

PELATIHAN PENGGUNAAN MICROSOFT KAIZALA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING MATEMATIKA DI ERA NEW NORMAL

Pujia Siti Balkist^{1*}, Novi Andri Nurcahyono¹, Hamidah Suryani Lukman¹, Ana Setiani¹, Nur Agustiani¹, Yanti Mulyanti¹, Aritsyia Imswatama¹

¹Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia
pujiabalkist@ummi.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Pelatihan Penggunaan Microsoft Kaizala yang dihadirkan sebagai solusi berdasarkan pertimbangan dari aplikasi yang mudah digunakan saat era new normal dari pandemic covid-19. Pelatihan yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan dan mengoptimalkan wawasan peserta dalam memilih hal-hal yang tepat diterapkan saat pembelajaran matematika dan mengembangkan pembelajaran matematika semenarik mungkin. Sasaran kegiatan ini semula adalah guru dan mahasiswa calon guru matematika di sekolah menengah. Namun pada pelaksanaannya kegiatan pelatihan ini diikuti oleh dosen, guru, mahasiswa dan pemerhati pendidikan matematika dengan ruang lingkup nasional secara daring melalui media *teleconference* Zoom dan aplikasi Microsoft Kaizala. Tahapan kegiatan ini, yakni: 1) Survey dan observasi permasalahan pembelajaran matematika secara daring di sekolah menengah 2) Forum Group Discussion untuk menentukan solusi yang akan dilaksanakan untuk mengatasi temuan saat survey dan observasi 3) Pelaksanaan pelatihan. Kegiatan ini memperoleh ketercapaian target sebesar 146% secara kuantitas dan antusiasme peserta mengikuti seluruh rangkaian acara yang tinggi.

Kata Kunci: *merdeka belajar; pandemi covid 19; physical distancing; pembelajaran daring; micorosoft kaizala.*

Abstract: *Microsoft Kaizala Usage Training which is presented as a solution based on considerations of an easy-to-use application during the new normal era of the Covid-19 pandemic. The training carried out aims to improve and optimize participants' insights in choosing the right things to apply when learning mathematics and developing mathematics learning as interesting as possible. Initially the target of this activity was teachers and students who are prospective mathematics teachers in secondary schools. However, in practice this training activity was attended by lecturers, teachers, students and observers of mathematics education with a national scope online through the Zoom teleconference media and the Microsoft Kaizala application. The stages of this activity are: 1) Survey and observation of mathematics learning problems online in secondary schools 2) Forum Group Discussion to determine solutions to be implemented to overcome findings during surveys and observations 3) Implementation of training. This activity achieved the target of 146% in terms of quantity and enthusiasm of the participants in the entire series of high events.*

Keywords: *merdeka belajar; covid 19 pandemic; physical distancing; distance learning; microsoft kaizala.*



Article History:

Received: 16-10-2020
Revised : 12-12-2020
Accepted: 24-12-2020
Online : 19-02-2021



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Program Merdeka Belajar merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Masyarakat, 2020). Merdeka Belajar pada hakikatnya ditujukan untuk menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian skor atau nilai tertentu (Mustaghfiroh, 2020). Dengan demikian penilaian yang dilakukan adalah assesment kompetensi minimum dan survey karakter (Saleh, 2020). Penilaian ini meliputi kemampuan literasi, numerasi dan penguatan karakter (Suntoro & Widoro, 2020). Diperlukan beberapa penyesuaian yang harus dilakukan dalam pembelajaran agar sesuai dengan semangat program merdeka belajar. (Syamsul Arifin, 2020).

Di awal implementasi program tersebut, dunia tengah menghadapi masa pandemic covid 19, sehingga pemerintah mengeluarkan peraturan supaya masyarakat melaksanakan *physical distancing* dan siswa belajar di rumah. Hal ini bertujuan untuk mengurangi penyebaran virus covid 19, terlebih lingkup pendidikan merupakan lingkungan yang beresiko tinggi penularan virus karena interaksi yang tidak dapat di hindari jika berkumpul di lingkungan sekolah. Walaupun saat ini pemerintah telah mengeluarkan izin agar masyarakat dapat berkegiatan dalam suasana new normal, namun *physical distancing* tetap harus dilaksanakan di lingkungan sekolah guna menghindari interaksi (Bergman, Bethell, Gombojav, Hassink, & Stange, 2020). Sehingga tidak banyak sekolah yang berani membebaskan kegiatan pembelajaran di sekolah secara penuh. Ada sekolah yang melaksanakan kegiatan daring dan luring dengan system shift bahkan banyak yang melaksanakan kegiatan daring penuh.

Pembelajaran di setiap jenjang pendidikan mengalami perubahan mulai dari perencanaan sampai evaluasi (Izza, Falah, & Susilawati, 2020). Pembelajaran yang semula sudah matang direncanakan menggunakan bahan ajar berupa buku paket, media ajar yang akan digunakan di kelas, durasi waktu yang cukup terjadwalkan dengan baik, jadwal kegiatan pembelajaran yang teratur dan lainnya berubah drastic karena adanya *physical distancing* ini (Abidah, Hidaayatullaah, Simamora, Fehabutar, & Mutakinati, 2020).

Selain itu tidak sedikit guru-guru yang kesulitan menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan bahan ajarnya (Arifin, 2020), hal ini juga diperkuat oleh survey yang dilakukan sebelum kegiatan pelatihan ini dilaksanakan. Kesulitan tersebut mengakibatkan guru-guru matematika di sekolah menengah perlu dibekali kemampuan dalam meningkatkan mutu pembelajaran di era new normal (Yamin & Syahrir, 2020). Selain itu guru-guru diharapkan dapat menyajikan pembelajaran yang membahagiakan bagi siswa sesuai dengan program merdeka belajar (Faiz & Kurniawaty, 2020).

Pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan diperlukan untuk mendukung pembelajaran daring saat ini (Sumantyo, 2020). Pembelajaran

inovatif perlu di kembangkan terus menerus walaupun berbagai situasi yang tidak mendukung menjadi penghambat (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017). Inovasi yang digunakan tidak hanya pada bentuk bahan ajar saja, namun juga media penyampaian bahan ajar.

Oleh karena itu diperlukan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan pemahaman, pengalaman maupun kemampuan guru untuk menyampaikan materi ajarnya secara daring menggunakan software yang mudah digunakan dan mudah pengelolaannya juga. Hal ini sesuai dengan temuan kegiatan pengabdian pada masyarakat di Medan dimana peserta kegiatan belum terlalu mengenal software yang dilatihkan pada kegiatan tersebut menjadi penghambat yang cukup berarti (Nawawi & Darmawan, 2018). Selain itu perlu juga dipertimbangkan media pembelajaran yang interaktif dengan siswa (Nawawi & Darmawan, 2018). Peningkatan pemahaman teknologi baik yang mudah ataupun sulit digunakan tetap harus dilaksanakan karena pendidikan dan teknologi berkontribusi dan saling melengkapi dengan pertimbangan media dan situasi pembelajaran (Kartini & Istiana, 2020).

B. METODE PELAKSANAAN

Sasaran kegiatan ini semula adalah guru dan mahasiswa calon guru matematika di sekolah menengah. Namun pada pelaksanaannya kegiatan pelatihan ini diikuti oleh dosen, guru, mahasiswa dan pemerhati pendidikan matematika dengan ruang lingkup nasional secara daring melalui media *teleconference* **Zoom** dan aplikasi **Microsoft Kaizala**. Peserta pelatihan meliputi 5 orang dari Indonesia bagian timur, 14 orang dari Indonesia bagian tengah dan 54 orang dari Indonesia bagian barat. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan selama 3 hari berturut-turut dengan durasi pelatihan 180 menit perhari.

Sehingga pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan, yakni:

1. Survey dan observasi

Kegiatan ini dilaksanakan untuk merumuskan permasalahan pembelajaran matematika secara daring di sekolah menengah pada siswa dan guru di beberapa sekolah menengah di Sukabumi yang dilakukan secara daring juga.

2. *Forum Group Discussion*

Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan solusi yang akan dilaksanakan untuk mengatasi temuan saat survey dan observasi berbentuk diskusi yang dilakukan oleh dosen-dosen Pendidikan Matematika FKIP UMMI selaku panitia pelaksana kegiatan mulai dari perencanaan, penjaringan peserta, pembuatan modul dan simulasi kegiatan.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan dan mengoptimalkan wawasan peserta dalam memilih hal-hal yang tepat

diterapkan saat pembelajaran matematika dan mengembangkan pembelajaran matematika semenarik mungkin (Wahyuningtyas & Shinta, 2017).

Adapun tahapan kegiatan tersebut tergambar pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Kegiatan Pengabdian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Survey dan Observasi Permasalahan Pembelajaran Matematika Secara Daring di Sekolah Menengah.

Survey dan observasi dilakukan secara daring terhadap 2 sekolah menengah negeri dan 3 sekolah menengah swasta di Kota Sukabumi mengingat *physical distancing* yang harus tetap dijalankan. Survey dilakukan melalui googleform yang disebar kepada 10 guru di sekolah negeri dan swasta di kota Sukabumi, terdiri dari 5 butir instrument pilihan ganda dan 5 butir instrument isian singkat dengan topik pertanyaan seputar pembelajaran jarak jauh yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur melalui teleconference **Zoom** untuk memvalidasi hasil survey yang dilakukan sebelumnya. Kegiatan ini tampak pada gambar berikut



Gambar 2. Kegiatan Survey dan Observasi Pembelajaran Matematika

Dari kegiatan survey dan observasi diperoleh beberapa hasil, yakni :

- a. Perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang semula telah dipersiapkan untuk pembelajaran luring oleh guru menjadi berubah secara drastic untuk melaksanakan pembelajaran secara daing.
- b. Pembelajaran dalam PJJ yang dilakukan oleh guru-guru sekolah menengah 70% menggunakan media aplikasi untuk diskusi diantaranya aplikasi Whatsapp dan 80% menggunakan googleclassroom sebagai media penyampaian materi maupun penyampaian tugas.
- c. Kurangnya wawasan guru-guru sekolah menengah mengenai penggunaan media aplikasi yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran daring.
- d. Dibutuhkan pelatihan secara singkat mengenai penggunaan media aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil survey dan observasi tersebut, langkah berikutnya adalah penentuan solusi yang dihadirkan. Karena tantangan terbesar dalam pendidikan matematika adalah penguasaan materi dengan karakternya yang asbtrak, logis, sistematis namun membutuhkan banyak inovasi bahkan dari media penyampaiannya (Febrian, Astuti, & Antika, 2019). Selain itu inovasi yang dikembangkan pada bahan ajar atau media penyampaian perlu diperhatikan aspek kemenarikan dan menambah motivasi siswa (Hakim & Windayana, 2016).

2. Forum Group Discussion untuk Menentukan Solusi

Hasil survey dan observasi yang terangkum dijadikan bahasan dalam forum group discussion (FGD) untuk menentukan solusi yang akan dihadirkan dalam bentuk pengabdian dosen UMMI kepada masyarakat. FGD dilaksanakan secara daring melalui teleconference **Zoom** yang diikuti oleh seluruh dosen Pendidikan Matematika UMMI. Kegiatan ini tampak pada gambar berikut:



Gambar 3. FGD Dosen-dosen Pendidikan Matematika UMMI

Pembahasan dalam FGD ini diantaranya :

- a. Sorotan mengenai temuan survey dan observasi, yakni penggunaan aplikasi Whatsapp dan Googleclassroom sebagai media pembelajaran yang populer karena penggunaannya yang mudah.
- b. Solusi yang dihadirkan dalam menyikapi permasalahan dari temuan survey dan observasi, yakni pelatihan penggunaan Microsoft Kaizala yang merupakan terobosan dari Whatsapp yang menghadirkan fitur-fitur pendukung pembelajaran, diantaranya menu kehadiran, pengumuman, penugasan, pelatihan, quiz, survey dan penggunaannya yang mirip dengan penggunaan Whatsapp yang cukup populer.
- c. Jadwal kegiatan yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2020, kepanitiaan yang terdiri dari 15 orang meliputi dosen dan mahasiswa serta teknis pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara daring melalui teleconference **Zoom** dan **Microsoft Kaizala**.

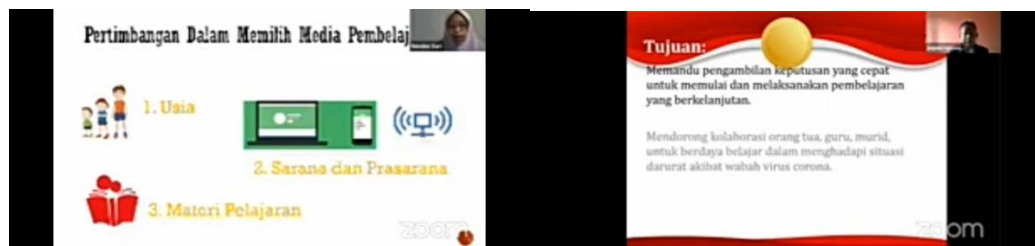
Pelatihan Microsoft Kaizala yang dihadirkan sebagai solusi berdasarkan pertimbangan dari aplikasi yang mudah digunakan seperti Whatsapp namun butuh penugasan yang terstruktur seperti Googleclassroom. Karena pembelajaran menggunakan Whatsapp saja atau googleclassroom saja tidak cukup membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuan yang lengkap (Endah Wulantina, 2019).

3. Pelaksanaan Kegiatan

a. Webinar media pembelajaran daring

Kegiatan webinar media pembelajaran daring dilaksanakan sebagai pembuka rangkaian kegiatan pelatihan penggunaan Microsoft Kaizala yang dilakukan secara daring melalui teleconference Zoom. Kegiatan ini juga sebagai penggugah dan inspirasi bagi para peserta untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan membahagiakan, sebagaimana konsep merdeka belajar yang dicanangkan pemerintah (Nasution, 2020).

Webinar media pembelajaran daring diisi oleh 2 orang pemateri yang merupakan ahli dan berpengalaman dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran daring, yakni 1 dosen dari Pascasarjana Universitas Pasundan yang focus penelitian tentang pengembangan media ajar dan 1 orang guru yang merupakan ketua KGMP di Kota Sukabumi. Para pemateri menyajikan materi mengenai aplikasi pembelajaran matematika yang pernah digunakan, pemaparan hambatan dan kesulitan yang dirasakan serta inovasi yang dihadirkan selama pembelajaran daring. Karena pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat mendukung pembelajaran daring saat ini (Mustakim, 2020). Adapun pelaksanaan kegiatan webinar tampak pada Gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Kegiatan Webinar Media Pembelajaran Era New Normal

b. Pengenalan Microsoft Kaizala

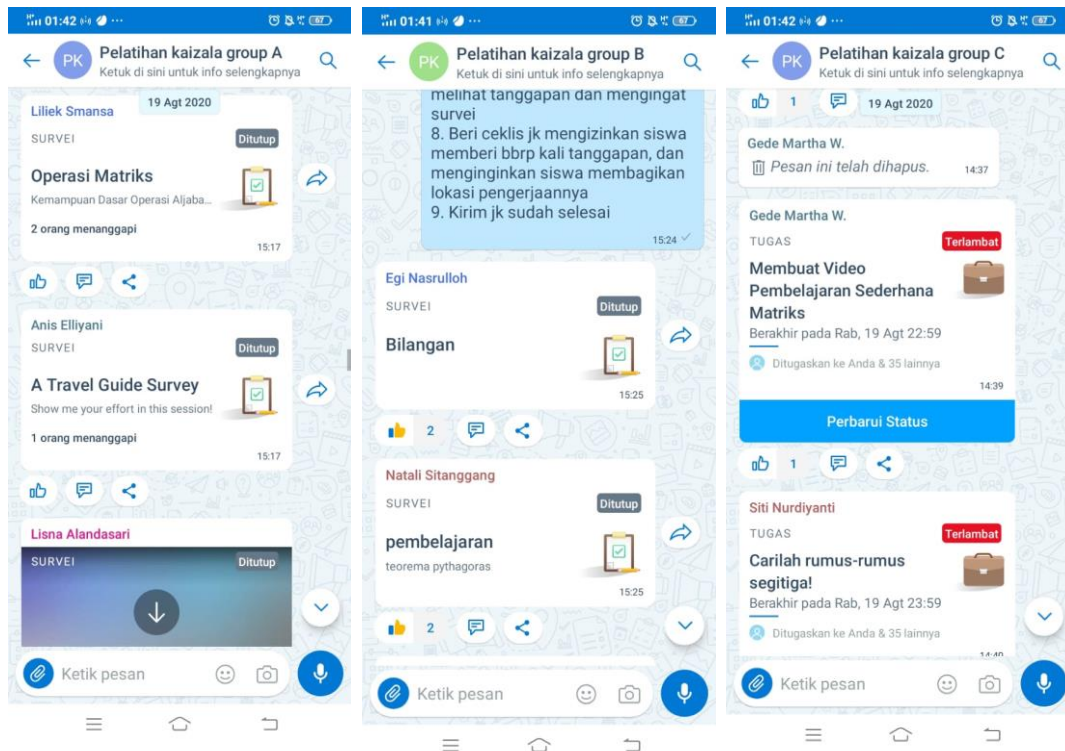
Rangkaian kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan Microsoft Kaizala oleh salah seorang dosen Pendidikan Matematika UMMI. Kegiatan ini meliputi pemaparan keunggulan-keunggulan serta kelemahan Microsoft Kaizala, batasan-batasan penggunaan Microsoft Kaizala, Kaizala Web hingga proses Instalasi Microsoft Kaizala di ponsel para peserta dengan bimbingan secara daring melalui teleconference Zoom.

c. Pelatihan Microsoft Kaizala

Kegiatan pelatihan Microsoft Kaizala sebagai puncak dari rangkaian pengabdian yang dilaksanakan secara daring melalui penggunaan Microsoft Kaizala secara bersamaan lewat pembimbingan dalam 3 grup yang telah dibagi pada Microsoft Kaizala. 15 orang

panitia juga dibagi pada ketiga grup peserta untuk melakukan pembimbingan.

Fitur-fitur Microsoft kaizala yang dilatihkan diantaranya memberikan pengumuman, menu Q&A, mengecek kehadiran, menu pelatihan, membuat tugas, membuat quiz, dan menu survey. Tanggapan dan antusiasme peserta cukup baik pada kegiatan ini, hal ini tampak pada respon obrolan peserta di grup kaizala. Kegiatan ini tampak pada Gambar 5 berikut :



Gambar 5. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Penggunaan Microsoft Kaizala

D. SIMPULAN DAN SARAN

Sasaran kegiatan ini adalah guru matematika dan mahasiswa calon guru matematika sebanyak 50 orang. Namun saat pelaksanaan ternyata antusias peserta juga datang dari dosen, guru, calon guru dan pemerhati pendidikan dengan total peserta 73 orang. Ketercapaian target ini sebesar 146%. Output kegiatan ini yakni meningkatnya pengetahuan guru dalam pengalaman narasumber menggunakan media pembelajaran di era new normal dan meningkatnya kemampuan guru dalam penggunaan Microsoft Kaizala untuk pembelajaran matematika di era new normal. Hal ini tercapai dengan antusias peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Namun rangkaian kegiatan ini tentunya menemui berbagai kendala. Adapun kendala yang dihadapi diantaranya jaringan internet yang kurang baik menghambat penyampaian materi secara utuh pada peserta saat menggunakan teleconference Zoom.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibiayai oleh Program Studi Pendidikan Matematika UMMI tahun anggaran 2020, oleh karena itu kami mengucapkan terimakasih karena dengan dukungannya kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Arifin, S. dan M. M. (2020). Tantangan Implementasi Kebijakan “Merdeka Belajar, Kampus Merdeka” pada Perguruan Tinggi Islam Swasta di Indonesia. *AL-ILMI: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Bergman, D., Bethell, C., Gombojav, N., Hassink, S., & Stange, K. C. (2020). Physical distancing with social connectedness. *Annals of Family Medicine*. <https://doi.org/10.1370/afm.2538>
- Endah Wulantina, S. M. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *Jurnal Inovasi Matematika*. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v1i2.156>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Febrian, F., Astuti, P., & Antika, R. (2019). Pelatihan pengembangan media videoscribe dengan konteks lokal dalam mengajarkan objek matematika bagi mgmp sma kabupaten bintan. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Era Merdeka Belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2020*.
- Kartini, K., & Istiana, L. (2020). Reformasi Madrasah Pada Era Disrupsi: Peran Pandemi Covid-19 Dalam Pendidikan Teknologi. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan ...*, 11(2), 208–212. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/327096991.pdf>
- Masyarakat, B. K. S. dan H. (2020). Mendikbud Luncurkan Empat Kebijakan Merdeka Belajar: Kampus Merdeka.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika the Effectiveness of E-Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic in Mathematics. *Al Asma: Journal of Islamic Education*.
- Nasution, A. G. J. (2020). Diskursus Merdeka Belajar Perspektif Pendidikan Humanisme. *Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra ...*
- Nawawi, N., & Darmawan, H. (2018). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Sains Interaktif Dan Easyquizzzy Bagi Guru Mgmp Ipa

- Kabupaten Bengkayang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 2(2), 163. <https://doi.org/10.31764/jmm.v0i0.1343>
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*.
- Sumantyo, F. D. S. (2020). Pendidikan Tinggi di Masa dan Pasca Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.266>
- Suntoro, R., & Widoro, H. (2020). Internalisasi Nilai Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran PAI Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Mudarrisuna*.
- Syamsul Arifin, M. M. (2020). Tantangan Implementasi Kebijakan “Merdeka Belajar, Kampus Merdeka” Pada Perguruan Tinggi Islam Swasta Di Indonesia. In *Al-Ilmi: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Wahyuningtyas, D. T., & Shinta, R. N. (2017). Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>