

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI
PELATIHAN APLIKASI @belajar.id TES BLENDSPACE**

Sri Wahyuni¹, Sri Wuli Fitriati², Frimadhona Syafri³, Anindya Tasia⁴, Ervina July Aryani⁵,
Andra Sukmalahi Sarasmara⁶, Endah Maulidiyah⁷, Salma Nabila Putri⁸, Zhafira Dian
Hapsari⁹

¹Universitas Negeri Semarang. Email:sriwahyunifbs@mail.unnes.ac.id

²Universitas Negeri Semarang. Email: SriWuli.Fitriati@mail.unnes.ac.id

³Universitas Negeri Semarang. Email: frimadhona@mail.unnes.ac.id

⁴Universitas Negeri Semarang. Email: anindyatasia@mail.unnes.ac.id

⁵MA Al-Ikhlas Berbah Yogyakarta. Email: ervinajuli79@gmail.com

⁶Universitas Diponegoro. Email: andratravellera@gmail.com

⁷Universitas Negeri Semarang. Email:endahmaulida7@gmail.com

⁸Universitas Negeri Semarang. Email:saalmanabila.putri@gmail.com

⁹Universitas Negeri Semarang. Email:cfiiraa123@gmail.com

ABSTRACT

Teaching and learning proces during the Covid-19 pandemic in the context of home-based learning demands teachers' readiness in using technology. Transformation of face-to-face learning mode in the classroom to a technology and internet-based learning requires reliable teachers who are creative and skillful in using various learning applications. This community service focuses on training and mentoring the use of @belajar.id Tes Blendspace application to improve pedagogical competence and digital literacy of teachers. The training program involved 30 teachers of SMPN 42 Semarang as participants. The delivery of training materials consisting of theory and practice is carried out online through Zoom meeting. The program is aimed to enable the participants to explain concept, features, operating procedures, and benefits of Tes Blendspace, as well as use the application to facilitate online learning. After completing the training, the participants opined that the training and mentoring program gives benefits for increasing insights and knowledge regarding Tes Blendspace application. In addition, the teachers have alternative learning application to design and combine digital content from various sources in one space.

Keywords: Training and mentoring, pandemic, distance learning, @belajar.id, Tes Blendspace

ABSTRAK

Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 secara jarak jauh dalam program belajar dari rumah (BDR) menuntut kesiapan teknologi yang baik dari guru. Perubahan moda pembelajaran tatap muka di kelas menjadi dalam jaringan berbasis teknologi internet membutuhkan guru-guru handal yang kreatif dan terampil menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat – PKM ini fokus pada pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi @belajar.id Tes Blendspace untuk meningkatkan kompetensi pedagogi dan literasi digital para guru. Pelatihan melibatkan 30 guru SMPN 42 Semarang sebagai mitra. Penyampaian materi pelatihan yang terdiri dari teori dan praktek dilaksanakan secara daring melalui Zoom meeting. Target kegiatan adalah para peserta mampu menjelaskan konsep aplikasi pembelajaran Tes Blendspace, fitur, prosedur pengoperasian, dan manfaat Tes Blendspace, serta dapat menggunakan aplikasi pembelajaran Tes Blendspace untuk memfasilitasi pembelajaran daring. Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan, para guru berpendapat bahwa kegiatan PKM memberikan manfaat untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan terkait aplikasi Tes Blendspace. Selain itu, para peserta memiliki alternatif aplikasi untuk mendesain dan mengkombinasikan konten digital dari berbagai sumber dalam satu ruang.

Kata Kunci: Pelatihan dan pendampingan, pandemi, pembelajaran jarak jauh-PJJ, @belajar.id, Tes Blendspace

PENDAHULUAN

Teknologi komputer sejak awal tahun 1960-an telah digunakan untuk tujuan pembelajaran (Wikramanayake, 2005). Di Indonesia, sejak 2001 pendidikan jarak jauh (*distance education*) pada Universitas Terbuka telah dilaksanakan pembelajaran berbasis jaringan (Sardjiyo & Pannen, 2006). Selain itu, Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan mandatory untuk memfasilitasi pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas secara tatap muka dan jarak jauh (Pannen, 2014). Komputer yang merupakan karya teknologi dan jenis teknologi lainnya berkembang dengan sangat pesat dan memiliki peran sentral serta menjadi akselerator pelaksanaan pembelajaran (Sharma, 2017) di ruang-ruang kelas.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan semakin populer (Unicef, 2020) dan bahkan diwajibkan sejak bulan Maret 2020 ketika pemerintah menurunkan kebijakan belajar dari rumah (BDR) sebagai tanggung jawab pemerintah untuk memfasilitasi pembelajaran agar tetap berlangsung di tengah pandemi Covid-19 (Mutaqinah & Hidayatullah, 2020). Kebijakan BDR juga bertujuan untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 (UCLG, 2020) yang semakin masiv dari hari ke hari dalam kurun waktu sekitar dua tahun (2020 – 2021).

Kegiatan BDR yang dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh – PJJ menuntut kesiapan teknologi dari guru (Perifanou et al., 2021) dan siswa (Simamora et al. 2022). Guru sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan secara umum dan pembelajaran di kelas secara khusus dituntut tidak hanya menguasai kompetensi profesional (penguasaan materi sesuai dengan bidangnya) tetapi juga kompetensi pedagogi (penguasaan metode dan media pembelajaran, mengelola pembelajaran serta memahami karakteristik siswa). Sebagai bagian dari kompetensi pedagogi, guru tidak hanya menguasai penggunaan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensinya (Bates et al., 2016).

Sebagai implementasi UU Sisdiknas yaitu untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, pemerintah telah meluncurkan akun pembelajaran bagi para guru, siswa, dan tenaga kependidikan agar dapat mengakses berbagai aplikasi pembelajaran yang dikemas dalam @belajar.id. Akun tersebut bertujuan untuk menjamin kelancaran proses pembelajaran, memudahkan pendidik dan peserta didik mengakses layanan pembelajaran (Kemendikbud, 2020). Sedikitnya terdapat 45 aplikasi pembelajaran yang disediakan dalam <http://belajar.id/> yang dapat diakses menggunakan akun pembelajaran yang diberikan oleh Kemendikbud. Masing-masing aplikasi memiliki fungsi dan karakteristik yang berbeda. Oleh karenanya guru sebagai *users* hendaknya jeli dalam memilih teknologi yang mengandung unsur kepraktisan (*ease of use*) dan kebermanfaatannya (*usefulness*).

Portal @belajar.id ini menawarkan berbagai aplikasi pembelajaran kepada guru dan siswa untuk melaksanakan aktifitas pembelajaran mulai dari merencanakan, melaksanakan pembelajaran – penyampaian materi, penugasan, pemberian kuiz, ulangan harian, dan asesmen pembelajaran diakhir program dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terintegrasi dalam satu ruang. Na'im (2020), Sesjen Kemendikbud, menjelaskan jenis layanan pembelajaran yang dapat diakses dengan akun pembelajaran di antaranya adalah surat elektronik (email), penyimpanan dan pembagian dokumen secara elektronik, pengelolaan administrasi pembelajaran secara elektronik, penjadwalan proses pembelajaran secara elektronik, pelaksanaan proses pembelajaran secara daring, baik secara sinkron maupun asinkron, dan Rumah Belajar Kemendikbud untuk materi pembelajaran.

Pemanfaatan portal pembelajaran dengan akun pembelajaran @belajar.id juga menjadi perhatian Kepala Sekolah SMPN 42 Semarang. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa para guru sudah merasa nyaman menggunakan aplikasi Google Meet dan platform Google Classroom untuk memfasilitasi pembelajaran baik itu sinkronos ketika melakukan video conference dan asinkronos ketika guru dan siswa berinteraksi dalam waktu yang tidak bersamaan. Namun demikian, aplikasi ini belum bisa memfasilitasi sepenuhnya apa yang menjadi kebutuhan guru misalnya terkait kebutuhan akan ketersediaan materi pembelajaran dan juga mengkreasikan materi dari berbagai sumber dalam satu ruang. Oleh karena itu, guru memerlukan sebuah aplikasi untuk melengkapi aplikasi yang lain yang dapat diakses secara bersamaan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, Kepala Sekolah SMPN 42 Semarang bersama dengan tim pengabdian UNNES melakukan *needs analysis* terhadap para guru di lingkungan SMPN 42 Semarang. Hasil survei disajikan pada Chart 1. Survei yang direspon oleh 23 guru SMPN 42 Semarang menunjukkan bahwa terdapat lima jenis aplikasi yang paling sering digunakan yaitu Google Classroom (100%), Google Meet (95,7%), Zoom (91,3%), WhatsApp (87%), dan Google Form (82,6%). Dari temuan ini dapat dijelaskan bahwa semua guru menggunakan platform pembelajaran Google Classroom untuk memfasilitasi pembelajaran asinkronos misalnya untuk menyampaikan materi, tugas, dan pengumpulan tugas oleh siswa. Sedangkan media konferensi sinkronos yang populer di kalangan guru adalah Google Meet dan Zoom. Sosial media WhatsApp dengan sifat praktis dan tampilan sederhananya digunakan para guru untuk berkomunikasi, memberikan instruksi terkait tugas, menyampaikan materi dalam bentuk file, memberikan tugas dan mengumpulkan tugas oleh siswa. Google Form dengan berbagai fiturnya memungkinkan guru menggunakannya untuk asesmen. Selain itu, dari Chart 1 juga diketahui bahwa terdapat satu aplikasi Tes Blendspace yang belum pernah dimanfaatkan oleh para guru.

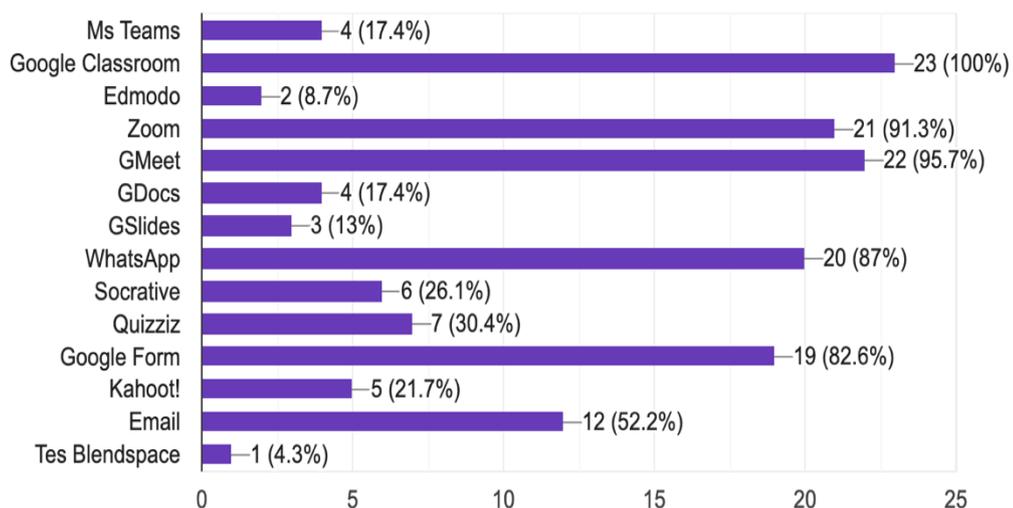


Chart 1 Hasil survei penggunaan aplikasi pembelajaran oleh guru SMPN 42 Semarang

Merujuk pada hasil survei, Kepala Sekolah dan tim pengabdian bersepakat untuk memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Tes Blendspace kepada para guru SMPN 42 Semarang. Tes Blendspace merupakan aplikasi pembelajaran yang memuat berbagai konten digital dalam satu ruang yang memudahkan penggunaannya untuk mencari materi, mengkreasikannya kembali untuk dipresentasikan kepada siswa. Tes

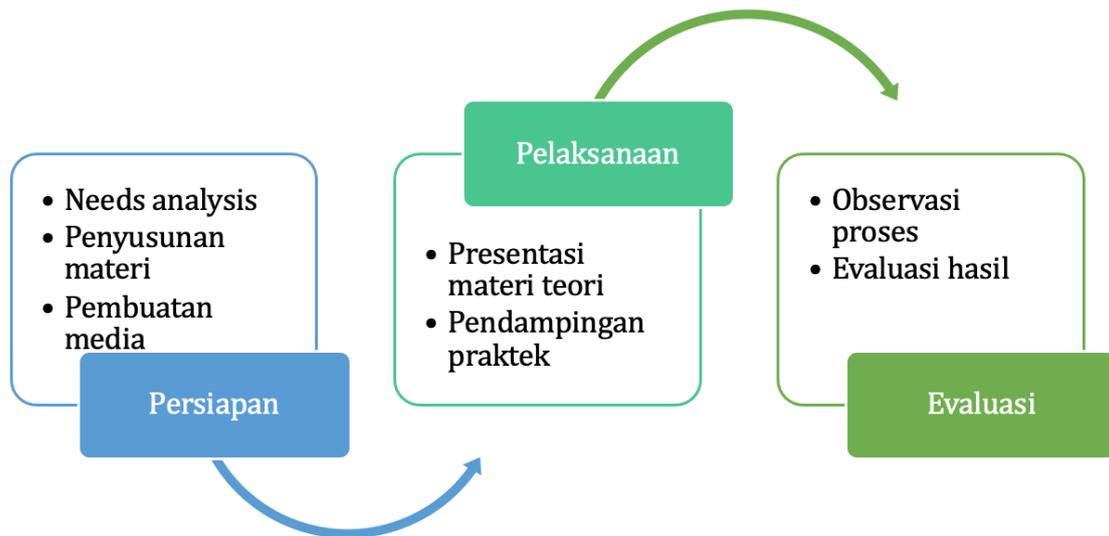
Blendspace dapat diakses melalui akun pembelajaran @belajar.id. dan menjadi alternatif bagi para guru untuk menciptakan interaksi yang lebih menarik dengan siswa (Zainuddin & Perera, 2018).

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas maka kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan melatih ketrampilan para guru SMPN 42 Semarang dalam menggunakan Tes Blendspace dengan metode pelatihan dan pendampingan.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat - PKM ini fokus pada pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi pembelajaran @belajar.id Tes Blendspace. Tim pelaksana terdiri dari tiga dosen, tiga mahasiswa, dua alumni dan satu tenaga kependidikan Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Kegiatan PKM melibatkan 30 guru SMPN 42 Semarang Jawa Tengah sebagai mitra. Pelaksanaan PKM diawali dengan *needs analysis* melalui survei untuk mengetahui kebutuhan mitra terkait pelatihan aplikasi pembelajaran pada @belajar.id. Setelah memperoleh gambaran kebutuhan mitra, tim menyusun materi dengan mengkompilasi materi dari berbagai sumber. Sesuai kesepakatan dengan mitra, kegiatan dilaksanakan selama dua tahap terdiri dari penyampaian materi teori dan praktek. Untuk memperoleh informasi ketercapaian tujuan kegiatan PKM, tim melakukan evaluasi melalui observasi pada saat pelatihan berlangsung dan angket yang diberikan kepada peserta pasca kegiatan.

Metode pelatihan dan pendampingan dipilih dalam kegiatan PKM ini. Pelatihan merupakan upaya terencana dan sistematis untuk melakukan intervensi terhadap sekelompok orang sehingga diharapkan terjadi perubahan perilaku terkait sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Selain itu, pendampingan dianggap sebagai metode yang tepat karena antara pendamping dan mitra memiliki posisi yang sepadan sehingga terjadi hubungan kolegialitas yang lebih baik dan diharapkan bermuara pada keberhasilan suatu kegiatan. Dalam PKM ini, tim pengabdian UNNES memberikan intervensi kepada peserta pelatihan yaitu memberikan pemahaman terkait aplikasi @belajar.id Tes Blendspace dan ketrampilan menggunakan aplikasi Tes Blendspace. Prosedur pelaksanaan kegiatan PKM dapat digambarkan pada Bagan 1.



Bagan 1 Prosedur pelaksanaan pelatihan @belajar.id Tes Blendspace

Bagian berikut ini menjelaskan prosedur pelaksanaan pelatihan dan pendampingan @belajar.id Tes Blendspace.

Tahap Persiapan

Sebuah kegiatan akan berhasil apabila direncanakan dengan baik. Tahap persiapan kegiatan PKM terdiri dari tiga sub-aktifitas yaitu needs analysis, penyusunan materi, dan pembuatan media.

Bouchrika (2021) menyebutkan bahwa needs analysis merupakan proses identifikasi dan evaluasi terhadap kebutuhan. Proses ini merupakan langkah pertama yang harus dilaksanakan apabila kita akan mendesain dan mengembangkan sebuah kegiatan pelatihan (training) yang efektif (Bleich, 2018 dikutip oleh Bouchrika, 2021). Menurut Morrison (2020) dikutip oleh Bouchrika (2021) needs analysis merupakan proses vital untuk menentukan jenis dan jangka waktu pelatihan agar berdampak pada produktifitas dan efisiensi pekerjaan. Needs analysis dalam kegiatan ini dilakukan dalam bentuk survei yang dikembangkan dengan berbantuan aplikasi Google Form. Survei terdiri dari dua bagian yaitu identitas peserta dan pertanyaan terkait kebutuhan responden akan pelatihan aplikasi pembelajaran pada @belajar.id. Survei direspon oleh 23 guru (76%) dari keseluruhan guru SMPN 42 Semarang.

Untuk memenuhi kebutuhan peserta pelatihan, tim mengidentifikasi materi yang sesuai dan mengkompilasinya menjadi sebuah handouts pelatihan. Materi pelatihan diambil dari beberapa sumber:

<https://www.blendspace.com/lessons;>

[https://conference.iste.org/uploads/ISTE2018/HANDOUTS/KEY_110721081/ISTE2018_Blendspace.pdf;](https://conference.iste.org/uploads/ISTE2018/HANDOUTS/KEY_110721081/ISTE2018_Blendspace.pdf)

[https://www.researchgate.net/publication/317302795 Synergising Blendspace for Effective Instruction](https://www.researchgate.net/publication/317302795_Synergising_Blendspace_for_Effective_Instruction)

[https://www.researchgate.net/publication/328434215 Supporting students' self-directed learning in the flipped classroom through the LMS TES BlendSpace](https://www.researchgate.net/publication/328434215_Supporting_students'_self-directed_learning_in_the_flipped_classroom_through_the_LMS_TES_BlendSpace)

Agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta, tim menyusun media presentasi. "Media presentasi merupakan suatu pesan atau materi berupa teks, gambar, animasi atau video yang dikemas dalam sebuah program komputer yang dapat disajikan melalui proyektor" (Rahadi, 2008, p.8). Media presentasi dalam kegiatan pengabdian ini berupa Powerpoints yang disarikan dari handouts pelatihan. Media berisi teks terkait berbagai konsep Tes Blendspace yang dikombinasikan dengan gambar, diagram, ilustrasi, dan tangkapan layar fitur-fitur Tes Blendspace.

Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Tes Blendspace dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi video conference Zoom Meeting. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari presentasi teori dan praktek. Materi teori meliputi konsep Tes Blendspace, fitur Tes Blendspace, langkah-langkah pengoperasian Tes Blendspace, dan manfaat Tes Blendspace sebagai aplikasi pembelajaran. Materi praktek meliputi cara sign up dan sign in aplikasi Tes Blendspace, membuat konten materi, berbagi materi, membuat kelas, dan mencari materi.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan sebuah kegiatan. Dalam kegiatan ini, tim menggunakan dua jenis instrumen yaitu lembar observasi dan angket. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keaktifan dan respon peserta selama pelaksanaan kegiatan. Angket digunakan untuk memperoleh informasi terkait respon peserta terhadap pelaksanaan pelatihan, pemahaman peserta terhadap materi pelatihan, dan peningkatan kompetensi peserta setelah pelatihan.

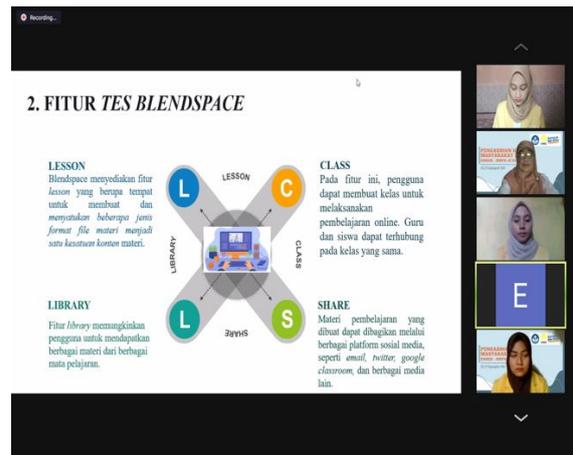
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi pembelajaran @belajar.id Tes Blendspace bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogi dan literasi digital para guru SMPN 42 Semarang. Tes Blendspace merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang diintegrasikan dalam @belajar.id dan dapat diakses secara gratis oleh para guru dengan akun pembelajaran yang disediakan oleh Kemendikbud. Tes Blendspace merupakan media pembelajaran online yang memungkinkan guru dan siswa terhubung dan melaksanakan pembelajaran interaktif. Berdasarkan fitur-fiturnya, Tes Blendspace termasuk jenis *learning platform* untuk memfasilitasi pembelajaran asinkronos. Tes Blendspace berfungsi sebagai media untuk membuat konten pembelajaran digital dan menyatukan berbagai jenis konten materi pembelajaran dalam satu ruang.

Pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi yaitu penyampaian materi teori pada sesi satu dan pelaksanaan praktek pada sesi dua. Materi teori yang meliputi konsep dasar literasi digital, elemen literasi digital, pentingnya pengembangan literasi digital, dan konsep aplikasi pembelajaran disampaikan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi dipresentasikan melalui media Powerpoint Presentations - PPT. Materi inti @belajar.id Tes Blendspace terdiri dari definisi konsep Tes Blendspace, Fitur Tes Blendspace – Lesson, Class, Library, Share, dan langkah-langkah menggunakan Tes Blendspace. Peserta dapat mengakses materi dalam bentuk PPT dan video secara berulang-ulang melalui link Google Drive yang dibagikan ke peserta.

Pelatihan tahap satu dilaksanakan pada tanggal 20 September 2021 menggunakan aplikasi video conference Zoom (<https://bit.ly/zoomPKM1>) dan dihadiri 30 guru SMPN 42 Semarang. Agenda pertama pada tahap satu adalah pembukaan oleh Kepala Sekolah. Selanjutnya, ketua tim pengabdian menyampaikan latar belakang, tujuan, dan cakupan materi pelatihan serta perkenalan anggota tim pengabdian. Untuk memperoleh informasi pengetahuan awal peserta terkait aplikasi @belajar.id, tim memberikan pre-test. Hasil pre-test menunjukkan bahwa peserta belum mengetahui dan menggunakan aplikasi Tes Blendspace sehingga berminat mengikuti pelatihan.

Agenda selanjutnya adalah penyampaian materi inti aplikasi Tes Blendspace. Tim yang diwakili oleh Ervina Juli Aryani, S.Pd. mempresentasikan materi teori aplikasi Tes Blendspace @belajar.id. Media presentasi berupa Powerpoints disampaikan dengan sistematis sehingga mempermudah pemahaman peserta. Karena kegiatan dilaksanakan secara daring, para peserta berada di laboratorium komputer SMPN 42 Semarang untuk memastikan para peserta mendapatkan akses internet yang lancar dan stabil. Berdasarkan pengamatan, presentasi materi teori memperoleh respon yang baik dari para peserta. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme para peserta yang memberikan pertanyaan kepada tim pemateri. Berikut adalah pertanyaan peserta sebagai bahan diskusi 1) Apakah aplikasi Tes Blendspace bisa diintegrasikan dengan aplikasi yang lain? 2) Apakah Tes Blendspace memungkinkan pengguna menyatukan berbagai bentuk materi – misalnya teks dan audio video? 3) Apakah Tes Blendspace menyediakan fitur untuk video conference seperti Ms Teams? Pertanyaan-pertanyaan dapat direspon dengan baik oleh tim dan mendorong interaksi aktif antara tim pemateri dan peserta. Kegiatan tahap satu yang berlangsung sekitar 180 menit diakhiri dengan penutupan kegiatan tahap satu dan penyampaian informasi terkait kegiatan berikutnya. Berikut adalah dokumentasi kegiatan pelatihan.



Gambar 1 – 2 Dokumentasi Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian tahap dua pada hari Kamis, 23 September 2021. Seperti pertemuan pertama, kegiatan pelatihan dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan fasilitas video conference Zoom Meeting (<https://bit.ly/zoomPKM2>) dan dihadiri oleh 30 guru. Kegiatan sesi dua fokus pada praktek menggunakan aplikasi Tes Blendspace. Bersamaan dengan tim mempresentasikan materi, peserta mengikuti instruksi melakukan praktek mengoperasikan aplikasi Tes Blendspace. Meskipun secara daring, kegiatan berlangsung dengan lancar dan tidak terkendala jaringan internet maupun sinyal. Para guru dapat mengikuti kegiatan dengan baik karena berada di

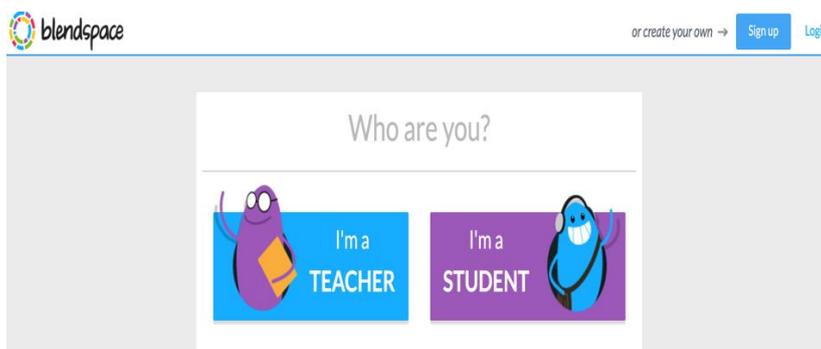
laboratorium multimedia SMPN 42 Semarang. Di tengah-tengah waktu para guru melaksanakan penilaian tengah semester (PTS), mereka menyediakan waktu dan antusias mengikuti kegiatan. Berikut ini adalah materi pendampingan praktek penggunaan Tes Blendspace.

1. Sign up/Log in

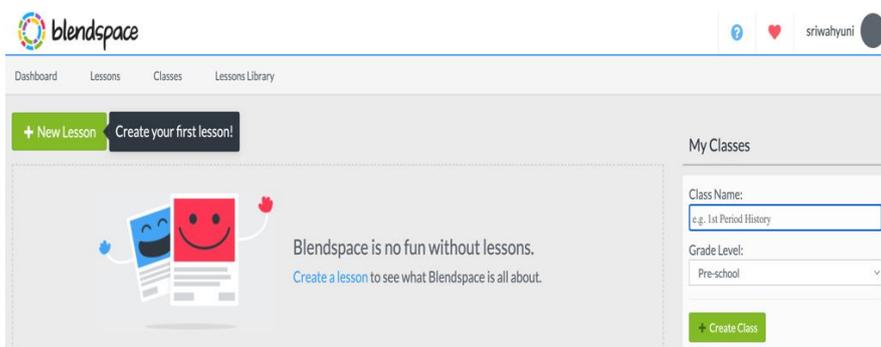
- a) Kunjungi situs Tes Blendspace (<https://www.blendspace.com/lessons>)
Untuk menggunakan Tes Blendspace, pengguna sign up terlebih dulu untuk membuat akun. Apabila pengguna sudah mendaftar dan memiliki akun Tes Blendspace, pengguna bisa memilih tombol log in.



- b) Pilih jenis detil akun.
Setelah sign up, pengguna diminta memilih detil akun sebagai guru (teacher) atau siswa (student).



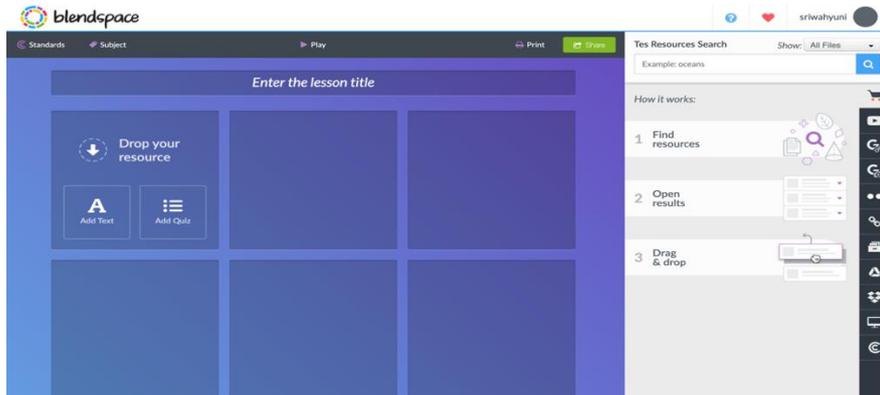
- c) Mengisi detil registrasi
Untuk membuat akun, pengguna dapat masuk menggunakan akun Tes, Google, atau Facebook yang sudah ada. Atau pengguna bisa mengisi data yang terdiri dari nama depan, nama belakang, email, dan password, kemudian sign up.
- d) Menu utama Tes Blendspace
Setelah berhasil mendaftar, pengguna akan masuk menu utama Tes Blendspace.



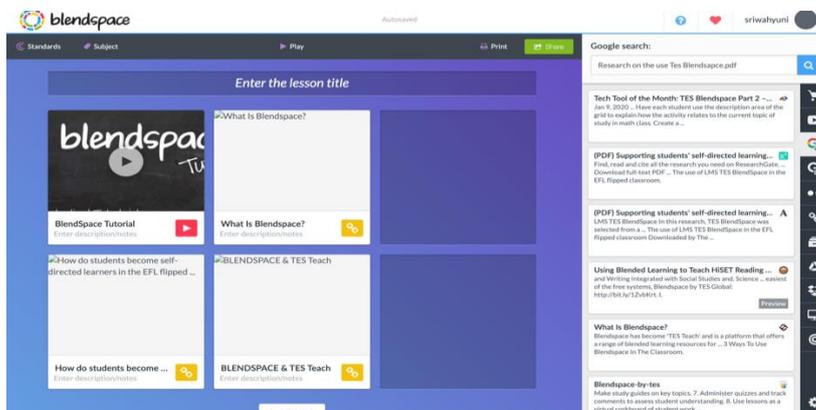
2. Membuat Konten Materi

- a) Pilih menu lessons pada bagian kiri atas tampilan menu utama. Untuk membuat konten materi baru, pilih tombol new lesson pada kotak berwarna hijau.
- b) Setelah memilih tombol new lesson, maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini. Untuk menambahkan materi, pengguna dapat mencari yang diinginkan pada bagian pencarian. Materi dapat diperoleh dari Youtube, Google Photos, Google Search, atau dari berbagai sumber yang tertera pada icon di sebelah kanan. Setelah mendapatkan, pengguna hanya perlu menarik dan menempatkan materi tersebut pada kotak drop your resource.

c)



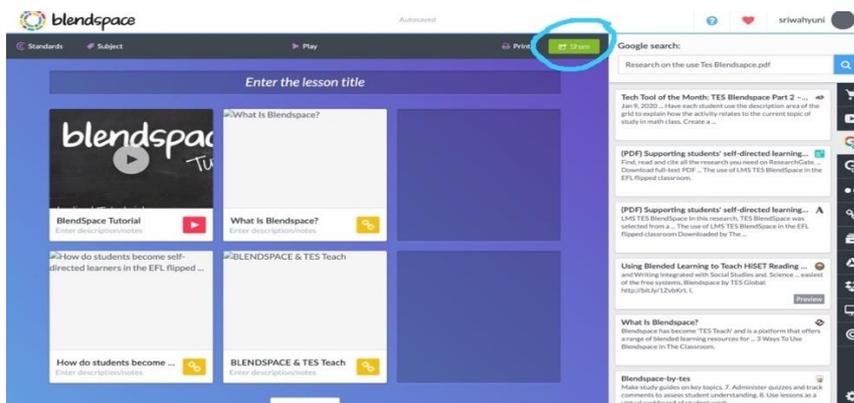
- d) Apabila ingin mengambil materi berupa video dari Youtube, pengguna dapat memilih tombol icon Youtube, kemudian menuliskan kata kunci materi yang diinginkan. Bahasa yang digunakan pada materi sesuai dengan kata kunci yang digunakan pada bagian pencarian. Setelah menuliskan materi pencarian, maka akan muncul beberapa video terkait. Untuk menambahkan, pengguna hanya perlu menarik dan menambahkan video yang diinginkan pada bagian drop your resource.
- e) Ketika materi sudah ditambahkan, maka akan muncul tampilan seperti pada gambar di bawah ini. Apabila ingin melihat hasil akhir, pengguna dapat menekan tombol play pada bagian atas. Ketika sudah selesai, materi yang telah disusun akan otomatis tersimpan.



- f) Materi yang sudah dibuat oleh pengguna akan muncul di menu lesson.

3. Berbagi materi

Materi yang telah dibuat dapat dibagikan dengan cara memilih tombol share pada bagian kanan atas. Pengguna dapat memilih platform yang akan digunakan untuk membagikan materi tersebut.

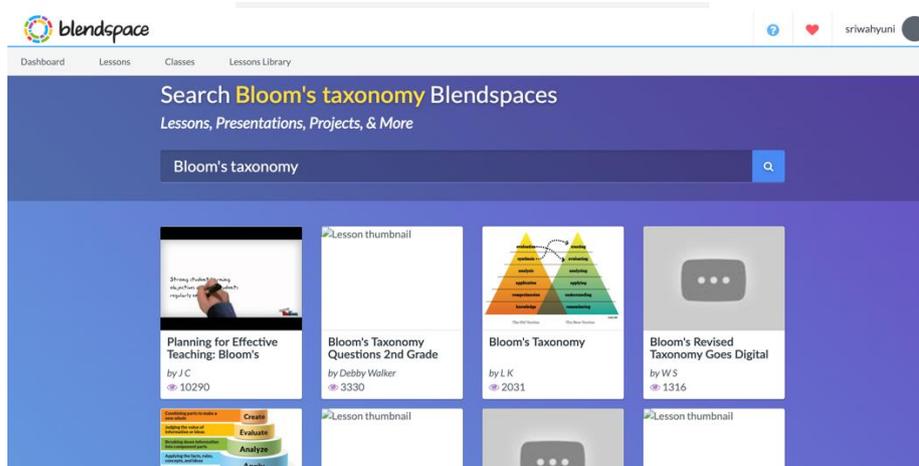


4. Membuat kelas

- a) Untuk membuat kelas pembelajaran, guru memilih menu classes kemudian pilih menu create class dengan terlebih dahulu mengisi identitas detil kelas yang akan dibuat. Kelas yang sudah dibuat akan muncul pada menu classes.
- b) Apabila guru ingin mengundang siswa untuk bergabung dalam kelas tersebut, guru dapat membagikan kode unik yang didapatkan setelah membuat kelas.

5. Mencari materi

- a) Pilih menu library. Maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini.
- b) Untuk memulai pencarian, pengguna dapat menuliskan mata pelajaran yang ingin dicari pada kolom pencarian. Maka materi yang berkaitan dengan apa yang kita cari akan muncul seperti pada gambar berikut.
- c) Pengguna dapat memilih dan membuka materi yang ada. Materi tersebut akan muncul dengan tampilan seperti gambar berikut.



Selama kegiatan pelatihan berlangsung, tim melakukan evaluasi untuk mengetahui keaktifan dan keterlibatan peserta. Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa peserta secara aktif mengikuti kegiatan pelatihan dan terlibat diskusi secara interaktif. Selain animo peserta yang tinggi, Kepala Sekolah juga menunjukkan sikap yang sangat positif terhadap kegiatan pengabdian ini. Dalam pengantarnya Kepala Sekolah

berharap bahwa kegiatan kerjasama UNNES dan Dinas Pendidikan Kota Semarang, dalam hal ini SMPN 42 Semarang terus terjalin di waktu yang akan datang. Antusiasme juga ditunjukkan oleh Kepala Sekolah yang dengan sangat bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pelatihan secara penuh dan aktif mengajukan pertanyaan. Lebih dari itu, Kepala Sekolah sejak awal kegiatan pelatihan telah menyampaikan kepada para guru bahwa pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi pada portal @belajar.id ini akan ditindaklanjuti dengan kegiatan pelatihan-pelatihan yang lain untuk menjawab permintaan guru terkait dengan peningkatan profesionalisme guru. Hal tersebut merupakan pendorong bagi para guru untuk mengikuti kegiatan secara maksimal.

Selain itu, kegiatan pelatihan memperoleh respon positif dari para peserta. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil evaluasi yang disajikan pada Table 1.

No	Pertanyaan	Respon			
		TS (%)	CS (%)	S (%)	SS (%)
1	Saya memperoleh manfaat dari kegiatan PKM ini.	0	0	28.6	71.4
2	PKM ini meningkatkan kompetensi pedagogi saya.	0	0	47.6	52.4
3	Saya memperoleh pengetahuan baru terkait penggunaan aplikasi pada portal @belajar.id	0	0	42.9	57.1
4	Saya memahami penggunaan aplikasi Tes Blendspace.	0	9.5	71.4	19.1
5	Saya sudah mengeksplorasi aplikasi Tes Blendspace dan mengetahui fitur-fiturnya.	0	23.8	61.9	14.3
6	Saya mampu mengoperasikan aplikasi Tes Blendspace.	0	19.1	61.9	19.1
7	Saya akan menggunakan aplikasi Tes Blendspace untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas.	0	14.3	66.6	19.1

Berdasarkan hasil kuesioner diperoleh informasi 71.4% peserta sangat setuju dan 28.6% setuju kegiatan pengabdian kepada masyarakat – PKM memberikan manfaat. 52.4% peserta sangat setuju dan 47.6% setuju bahwa kegiatan PKM meningkatkan kompetensi pedagogi dan para peserta memperoleh pengetahuan baru terkait penggunaan aplikasi pada portal @belajar.id. Sebagian besar peserta setuju bahwa mereka memahami penggunaan aplikasi Tes Blendspace, sudah mengeksplorasi aplikasi Tes Blendspace dan mengetahui fitur-fiturnya, mampu mengoperasikan aplikasi Tes Blendspace, dan akan menggunakan aplikasi Tes Blendspace untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas masing-masing setelah mengikuti pelatihan. Namun demikian, terdapat sekitar 9% - 24% peserta yg belum memahami penggunaan aplikasi Tes Blendspace. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh faktor moda pendampingan yang dilaksanakan secara daring yang mana tim memiliki keterbatasan tidak bisa secara langsung menunjukkan fitur-fitur yang tersedia dan bagaimana menggunakannya. Para peserta berharap dapat mengikuti pelatihan sejenis untuk meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogi di waktu yang akan datang. Hal ini menunjukkan bahwa para

guru memiliki learning attitude yang sangat baik. Mereka dapat mengikuti tuntutan pembelajaran abad 21 (21st century education) yang mensyaratkan pendidik menguasai teknologi dan menggunakannya untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik (Devaki & Deivam, 2017).

SIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi pada portal @belajar.id Tes Blendspace bagi guru SMPN 42 Semarang dapat disimpulkan sebagai suatu kegiatan yang berkontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi membutuhkan guru dengan kompetensi teknologi dan kreatifitas tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat – PKM menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat – LPPM Universitas Negeri Semarang atas pendanaan kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Bates, C.C., Huber, R., & McClure, E. (2016). Stay connected: Using technology to enhance professional learning communities. *The reading teacher*, 1-4.
Doi:10.1002/trtr.1469
- Bouchrika, I. (2021). Needs Analysis: Definition, importance & implementation. <https://research.com/research/needs-analysis>
- Devaki, N. & Deivam, M. (2017). Synergising Blendspace for effective instruction. *Internastional Journal of Computer Science Trends and Technology (IJCST)*, 5(2), 507-510.
- Mutaqinah, R., & Hidayatullah, T. (2020). Implementasi pembelajaran daring (Program BDR) selama pandemi Covid-19 di Provinsi Jawa Barat. *Jurnal PETIK*, 6(2), 86-95.
- Perifanou, M., Economides, A. A., & Tzafilkou, K. (2021). Teachers' digital skills readiness during Covid-19 pandemic. *ijET*, 16(08), 238-251.
- Rahadi. (2008). Pembuatan media presentasi. Modul Pelatihan. Online. <http://widyostaff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/20317/10+pembuatan+media+presentasi.doc>.
- Sardjiyo & Pannen, P. (2006). Designing Web-based courses in distance education: Are we ready? *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 7(1), 34-42.
- Sharma, R.C. (2017). Technologies, pedagogies, and practices. *GLOKALEde*, 3(3), 4-6.
- Simamora, M.W. Br., Wahyudin, A.Y., & Utami, A.R. (2022). Students' readiness in using technology during Covid-19 pandemic. *Journal of Research on Language Education*, 3(1), 8-14.

UCLG. (2020). Digital technologies and the Covid-19 pandemic: Briefing & learning note.
https://www.uclg.org/sites/default/files/eng_briefing_technology_final_x.pdf

Unicef. (2020). Strengthening digital learning across Indonesia: A study brief.
<https://www.unicef.org/indonesia/media/10531/file/Strengthening%20Digital%20Learning%20across%20Indonesia:%20A%20Study%20Brief.pdf>

Wikramanayake, G. (2005). Impact of digital technology on education. *Conference Paper*.
<https://www.researchgate.net/publication/216361364>

Zainuddin, Z. & Perera, C.J. (2018). Supporting students' self-directed learning in the flipped classroom through the LMS TES BlendSpace. *On the Horizon*, 26(4), 281-290,
<https://doi.org/10.1108/ OTH-04-2017-0016>

<https://www.blendspace.com/lessons>

https://conference.iste.org/uploads/ISTE2018/HANDOUTS/KEY_110721081/ISTE2018_Blendspace.pdf

