsi Maluku Utara, Asosiasi Dosen Pendidikan Kewarganegaran (PKnI) Propinsi Maluku Utara untuk mengadakan seminar, sarasehan dan pelatihan bagi guru-guru PPKn Kota Ternate;
4. mengadakan pelatihan dan bimbingan penulisan soal-soal HOTS (*High Order Thinking Skill*) bagi guru-guru PPKn kota Ternate;
5. bekerjasama dengan UPT Tekkom Dinas Pendidikan Provinsi Maluku Utara dan pendidikan.id untuk mengadakan pembuatan media digital pembelajaran berbasis Teknologi Informasi;
6. bekerjasama dengan PPPPTK untuk mengadakan pelatihan guru terkait dengan kurikulum dan peningkatan mutu pendidikan guru PPKn.

Untuk menunjang kegiatannya MGMP Kota Ternate masih memerlukan beberapa sumbangan pemikiran atau kerjasama dalam mengembangkan profesi, misalnya dalam hal:

1. bimbingan pembelajaran online terkait dengan kegiatan belajar di rumah selama pandemi;
2. bimbingan penulisan karya ilmiah yang diperlukan untuk kenaikan pangkat seperti penulisan jurnal;
3. Bimbingan pembelajaran sejarah sesuai dengan semangat kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah dan berlandaskan pada taksonomi Anderson.

Dengan melihat kebutuhan dan aktifitas MGMP Kota Ternate yang masih membutuhkan kerjasama dalam mengembangkan profesi maupun pengembangan model pembelajaran sejarah, maka Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dari Program Studi PPKn FKIP Unkhair akan melakukan kegiatan Pelatihan Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Implementasi Merdeka Belajar dan Belajar di Rumah Bagi Guru-Guru MGMP PPKn se Kota Ternate

Kegiatan tersebut mengacu kepada kebutuhan yang diharapkan para guru sejarah yang sedang diberlakukan keharusan belajar mengajar dari rumah, sekaligus mendukung perkembangan konsep belajar di era revolusi industri 4.0, yang ditandai dengan era bekerja berbasis internet atau dikenal era digital. Demikian juga dalam dunia pendidikan, yang harus menyesuaikan dengan tuntutan tersebut dengan pembelajaran berbasis digital.

Pembelajaran berbasis digital juga untuk mendukung implementasi dari konsep merdeka belajar yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Juga sekaligus alternatif pemecahan masalah

pembelajaran disaat dunia sedang dilanda wabah virus Corona atau Pandemi COVID-19 yang juga melanda Indonesia. Pandemi Covid-19 telah merubah strategi belajar yang semula selalu belajar dikelas, bertatap muka antara guru dan siswa, kini ketika semua harus tinggal dirumah, belajar mengajar dari rumah dan semua guru dan siswa harus mengolah materi belajar dalam bentuk digital, untuk bisa disampaikan melalui pembelajaran online.

Dengan kondisi seperti ini, sangat dibutuhkan pemahaman dan ketrampilan guru terkait dengan pembelajaran berbasis digital, agar dalam mengemas bahan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tuntutan materi maupun perkembangan teknologi saat ini.

Pemilihan pelatihan pembelajaran berbasis digital dipandang sangat sesuai dengan tuntutan pembelajaran yang mengandalkan IT (Information Teknologi) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komputer). Semua data pembelajaran yang telah diolah berbasis digital akan mudah digunakan untuk penggunaan model belajar via online/internet/HP (melalui aplikasi elearning, Vlearning, WA, Email, Google, Zoom, dsb).

Dengan memahami pembelajaran sejarah berbasis digital diharapkan dapat membantu guru sejarah untuk memenuhi tuntutan merdeka belajar dan belajar dari rumah, terutama dalam masa Pandemi COVID-19.

Permasalahan Mitra/ Wilayah Sasaran

Dalam pembelajaran di sekolah para guru khususnya guru sejarah, selama ini tidak mengalami hambatan dalam kegiatan belajar mengajar, dimana materi disampaikan dalam kelas sesuai jadwal yang telah disusun oleh sekolah. Guru dan siswa melakukan tatap muka dalam pembelajaran, menerapkan metode dan strategi belajar serta media pembelajaran sebagaimana yang telah dikemas guru dalam RPP. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran berbasis Digital atau IT sudah lazim juga diterapkan.

Namun di era merebaknya Kasus Pandemi dengan munculnya wabah virus Corona atau diberi nama COVID-19 sejak bulan Pebruari di Cina dan Dunia, dan pada 16 Maret 2020 secara resmi di Indonesia dinyatakan terdampak kasus wabah COVID-19, maka terjadi perubahan pola hidup dalam masyarakat menyangkut interaksi sosial dan personal, lalu lintas orang dan barang, serta perubahan strategi belajar mengajar atau model pembelajaran, dimana pembelajaran dilakukan diluar kelas maupun di luar sekolah, yaitu model belajar mengajar dari rumah. Hal itu karena semua sekolah di Indonesia secara berangsur-angsur harus melakukan pembelajaran dari rumah, sekolah ditutup untuk kegiatan belajar mengajar dikelas.

Dalam kondisi demikian itulah muncul permasalahan terkait dengan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan. Beberapa permasalahan antara lain: Sarana belajar melalui apa? Materi belajar dikemas dalam bentuk apa? Dan jadwal bagaimana?

Dalam hal ini permasalahan mitra yang muncul adalah: **PARA GURU DALAM MGMP PPKn KOTA TERNATE MEMBUTUHKAN PEMAHAMAN DAN KETRAMPILAN PEMBELAJARAN PPKn BERBASIS DIGITAL/ONLINE.**

METODE PELAKSANAAN

Materi Pelatihan

Materi Pelatihan dirancang oleh Tim PKM yang meliputi:

1. Konsep belajar berbasis Digital, dan melacak materi sejarah berbasis digital (Jurnal, E-Books, Buku Siswa, Google, dsb).
2. Merubah data non digital (data teks/buku, data alami, Data Gambar, Data Suara, dll) menjadi data digital (File WORD/Docx, Ecxel/xlsx, JPG, Image, PDF, PPT, dll.)
3. Memanfaatkan berbagai program aplikasi untuk merubahan (Convert) data digital sesuai kebutuhan
 - a. WORD to PDF

- b. PDF to WORD
 - c. Merge PDF
 - d. Compress PDF
 - e. JPG to PDF
 - f. PDF to JPG
 - g. PDF to PPT
 - h. PPT to PDF.
 - i. Program Translator
4. Menyusun bahan pembelajaran/materi Sejarah untuk Elearning/Vlearning
 5. Menggunakan berbagai sarana video call pembelajaran (tatap muka) melalui sarana online (WA video call, Zoom, Zoom meet, Google Schooler, Vlearn, dll).

Strategi (Metode) Sosialisasi

Melalui internet online

Jika dalam pelaksanaan PKM masih dalam masa belajar dari rumah maka strategi penyampaian materi melalui sarana online (Group WA, Zom, atau Google, dan sarana video call lain) yang sifatnya hemat biaya. Tim akan menyampaikan materi dengan mengunggah ke group untuk diterima para guru yang tergabung dalam MGMP dan dimasukkan group, kemudian memberi tanggapan dan pertanyaan.

Guru diminta mencoba membuat program sesuai kemampuannya untuk di unggah kemudian saling beranya dan memberi masukan, dan saling memanfaatkan program yang dibuat guru maupun tim PKM. Pelatihan melalui online diharapkan sekaligus sebagai bahan latihan penggunaan sarana digital untuk menyampaikan materi PKM.

Melalui pertemuan sesuai jadwal MGMP

Pelatihan melalui pertemuan akan dilakukan jika kondisi telah memungkinkan diadakannya pertemuan sesuai jadwal pertemuan MGMP PPKn Kota Ternate. Hal ini terkait skondisi wabah COVID-19 yang diharapkan segera mereda dan kembali dalam kondisi normal.

Mitra Sasaran

Mitra sasaran dalam PKM ini adalah:

1. Guru-guru yang tergabung dalam wadah Musyawara Guru Mata Pelajaran Kota Ternate.
2. Mengingat jumlah anggotanya yang cukup banyak maka dalam PKM ini sasaran mitra MGMP diambil sejumlah 20 orang guru sebagai sasaran utama untuk dilibatkan dalam sosialisasi.

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi

Melalui Strategi Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki tujuan yang hendak dicapai melalui pembelajaran di sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas. Sebagaimana yang dikatakan oleh Daryono, dkk (2015:29) bahwa tujuan dari mata pelajaran PPKn adalah untuk membentuk manusia seutuhnya sebagai perwujudan kepribadian Pancasila, yang mampu melaksanakan pembangunan masyarakat Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa PPKn mempunyai kedudukan yang sangat penting sekali, khususnya dalam pembentukan kepribadian manusia Indonesia, yang mana suatu kepribadian yang dijiwai oleh nilai- nilai Pancasila. Oleh sebab itu, PPKn sama sekali tidak bisa dilepaskan dari sistem pendidikan nasional untuk mewujudkan pendidikan nasional. PPKn juga sudah ada dari jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama sekolah menengah atas hingga perguruan tinggi. (Efendi, Agus. 2015).



Pembelajaran PPKn berkaitan dengan bagaimana sejarah diajarkan kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. Pembelajaran sejarah merupakan suatu pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam mengkonstruksi kondisi masa sekarang yang dikaitkan dengan masa lampau yang disesuaikan dengan topik pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah memiliki kemampuan dalam mengembangkan potensi peserta didik untuk mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lalu dimodifikasi untuk kehidupan masa kini, dan dikembangkan lebih lanjut untuk kehidupan masa depan (Agus Mulyana dkk (ed), 2016: 22).

Digital adalah segala sesuatu, baik dari natural/alam lingkungan, gambar, grafis, teks (buku), tabel, angka, maupun obyek lain yang telah dideskripsikan atau ditransfer dalam bentuk numerik yaitu bilangan biner 0 dan 1 yang ditampilkan dengan bantuan piranti tertentu/komputer. Contoh digital adalah gambar digital, perangkat digital (televisi digital, komputer, printer, dll.), serta basis data.

Pembelajaran berbasis digital adalah pembelajaran yang menggunakan media elektronik sebagai alat bantu untuk meningkatkan mutu pembelajarannya. Pembelajaran berbasis digital dapat diartikan sebagai literasi digital, diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Agus Mulyana dkk (ed). 2016.

Pembelajaran berbasis digital atau literasi digital, didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari sejumlah besar sumber daya tatkala sumber daya tersebut disajikan melalui komputer. Sesuatu perkembangan Internet, maka pemakai tidak tahu atau tidak mepedulikan dari mana asalnya informasi, yang penting ialah dapat mengaksesnya.

Era digital bisa juga disebut dengan globalisasi, yaitu proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek- aspek kebudayaan lainnya yang banyak disebabkan oleh kemajuan infrastruktur telekomunikasi, transportasi dan internet.

Dalam pembelajaran berbasis digital, semua data dalam teks (buku), gambar, atau alamiah (alam sekitar) akan menjadi mudah digunakan sebagai sarana belajar jika telah diubah dalam bentuk digital (berbasis elektronik) seperti dalam file baik DOC, JPG, PDF, PPT, Exsxlx, Image dll. Demikian juga saluran TV atau Radio yang masih berbasis Analog (berdasarkan gelombang/frekuensi), jika telah diubah menjadi basis digital, maka akan mudah diterima salurannya melalui internet/online yang bisa diakses dari berbagai tempat yang tidak tergantung antena/frekuensi/gelombang yang wilayahnya terbatas, contohnya TV Kabel. Budiningsih, C. Asri. 2014).

Pendidikan berbasis digital itu pada dasarnya sederhana. Kita bisa menggunakan media elektronik yang sederhana. Tak harus mahal, tapi sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Contohnya, ketika seorang guru membutuhkan data siswa, maka data itu dapat diperoleh dengan cara-cara digital dari komputer yang dapat di print setiap saat.

Lembaga riset dan analisis Gartner bahkan memproyeksikan pada 2020 sekitar 60 persen lembaga pendidikan akan mentransformasi seluruh sistemnya secara online. Dengan demikian akan terlihat jelas bahwa pendidikan berbasis digital sangat diperlukan saat ini. Dengan 165 ribu sekolah dari tingkat SD hingga SMA dan 4.500 perguruan tinggi, Indonesia berpotensi besar untuk maju menuju sekolah era digital. (Daryono, dkk. 2017).

Seiring dengan pesatnya perkembangan Information Communication Technology (ICT), sudah saatnya sekolah memanfaatkan ICT sebagai sarana pelayanan dan penopang kegiatan pendidikan di wilayah kerja masing masing. Sekolah dapat menyusun system informasi pendidikan dengan mudah dan praktis melalui program komputer berbasis internet . (Coles, Robert. 2019).

Dengan demikian sekolah dapat menerapkan aplikasi internet dengan sasaran peningkatan layanan prima pendidikan, terutama dari sisi waktu dan efektivitas. Sekaligus dapat mendukung Sistem Informasi Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) terutama dalam implementasi pembelajaran, manajemen kelas, mendukung monitoring, evaluasi, pelaporan, kebijakan strategis, perencanaan, penganggaran, dan kerja sama dengan pihak lain (Sugiyono. 2018).

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi saat ini, tentu saja para praktisi pendidikan hendaknya juga bisa menyikapinya secara bijak dan dinamis. Pola pikir dan cara pandang dari peserta didik yang mengalami perkembangan dibandingkan yang lalu hendaknya juga bisa menjadi perhatian.

Pembelajaran berbasis digital merupakan proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik yaitu dengan dikembangkannya menjadi jaringan internet dan intranet sebagai alat bantu dalam belajar guna meningkatkan mutu pembelajarannya. Masalah inipun telah memiliki aturannya yang mana dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa. Sehingga ketika dunia mengalami begitu banyak perkembangan, sistem pembelajaran bagi para peserta didikpun hendaknya juga mendapatkan revolusi yang mampu meningkatkan kemampuannya dalam berpikir kreatif, mandiri, cakap, demokratis, serta bertanggung jawab (Sanjaya, Wina. 2016)

Digital merupakan salah satu ciri hidup masyarakat modern. Berkat kehadiran era digital, hampir segala aspek dalam kehidupan sehari-hari dapat diproses dengan lebih mudah, cepat, dan efisien. Hal ini tentunya sangat membantu dan menjanjikan karena mampu meningkatkan performa kita dalam mengolah dan menyajikan informasi.

Manfaat dan Pentingnya Pembelajaran berbasis Literasi Digital

1. Menghemat waktu. Seorang pembelajar yang mendapatkan tugas dari pengajarnya, maka ia akan mengetahui sumber- sumber informasi terpercaya yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan tugasnya. Waktu akan lebih berharga karena dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus pelayanan online juga akan menghemat waktu yang digunakan karena tidak harus mengunjungi langsung ke tempat layanannya.
2. Belajar lebih cepat. Misalnya seorang pembelajar yang harus mencari definisi atau istilah kata-kata penting misalnya di glosarium. Dibandingkan dengan mencari referensi yang berbentuk cetak, maka akan lebih cepat dengan memanfaatkan sebuah aplikasi khusus glosarium yang berisi istilah-istilah penting.
3. Menghemat uang. Saat ini banyak aplikasi khusus yang berisi tentang perbandingan diskon sebuah produk. Bagi seseorang yang bisa memanfaatkan aplikasi tersebut, maka ini bisa menghemat pengeluaran ketika akan melakukan pembelian online di internet.
4. Membuat lebih aman. Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Ini bisa menjadi referensi ketika mengetahui dengan tepat sesuai kebutuhannya. Sebagai contoh ketika seseorang akan pergi ke luar negeri, maka akan merasa aman apabila membaca berbagai macam informasi khusus tentang negara yang akan dikunjungi itu.
5. Selalu memperoleh informasi terkini. Kehadiran aplikasi terpercaya akan membuat seseorang akan selalu memperoleh informasi baru.
6. Selalu terhubung. Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang akan selalu terhubung. Dalam hal-hal yang bersifat penting dan mendesak, maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.
7. Membuat keputusan yang lebih baik. Literasi digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena ia memungkinkan mampu untuk mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkannya kapan saja. Jika Individu mampu membuat keputusan hingga bertindak, maka sebenarnya ia telah memperoleh informasi yang bernilai. Informasi dipandang bernilai jika informasi tersebut mempengaruhi penerima untuk membuat keputusan untuk bertindak.
8. Dapat membuat bekerja. Kebanyakan pekerjaan saat ini membutuhkan beberapa bentuk keterampilan komputer. Dengan literasi digital, maka ini dapat membantu pekerjaan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer misalnya penggunaan Microsoft Word atau Power Point.
9. Membuat lebih bahagia. Di internet banyak sekali berisi konten-konten seperti gambar atau video yang bersifat menghibur. Oleh karenanya, dengan mengaksesnya bisa berpengaruh terhadap kebahagiaan seseorang.

10. Mempengaruhi dunia. Di internet tersedia tulisan-tulisan yang dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya. Dengan penyebaran tulisan melalui media yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial. Dalam lingkup yang lebih makro, sumbangsih pemikiran seseorang yang tersebar. (Leo Agung S. 2013).

Dengan demikian maka pembelajaran berbasis digital akan menjadi suatu revolusi pembelajaran yang cukup menyenangkan. Poses belajar mengajar bisa diciptakan dengan lebih hidup dan menarik melalui bantuan multimedia. Namun, tentu saja, pembelajaran dengan teknologi informasi ini juga masih membutuhkan banyak pengembangan dan perbaikan serta juga persiapan. Persiapan tersebut tidak hanya menyangkut perangkat ataupun media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis digital seperti komputer dan jaringan internet saja tetapi juga menyangkut degan persiapan SDM tenaga pendidik yang profesional yang telah mengikuti sejumlah pelatihan-pelatihan program pendidikan dan pembelajaran berbasis digital sehingga para tenaga pengajar tersebut juga bisa lebih melek internet serta memiliki kemampuan untuk menjangkau media tersebut (Munir: 2017: 51).

Mendukung Merdeka Belajar

Merdeka belajar sebagaimana diusulkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim, memiliki maksud bahwa guru merdeka memiliki makna unit pendidikan atau sekolah guru dan muridnya mempunyai kebebasan untuk berinovasi, belajar dengan mandiri, dan kreatif. Hal ini bisa dikatakan sebagai otonomi pendidikan.

Makna Merdeka Belajar menurut Mendikbud Nadiem Makarim adalah sekolah, murid, dan guru memiliki kebebasan untuk berinovasi, belajar dengan mandiri dan kreatif. Oleh karena itu Kementerian Pendidikan dan dinas pendidikan akan berupaya untuk memberikan ruang inovasi di masing-masing sekolah. (Merina. 2020).

Ada empat pokok kebijakan baru Kemendikbud RI, terkait merdeka belajar yaitu:

1. **Ujian Nasional (UN) akan digantikan oleh Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter.** Asesmen ini menekankan kemampuan penalaran literasi dan numerik yang didasarkan pada praktik terbaik tes PISA. Berbeda dengan UN yang dilaksanakan di akhir jenjang pendidikan, asesmen ini akan dilaksanakan di kelas 4, 8, dan 11. Hasilnya diharapkan menjadi masukan bagi sekolah untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya sebelum peserta didik menyelesaikan pendidikannya.
2. Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) akan diserahkan ke sekolah. Menurut Kemendikbud, sekolah diberikan keleluasaan dalam menentukan bentuk penilaian, seperti portofolio, karya tulis, atau bentuk penugasan lainnya.
3. Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menurut Nadiem Makarim, RPP cukup dibuat satu halaman saja. Melalui penyederhanaan administrasi, diharapkan waktu guru dalam pembuatan administrasi dapat dialihkan untuk kegiatan belajar dan peningkatan kompetensi.
4. Dalam penerimaan peserta didik baru (PPDB), sistem zonasi diperluas (tidak termasuk daerah 3T). Bagi peserta didik yang melalui jalur afirmasi dan prestasi, diberikan kesempatan yang lebih banyak dari sistem PPDB. Pemerintah daerah diberikan kewenangan secara teknis untuk menentukan daerah zonasi ini.

Disamping mendukung program medeka belajar, pembelajaran berbasis digital juga sesuai dengan konsep belajar dengan paradigma Heutagogy. Penerapan heutagogy learning (self-determined learning) sebenarnya sudah ditawarkan sejak lebih dari satu dekade silam. Heutagogy menawarkan kebebasan kepada pebelajar (learner) untuk menentukan (determine) sendiri belajarnya. Meliputi konten yang akan dipelajari, strategi belajar yang akan digunakan dan jenis asesmen yang akan digunakan, seperti dijelaskan Stewart Hase & Chris Kenyon (2013) bahwa "... the essence of heutagogy is that in some learning situations, the focus should be on what and how the learner wants to learn, not on what is to be taught...". Dengan kata lain, heutagogy memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk menentukan pilihan secara

bebas tentang apa yang akan dipelajari dan bagaimana mempelajarinya (Sukmadinata, Nana Syaodah. 2015).

Mendukung Konsep Belajar dari Rumah

Pada 11 Maret 2020 lalu, World Health Organization (WHO) sudah mengumumkan status pandemi global untuk penyakit virus corona 2019 atau yang juga disebut corona virus disease 2019 (COVID-19).

Dalam istilah kesehatan, pandemi berarti terjadinya wabah suatu penyakit yang menyerang banyak korban, serempak di berbagai negara. Sementara dalam kasus COVID-19, badan kesehatan dunia WHO menetapkan penyakit ini sebagai pandemi karena seluruh warga dunia berpotensi terkena infeksi penyakit COVID-19.

Dengan ditetapkannya status global pandemic tersebut, WHO sekaligus mengonfirmasi bahwa COVID-19 merupakan darurat internasional. Artinya, setiap rumah sakit dan klinik di seluruh dunia disarankan untuk dapat mempersiapkan diri menangani pasien penyakit tersebut meskipun belum ada pasien yang terdeteksi (Sutirna. 2017).

Bertolak dari kebijakan WHO tersebut di Indonesia sejak 16 Maret 2020 juga telah menyatakan sebagai negara dengan terdampak wabah COVID-19 yang diumumkan oleh Presiden, sehingga ditindak lanjuti dengan melakukan kebijakan terkait dengan pekerjaan di kantor maupun di sekolah yang dikerjakan dari rumah. Secara berangsur-angsur semua sekolah diharuskan melaksanakan belajar dari rumah sesuai kebijakan di masing-masing daerah. (Munir. 2017).

Sebagaimana kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang telah menerbitkan surat edaran terkait pelaksanaan kebijakan pendidikan, dalam masa darurat Covid-19 yaitu surat edaran Mendikbud Nomor 4 tanggal 24 Maret 2020 terkait pentingnya belajar di rumah.

Pada poin dua yang dituangkan dalam Surat Edaran Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) yang ditandatangani Mendikbud Nadiem Makarim itu dijelaskan mengenai proses Belajar dari Rumah, yaitu belajar dari Rumah dilakukan melalui pembelajaran daring atau jarak jauh.

Dalam penjelasannya Mendikbud menjelaskan ketentuan pembelajaran dari rumah agar berjalan lancar, maka belajar dari Rumah difokuskan pada kecakapan hidup, contohnya mengenai bagaimana menghadapi pandemi Covid-19. Selain itu, aktivitas dan tugas pembelajaran dari rumah, dapat dilakukan sesuai dengan minat dan kondisi masing-masing. Hal tersebut juga harus mempertimbangkan kesenjangan akses atau fasilitas belajar di rumah yang dimiliki siswa. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah, bisa diberi umpan baik yang bersifat kualitatif, tanpa diharuskan memberi skor atau nilai kuantitatif. (Rachman, Maman. 2016).

Semua ketentuan penting dilakukan, untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Tentunya tanpa membenani para siswa terkait tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Untuk mencapai pengalaman belajar baru dengan mengembangkan metode pembelajaran jarak jauh, maka diharapkan agar interaksi antara guru dan siswa dapat lebih inovatif. Metode pembelajaran jarak jauh juga tidak akan dibakukan menggunakan satu metode saja, tetapi menyesuaikan masing-masing daerah, sehingga tiap daerah dibebaskan untuk mencari tahu dan berinovasi sendiri metode mana yang dianggap cocok (Suyahmo. 2015).

Kosep belajar di rumah adalah belajar dengan memberikan aktivitas belajar rutin pada para siswa agar tetap terbiasa belajar dan menjaga keteraturan. Para guru juga disarankan memberikan tugas tidak melulu dalam bentuk soal, namun bisa penugasan yang menyenangkan (Wahyuning, Wiwik, dkk. 2016).

Dengan pembelajaran berbasis digital, maka akan sangat mendukung konsep belajar dari rumah, bekerja dari rumah, seiring kebijakan pemerintah dalam mencegah penyebaran wabah COVID-19 di Indonesia.

KESIMPULAN

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai Pelatihan Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Implementasi Merdeka Belajar dan Belajar di Rumah Bagi Guru-Guru MGMP PPKn se Kota



Ternate telah terlaksana dengan baik.

2. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai Pelatihan Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Implementasi Merdeka Belajar dan Belajar di Rumah Bagi Guru-Guru MGMP PPKn se Kota Ternate mendapatkan respon yang antusias dari para Guru-Guru MGMP PPKn se Kota Ternate.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mulyana dkk (ed). 2016. Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Sejarah se-Indonesia: Kajian Muatan dan Posisi Mata Pelajaran Sejarah di Kurikulum 2013. Yogyakarta: Tim Penerbit Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Adisusilo, Sutarjo. 2015. Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Aktif. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Budiningsih, C. Asri. 2014. Pembelajaran Moral Berpijak pada Karakteristik Siswa dan Budayanya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Coles, Robert. 2019. Menumbuhkan Kecerdasan Moral pada Anak cet. II. Terjemahan T. Hermaya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Daryono, dkk. 2017. Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Leo Agung S. 2013. Perencanaan Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Ombak, 2013).
- Merina. 2020. Pengkaburan Makna Sejarah Pada Konstruksi Digital. Materi di sampaikan dalam Seminar Virtual Bulanan Forum P3SI. Minggu: 19 April 2020.
- Munir. 2017. Pembelajaran Digital. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rachman, Maman. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Moral dalam Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Campuran, Tindakan, dan Pengembangan. Semarang: UNNES PRESS
- Sanjaya, Wina. 2016. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodah. 2015. Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek cet. 7. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutirna. 2017. Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Suyahmo. 2015. Diktat Mata Kuliah Filsafat Moral. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wahyuning, Wiwik, dkk. 2016. Mengkomunikasikan Moral Kepada Anak. Jakarta: PT. Gramedia.
- Yusuf, H. Syamsu. 2019. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja cet. ke-10. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Zubaedi. 2017. Desain Pendidikan Karakter Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

DOKUMENTASI KEGIATAN



