

Pemanfaatan Aplikasi Pendidikan Anak sebagai Penunjang Pembelajaran

Dewi Eka Putri^{1✉}, Eka Praja Wiyata Mandala²

^{1,2}Teknik Informatika, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang
dewieka@upiypk.ac.id

Abstract

The Covid-19 pandemic that hit Indonesia had a significant impact on the education sector. All face-to-face learning turns into online learning. One of the affected schools is SD IT Permata Padang, especially grade 1 students in semester 2. The school is not ready to face the change from face-to-face learning to online learning, so the learning provided by the teacher is not maximally absorbed by students. Parents are not satisfied with the learning techniques that change every week. To reduce the above problems, community service activities were carried out at the beginning of the new school year for teachers, parents and grade 2 students, namely providing material about children's education applications called ICANDO. The activity starts from the preparation stage, namely coordinating with the school and parents. Then the implementation stage was carried out online using the zoom meeting media, which was attended by 2 homeroom teachers and 54 students, each accompanied by their parents. The result of this activity is the high interest of teachers and parents to use this application as a support for children's learning. Teachers make it easier to manage attendance, materials, assignments and grades. Parents are also facilitated in monitoring the development of children's learning. Teachers and parents feel the benefits obtained by students in supporting learning after using this application.

Keywords: application, education, support, learning, online.

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia mempunyai dampak yang signifikan di bidang pendidikan. Semua pembelajaran tatap muka berubah menjadi pembelajaran secara daring. Salah satu sekolah yang terkena dampak adalah SD IT Permata Padang khususnya siswa kelas 1 pada semester 2. Sekolah tidak siap dalam menghadapi perubahan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring, sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak maksimal diserap oleh siswa. Orang tua kurang puas dengan teknis pembelajaran yang berubah-ubah setiap minggu. Untuk mengurangi permasalahan diatas, dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat pada awal tahun ajaran baru untuk guru, orang tua dan siswa kelas 2 yaitu memberikan materi tentang aplikasi pendidikan anak yang disebut dengan ICANDO. Kegiatan dimulai dari tahap persiapan yaitu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan orang tua siswa. Kemudian tahap pelaksanaan yang dilakukan secara daring menggunakan media zoom meeting yang diikuti oleh 2 orang wali kelas dan 54 orang siswa yang masing-masing didampingi oleh orang tua. Hasil dari kegiatan ini adalah tingginya ketertarikan guru dan orang tua untuk menggunakan aplikasi ini sebagai penunjang pembelajaran anak. Guru menjadi dimudahkan dalam mengelola absensi, materi, tugas dan nilai. Orang tua juga dimudahkan dalam memantau perkembangan pembelajaran anak. Guru dan orang tua merasakan manfaat yang diperoleh oleh siswa dalam penunjang pembelajaran setelah menggunakan aplikasi ini.

Kata kunci: aplikasi, pendidikan, penunjang, pembelajaran, daring.

© 2021 Majalah Ilmiah UPI YPTK

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia adalah bagian dari pandemi penyakit Covid-19 yang sedang melanda dunia. Penyakit ini disebabkan oleh korona virus sindrom pernapasan akut berat 2 (SARS-CoV-2). Kasus positif Covid-19 yang terjadi di Indonesia pertama kali dideteksi pada 2 Maret 2020 [1]. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang menjelaskan bahwa pelaksanaan belajar dilakukan di rumah secara daring [1] dan merubah pembelajaran yang selama ini harus datang ke sekolah, berubah menjadi belajar di rumah saja [2].

Salah satu sekolah dasar yang terdampak adalah SD IT Permata. SD IT Permata merupakan Sekolah Dasar Islam Terpadu swasta yang terdaftar di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang. SD IT Permata beralamat di Jl. Andalas Baru No 25B Kel. Simpang Haru Kec. Padang Timur Kota Padang.

Berdasarkan pengamatan terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan di kelas 1 SD IT Permata Padang, beralihnya cara pembelajaran yang dilakukan sekarang ini membuat semua pihak harus mengikuti cara yang bisa ditempuh agar pembelajaran dapat berlangsung yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran daring.

Pemanfaatan teknologi ini juga memiliki masalah karena dikeluhkan oleh berbagai pihak, sehingga dianggap tidak efektif. Masalah yang muncul diantaranya adalah rendahnya penguasaan teknologi [3], layanan yang terbatas [4], sumber daya dalam pemanfaatan teknologi yang terbatas [5], lambatnya koneksi internet [6][7] dan mahal biaya kuota internet [8].

Hal ini mendorong agar proses pembelajaran harus melibatkan teknologi. Teknologi dan Pendidikan adalah sebuah cara pembelajaran yang melibatkan perangkat keras, perangkat lunak dan teori pendidikan yang menjadi fasilitas penunjang pembelajaran [9]. Pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki makna yaitu pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan tujuan menimbulkan adanya interaksi dalam pembelajaran [10].

Bagi guru yang mengajar di sekolah dasar, hal ini merupakan masalah baru karena sudah terbiasa melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, sehingga terjadinya ketidaksiapan dalam persiapan pembelajaran. Guru sekolah dasar harus beradaptasi dengan perubahan yang terjadi akibat penyebaran Covid-19 sehingga guru harus menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran [11].

Kelebihan melakukan pembelajaran secara daring adalah dapat membangun suasana belajar yang baru sehingga dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam belajar. Namun pembelajaran secara daring juga memiliki kekurangan yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran [12] dan siswa sulit untuk fokus pada pembelajaran karena suasana di sekitar peserta didik yang berbeda-beda [13].

Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah dasar yaitu *e-learning* melalui bimbingan orang tua. Dengan melakukan pembelajaran jarak jauh, peserta didik memiliki keleluasaan waktu untuk belajar, dapat belajar kapan pun dan di mana pun [14].

Pengabdian ini diadakan karena terjadinya masalah kurang siapnya guru dalam memberikan persiapan pembelajaran dan banyaknya orang tua dari siswa mempertanyakan bagaimana regulasi dari pembelajaran secara daring ini, baik dari sisi materi pembelajaran maupun dari penilaian yang diberikan oleh guru mata pelajaran.

Pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan sebuah aplikasi berbasis *mobile*. Aplikasi penunjang pembelajaran sudah banyak digunakan sebagai pendukung pembelajaran daring untuk menghasilkan keterampilan guru dan siswa [15]. Aplikasi yang digunakan ini bernama ICANDO yang dikelola oleh PT ICD Karya Indonesia [16]. ICANDO merupakan aplikasi pendidikan untuk anak yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi dengan pendekatan *mini games* [17]. Materi yang akan disampaikan pada kegiatan pengabdian ini meliputi pengenalan aplikasi ICANDO

dan penjelasan tentang fitur dan kelebihan aplikasi ICANDO ini [18].

Aplikasi ini terdiri dari ICANDO untuk siswa, ICANDO *Teacher App* untuk guru dan ICANDO *Parent App* untuk orang tua [19]. Aplikasi ICANDO memiliki antarmuka yang menarik dan mempunyai cara yang kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga mampu membantu siswa dalam mengatasi kejenuhan [20]. Pengabdian ini akan menjelaskan bagaimana cara menggunakan dan mengoperasikan aplikasi ini sesuai dengan peran masing-masing.

2. Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan di SD IT Permata terdiri dari 3 (tiga) tahap yaitu dimulai dengan tahap persiapan, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan dan diakhiri dengan tahap akhir untuk dokumentasi.

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap koordinasi dengan pihak Sekolah SD IT Permata. Tim pengabdian masyarakat melakukan koordinasi dengan wali kelas 2 untuk memperoleh permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring, menentukan materi yang akan disampaikan pada saat kegiatan, menentukan teknis yang akan diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan, melakukan koordinasi berkaitan dengan jumlah peserta yang mengikuti kegiatan dan menentukan alat dan bahan yang akan digunakan sebagai penunjang dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Pada tahap ini juga, tim pengabdian masyarakat juga melakukan koordinasi dengan orang tua siswa kelas 2 untuk mengetahui masalah yang dihadapi orang tua dalam mendampingi anak dalam pelaksanaan pembelajaran daring, keresahan orang tua terhadap penyerapan materi pelajaran oleh anak selama pembelajaran daring dan masalah keterbukaan penilaian yang diberikan oleh guru mata pelajaran.

B. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap dilakukannya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan ini dilaksanakan pada awal tahun ajaran baru untuk siswa kelas 2. Dikarenakan kegiatan ini berlangsung pada masa pandemi Covid-19, maka kegiatan ini dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*. Peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian yaitu guru, orang tua dan siswa. Peserta hanya diminta untuk menyiapkan laptop atau smartphone yang sudah terpasang aplikasi *zoom meeting* dan koneksi internet yang memadai.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dimulai dari penyampaian materi oleh tim pengabdian masyarakat, pelatihan penggunaan aplikasi ICANDO untuk siswa,

aplikasi ICANDO *Teacher App* untuk guru dan ICANDO *Parent App* untuk orang tua, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk membantu peserta dalam memahami materi tentang penggunaan aplikasi ICANDO.

C. Tahap Dokumentasi

Tahap akhir merupakan tahap dokumentasi pengabdian masyarakat yaitu dengan melakukan perekaman layar dan perekaman pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di *zoom meeting*. Hasil dari rekaman tersebut digunakan sebagai bahan penyusunan laporan akhir dari kegiatan pengabdian masyarakat ini.

3. Hasil dan Pembahasan

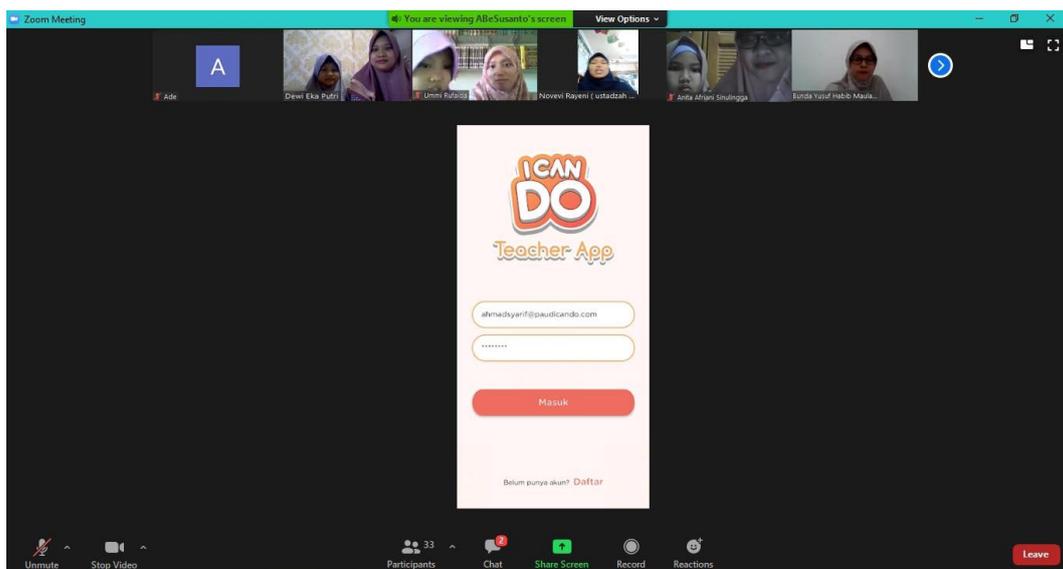
Sesuai dengan target utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu memanfaatkan aplikasi penunjang pembelajaran yaitu aplikasi ICANDO pada pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Target peserta adalah wali kelas kelas 2 SD IT Permata yaitu kelas 2 Sopan dan kelas 2 Santun, kemudian seluruh siswa kelas 2 Sopan dan kelas 2 Santun yang didampingi oleh orang tua, seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Peserta Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan Zoom Meeting

Pada Gambar 1, terlihat peserta sudah hadir untuk mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan dibuka oleh wali kelas kelas 2 Sopan SD IT

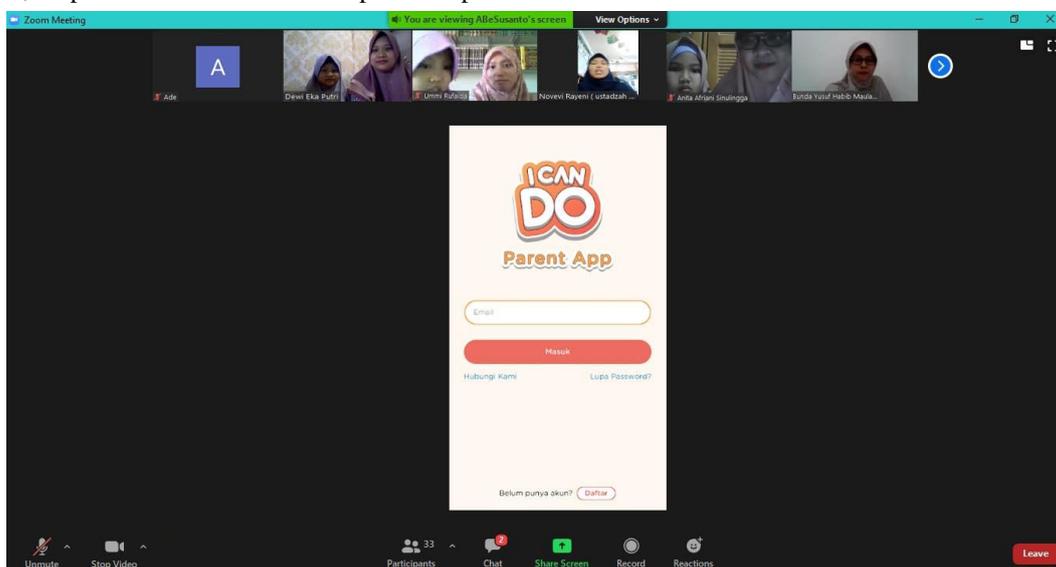
Permata. Selanjutnya pemateri diberikan kesempatan untuk memaparkan materi tentang aplikasi ICANDO *Teacher App* untuk guru, seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Pemateri Menjelaskan Aplikasi ICANDO Teacher App

Pada Gambar 2, pemateri memaparkan tentang aplikasi ICANDO *Teacher App* yang dapat digunakan oleh guru dan wali kelas. Pemateri menjelaskan bahwa aplikasi ini memiliki fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru diantaranya adalah pembuatan rapor, pencatatan absensi secara harian, bulanan, bahkan per semester, penilaian untuk setiap komponen

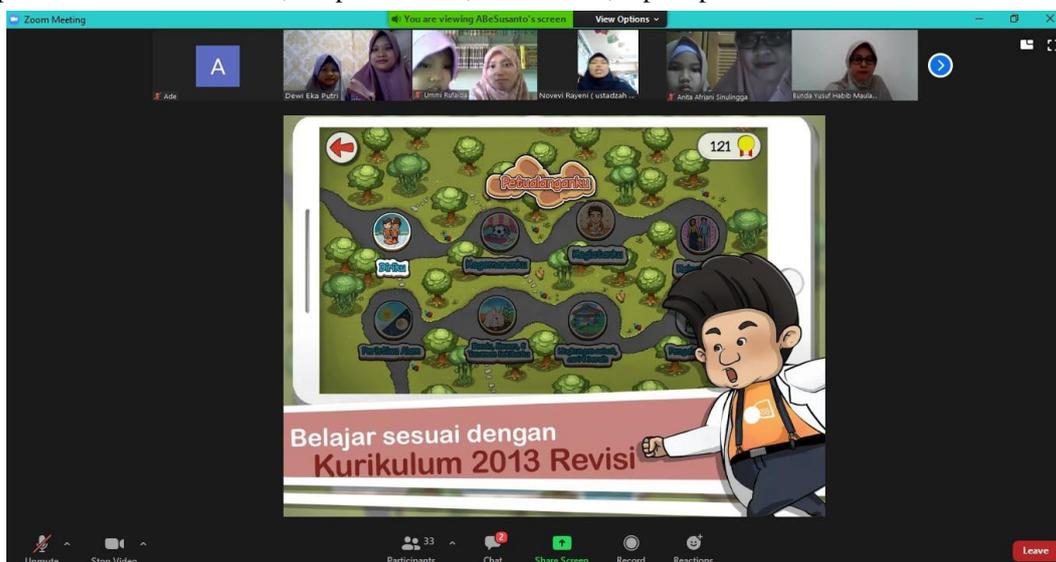
pembelajaran, pengelolaan data siswa dan guru, pengelolaan izin dari orang tua, pengumuman terpusat dari guru untuk orang tua dan pemberian tugas dengan fitur pemantauan perkembangan dan hasil secara *real-time*. Pemateri melanjutkan pemaparan materi untuk orang tua yaitu ICANDO *Parent App*, seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Pemateri Menjelaskan Aplikasi ICANDO Parent App

Pada Gambar 3, pemateri melanjutkan pemaparan tentang aplikasi ICANDO *Parent App* yang dapat digunakan oleh orang tua. Pemateri menjelaskan bahwa aplikasi ini memiliki fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru diantaranya adalah orang tua dapat terlibat dalam proses pembelajaran anak dengan rutin mengirimkan tantangan *mini games* kepada anak, orang tua dapat memberikan kata-kata, ucapan selamat, atau

hadiah berupa medali agar anak termotivasi terus belajar dan orang tua dapat memantau perkembangan tugas anak dan melakukan berbagai proses administrasi sekolah seperti melihat rekap absensi, mengajukan izin, dan mendapatkan pengumuman dari sekolah dengan mudah. Pemateri melanjutkan penjelasan untuk siswa tentang aplikasi ICANDO yang bisa digunakan oleh siswa, seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Pemateri Menjelaskan Aplikasi ICANDO

Pada Gambar 4, Pemateri mulai menjelaskan aplikasi ICANDO untuk siswa. Pemateri menjelaskan bahwa aplikasi ini meliputi ratusan *mini games*, buku cerita

dan soal-soal untuk anak-anak. Anak-anak akan diberikan konten belajar yang interaktif sehingga menumbuhkan kemampuan berhitung, kemampuan

membaca, kemampuan menulis, kemampuan berpikir kreatif, dan dapat memecahkan masalah serta kebiasaan positif untuk membentuk pribadi anak.

Pada sesi terakhir, dibuka sesi tanya jawab oleh pemateri. Pemateri menerima beberapa pertanyaan dari guru dan orang tua siswa. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan materi yang diberikan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini. Berikut beberapa pertanyaan yang diajukan pada sesi tanya jawab, terlihat pada Tabel 1

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Peserta

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana cara kami memperoleh dan menginstal aplikasi ICANDO ini ?
2	Apakah ketiga aplikasi ICANDO ini terhubung satu sama lain ?
3	Bagaimana cara kami sebagai guru untuk mengelola absensi, materi, tugas hingga nilai dengan aplikasi ICANDO ini ?
4	Bagaimana cara kami sebagai orang tua melihat perkembangan pembelajaran anak-anak kami dengan aplikasi ICANDO ini ?
5	Bagaimana cara kami sebagai orang tua memantau anak-anak dalam menggunakan aplikasi ICANDO ini sebagai media pembelajaran ?

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan pada Tabel 1 yang diajukan oleh guru dan orang tua, dapat dilihat bahwa guru dan orang tua tertarik untuk menggunakan aplikasi ICANDO ini sebagai media penunjang pembelajaran. Guru dapat mengelola absensi harian siswa, memberikan materi untuk setiap pelajaran, memberikan tugas sesuai dengan materi pelajaran dan bisa mengelola nilai harian maupun nilai rapor. Orang tua dapat melihat perkembangan pembelajaran anak-anak mereka melalui aplikasi ICANDO ini seperti absensi, materi, tugas sampai nilai yang diberikan oleh guru. Anak-anak juga bisa mendapatkan pengalaman belajar yang tidak membosankan karena adanya *mini games*, buku cerita dan soal-soal yang bisa dikerjakan oleh anak-anak.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diadakan di SD IT Permata Padang khusus untuk siswa kelas 2 ini, memberikan pengetahuan yang berharga bagi guru, wali kelas, orang tua dan siswa tentang aplikasi penunjang pembelajaran yaitu aplikasi ICANDO. Guru dan orang tua tertarik untuk mencoba menggunakan aplikasi ini untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran di kelas 2 SD IT Permata. Diharapkan pada kegiatan pengabdian selanjutnya, dapat diberikan materi yang lebih bermanfaat lagi sehingga dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak LPPM yang telah memberikan dukungan sepenuhnya agar

terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Kami juga memberikan apresiasi kepada guru SD IT Permata dan semua orang tua dan siswa kelas 2 Sopan dan kelas 2 Santun SD IT Permata yang sudah hadir dan mengikuti kegiatan pengabdian ini dari awal kegiatan dimulai sampai kegiatan ini selesai.

Daftar Rujukan

- [1] W. A. F.,Dewi. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif J. Ilmu Pendidik.* vol. 2(1). pp. 55–61. doi: 10.31004/edukatif.v2i1.89.
- [2] D. R. A. U, Khasanah, H, Pramudibyanto, and B, Widuroyeki. (2020). Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19. *J. Sinestesia.* vol. 10(1). pp. 41–48. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/44>.
- [3] P. R. Sari, N. B. Tussyantari, and M. Suswandari. (2021). DAMPAK PEMBELAJARAN DARING BAGI SISWA SEKOLAH DASAR SELAMA SELAMA COVID-19 Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo. *Prima Magistra J. Ilm. Kependidikan.* vol. 2(1). pp. 9–15.
- [4] A, Nugroho and U. M, Purwokerto. (2021). PEMBELAJARAN DARING BAGI SISWA LAMBAN BELAJAR (SLOW LEARNER) DI SEKOLAH DASAR. vol. 1(4). pp. 323–333.
- [5] N, Afni Anggraeni, dkk. (2021). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DARING BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI BUTUH DESA SENDEN KECAMATAN MUNGKID. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat)*. vol. 2(1). pp. 43–49.
- [6] D. H, Oktawirawan. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi.* vol. 20(2), p. 541. doi: 10.33087/jiubj.v20i2.932.
- [7] T. A. P, Dewi and A, Sadjiarto. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *J. Basicedu.* vol. 5(4). pp. 1909–1917. doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1094.
- [8] A, Anugrahana. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.* vol. 10(3). pp. 282–289. doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289.
- [9] A, Iskandar *et al.* (2020). Aplikasi Pembelajaran Berbasis TI. Yayasan Kita Menulis.
- [10] A, Sadikin and A, Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik.* vol. 6(2). pp. 214–224. doi: 10.22437/bio.v6i2.9759.
- [11] H. A, Rigianti. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara. *Elem. Sch.* 7. vol. 7(2). pp. 297–302.
- [12] Z. N, Alfiyah, dkk. (2021) Analisis Kesulitan Belajar Matematika Secara Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar. *J. Basicedu.* vol. 5(5). pp. 3158–3166. doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1297.
- [13] H, Putria, L. H, Maula, and D. A, Uswatun. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *J. Basicedu*, vol. 4(4). pp. 861–870. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.460.
- [14] N. K. S, Astini. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *J. Lampuhyang.* vol. 11(2). pp. 13–25.

- [15] W. S. L., Nasution. (2021). Aplikasi Penunjang Pembelajaran Berbasis TIK dengan Memanfaatkan SEVIMA Edlink di SMPIT Insan Rabbani. *J. Abdidas*. vol. 2(1). pp. 53–58. <https://abdidas.org/index.php/abdidas/article/view/254>.
- [16] S, Bahri and A, Wahdian. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *J. Pendidik. Dasar Nusant*. vol. 6(2). pp. 23–41.
- [17] Lisa. (2020). INOVASI PENDIDIKAN PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Pros. Semin. Nas. FIP 2020*. pp. 63–71.
- [18] I. G. A, Wiradnyana. K. A. B. A, Pramana, and I. P. Y, Purandina. (2021). Pelatihan Aplikasi Icando Bagi Guru-Guru Paud Di Kecamatan Seririt. *Proceeding Senadimas Undiksha 2021*. <https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2021/prosiding/file/258>.
- [19] Hasanah and F. K, Akhlak. (2021). PEMANFAATAN APLIKASI ICANDO BAGI GURU SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 DI PAUD BINTANG CERIA JAKARTA PUSAT. *PERNIK J. PAUD*. vol. 4(1). pp. 52–77.
- [20] A, Damayanti, A, Suradika, and B, Asmas. (2020). Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi. *Semin. Nas. Penelit. LPPM UMJ*. pp. 1–10. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.