

PENINGKATAN PRODUKTIVITAS INSAN PENDIDIKAN DITENGAH PANDEMI COVID-19

Galih Muhammad Ramdan^{1*}, Anisa Devisa Putri², Hary Sholahudin³, Ikbal Munajat⁴,
Insani Apriliani⁵, Mochamad Jaya⁶, Muhammad Azmi⁷, Reinalgy Azni Alhakeem⁸,
Rezky Zulfiansyah⁹, Zidan Asgara¹⁰, Muhammad Rikza Nashrulloh¹¹

¹Institut Teknologi Garut, Kabupaten Garut, Indonesia
Email: *1906049@itg.ac.id

Abstrak. *Menanggapi penyebaran pandemi COVID-19, pemerintah Indonesia memberlakukan serangkaian kebijakan yang salah satunya adalah pembelajaran jarak jauh. Pendekatan ini diharapkan mampu meminimalisir interaksi sosial dan menekan angka kasus positif COVID-19. Meskipun dalam pelaksanaannya pembelajaran jarak jauh dianggap belum optimal. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat menemukan alternatif interaksi sosial melalui komunitas maya. Dalam upaya mengoptimalkan potensi pembelajaran jarak jauh. Dilakukan pengabdian kepada komunitas maya yang merupakan insan pendidikan. Metode yang digunakan berupa tahapan masukan, penyelesaian masalah dan luaran melalui rangkaian kegiatan webinar serta penyebaran konten edukasi melalui media sosial. Bertujuan untuk meningkatkan produktivitas insan pendidikan selama pandemi COVID-19. Hasil kesimpulan menyebutkan bahwa terjadi peningkatan kapasitas terkait produktivitas pada insan pendidikan dari yang tadinya sangat kurang menjadi sangat baik.*

Kata Kunci: *Covid-19, Kuliah Kerja Nyata, Pendidikan, Pengabdian Komunitas Maya, Produktivitas*

I. PENDAHULUAN

CoronaVirus Disease-2019 (COVID-19) adalah wabah penyakit yang mempunyai pengaruh besar terhadap kesehatan masyarakat secara global. Penyakit yang serupa pneumonia ini muncul pertama kali di Wuhan, Provinsi Hubei, Cina pada November 2019. Bukan hanya penyebaran wabahnya yang bisa dikatakan cepat melainkan juga sudah menjadi pandemi global yang mengakibatkan kebobrokan kesehatan masyarakat secara signifikan, sekaligus menyebabkan kerugian ekonomi dan finansial di banyak negara, tidak terkecuali Indonesia (Shabuur, Muchammad Ishak & Mangundjaya, Wustari L, 2020).

Pemerintah Indonesia telah menerapkan berbagai kebijakan publik untuk mengendalikan penyebaran COVID-19. Membatasi gerak masyarakat di berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Salah satu kebijakan yang diterapkan adalah pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dalam jaringan (daring). Institusi pendidikan tidak diperbolehkan melakukan aktivitas sebagaimana mestinya. Perangkat dan insan pendidikan terkait harus melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah. Hal ini diharapkan dapat mengurangi interaksi sosial sehingga penyebaran COVID-19 dapat diminimalisir (Ningsih, 2020).

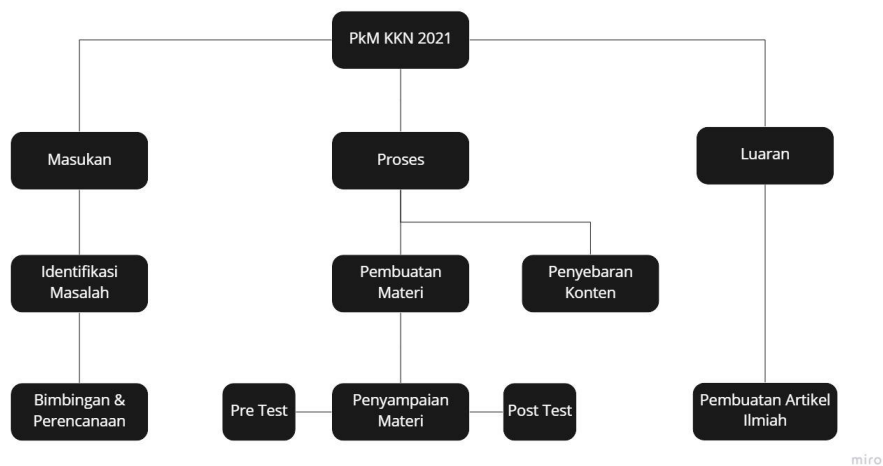
Pandemi COVID-19 juga berdampak pada interaksi sosial di dunia nyata. Namun, seiring berlangsungnya pandemi ini selaras dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan masyarakat mendapatkan alternatif lain untuk tetap bisa mempertahankan eksistensi interaksinya. Alternatif yang dimaksud merupakan interaksi sosial di dunia maya. Contoh penerapan interaksinya adalah dengan membentuk komunitas maya. Alyusi dalam (Zulaikha, 2019) menjelaskan pengertian komunitas maya sebagai sekelompok orang di dunia maya dengan minat atau ketertarikan terhadap suatu hal yang sama. Anggota komunitas maya saling bertukar pikiran, pandangan dan informasi

secara bebas. Interaksi dilakukan secara intens dan kontinu berlandaskan norma-norma, nilai-nilai positif serta terbangun karena hubungan yang saling menguntungkan dan timbal balik. Dalam komunitas maya, interaksi terjadi secara individual tetapi terbuka kemungkinan untuk berkembang menjadi interaksi institusional.

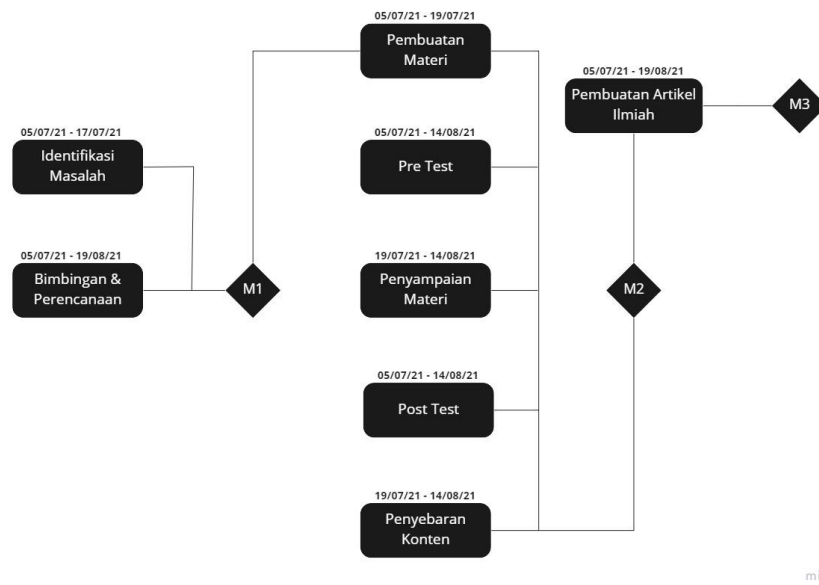
Dilakukan pengabdian kepada warga komunitas maya dalam menyikapi pandemi yang sedang berlangsung. Adapun warga komunitas maya yang dimaksud merupakan insan pendidikan yang sedang menjalani pembelajaran daring. Bertujuan untuk meningkatkan produktivitas insan pendidikan ditengah pandemi COVID-19. Dipayungi dalam kegiatan PkM KKN Daring Institut Teknologi Garut Tahun 2021 dalam upayanya menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan seluruh insan pendidikan yang tergabung dalam komunitas maya bisa memaksimalkan potensi pembelajaran daring.

II. METODE

Untuk mencapai tujuan dari program pengabdian kepada komunitas maya yang akan dilaksanakan, digunakan metode yang diadopsi dari model sistem perguruan tinggi, yaitu: 1) Kegiatan masukan yang menganalisis permasalahan mengenai hambatan dan tantangan yang dihadapi insan pendidikan selama pandemi dibandingkan sebelum pandemi. 2) Kegiatan proses, yakni penyelesaian masalah dengan kegiatan pengabdian kepada komunitas maya melalui tahapan seperti pemberian materi, pre dan post test, peningkatan kapasitas serta penyebaran konten; dan 3) Kegiatan luaran yang mana bentuk representasi hasil dari kegiatan masukan dan proses dimana diketahui bentuk perubahan pada tingkat pengetahuan insan pendidikan yang tergabung dalam komunitas maya (Fitriani et al., 2020a). Gambar 1 merupakan *work breakdown structure* PkM KKN Daring Institut Teknologi Garut Tahun 2021: Pengabdian kepada Komunitas Maya.



Gambar 1. *Work Breakdown Structure* PkM KKN 2021



Gambar 2. Diagram Alur Aktivitas PkM KKN 2021

Tabel 1. Sumber Daya Penelitian

No	Aktivitas	Manusia	Perangkat
1	Identifikasi Masalah	Tim Pelaksana & Komunitas Maya	Alat Tulis & Gawai
2	Bimbingan & Perencanaan	Tim Pelaksana & Pembimbing	Alat Tulis, Gawai & Komputer
3	Pembuatan Materi	Tim Pelaksana	Gawai & Komputer
4	Pre Test	Tim Pelaksana & Komunitas Maya	Gawai & Komputer
5	Penyampaian Materi	Tim Pelaksana & Komunitas Maya	Gawai & Komputer
6	Post Test	Tim Pelaksana & Komunitas Maya	Gawai & Komputer
7	Penyebaran Konten	Tim Pelaksana	Gawai & Komputer
8	Pembuatan Artikel Ilmiah	Tim Pelaksana & Pembimbing	Gawai & Komputer

III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Aktivitas

Identifikasi Masalah

Diidentifikasi masalah bahwa insan pendidikan yang tergabung dalam komunitas maya kurang optimal dalam proses belajar mengajar selama masa pandemi ini. Produktivitas menurun akibat banyaknya adaptasi hal baru selama pembelajaran daring

berlangsung. Didasarkan kepada hal tersebut dilakukan upaya peningkatan produktivitas insan pendidikan ditengah pandemi COVID-19. Dengan adanya peningkatan kapasitas terkait dengan produktivitas ini diharapkan memudahkan insan pendidikan dalam mengoptimalkan proses belajar mengajarnya secara daring dan lebih siap dalam menghadapi pandemi.

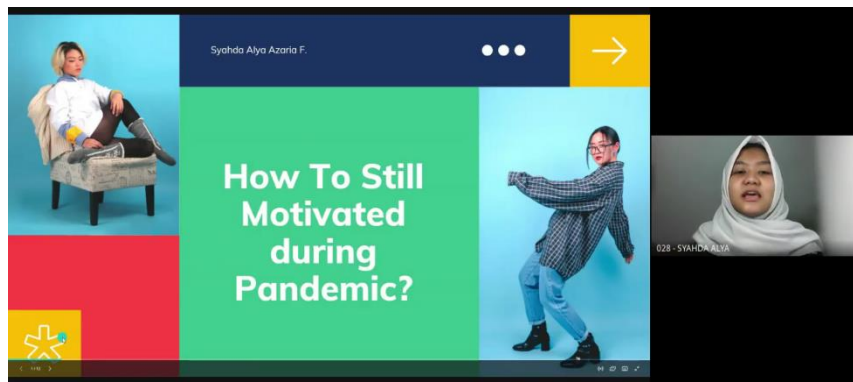
Pre Test

Pre test diberikan sebagai parameter untuk mengetahui tingkat pengetahuan warga komunitas maya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan produktivitas. Pre test juga mengecek tingkat pengetahuan warga komunitas maya mengenai materi yang hendak diberikan. Aktivitas pre test diadakan tepat sebelum penyampaian materi oleh narasumber diberikan. Media untuk pengerjaan pre test adalah menggunakan *platform* Google Form yang dapat diakses secara *online* melalui browser. Google Form merupakan salah satu layanan besutan Google dengan kegunaan untuk membuat survey, tanya jawab dan sebagainya. Memiliki fitur formulir *online* yang dapat diedit selaras dengan kebutuhan. Jadi, kita dapat memperoleh jawaban secara langsung dari responden yang mengisi survei (Obeit Choiri, 2020). Adapun soal yang diberikan pada pre test berbentuk pertanyaan pilihan ganda.

Penyampaian Materi

Materi yang disampaikan pada saat pelayanan kepada komunitas maya adalah materi-materi berkaitan dengan peningkatan produktivitas dan tetap memperhatikan batasan-batasan yang relevan dengan masalah yang dihadapi oleh warga komunitas maya. Adapun medium pemberian materinya menggunakan format website seminar (webinar) secara daring melalui *platform* Google Meet dan Zoom. Google Meet merupakan layanan mikro besutan Google dengan layanan komunikasi video konferensi. Serupa dengan Google Meet, Zoom adalah layanan video konferensi berbasis *cloud computing* yang memungkinkan kita untuk dapat bertemu dengan orang lain secara virtual (IDCloudHost, 2020b). Kegiatan dibagi bagi ke dalam 5 rangkaian webinar dengan tema yang bersinggungan satu sama lain serta merujuk kepada tema utama terkait dengan peningkatan produktivitas warga komunitas maya. Khusus untuk webinar ke 4 dan 5 kelompok ITGAbdimasInformatika 5 berkolaborasi dengan Ikatan Guru Indonesia Kabupaten Garut untuk menjangkau audiens yang lebih luas lagi. Kegiatan tersebut didokumentasikan salah satunya melalui *press release* pada [link berikut](#).

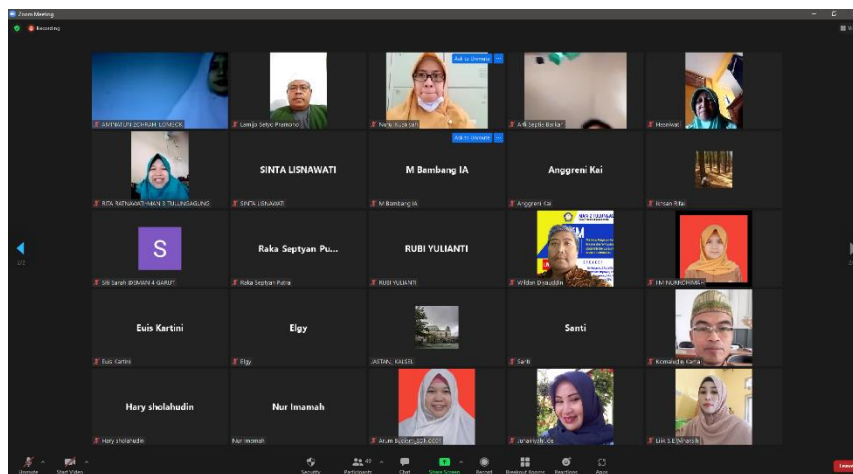
Disamping kegiatan webinar berlangsung, kelompok ITGAbdimasInformatika 5 turut serta mengedukasi masyarakat luas mengenai informasi perihal COVID-19 serta penggunaan teknologi informasi dan komunikasi melalui kegiatan layanan kerja informasi yang disebarakan melalui media sosial dalam bentuk infografis, flyer dan video.



Gambar 3. Dokumentasi pemberian materi kepada komunitas maya



Gambar 4. Dokumentasi pemberian materi kepada komunitas maya



Gambar 4. Dokumentasi pemberian materi kepada komunitas maya





Gambar 5. Dokumentasi layanan kerja informasi

Post Test

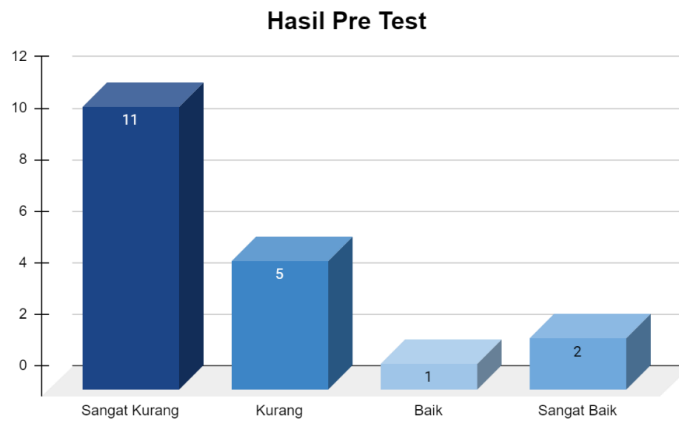
Post Test adalah pertanyaan yang diberikan setelah pelayanan kepada warga komunitas maya, yaitu setelah penyampaian materi dilaksanakan. Post Test diberikan sebagai evaluasi terhadap kemampuan warga komunitas maya setelah penyampaian materi. Untuk memperoleh gambaran umum tentang kemampuan warga komunitas maya mengenai sejauh mana memahami materi yang disampaikan. Hasil post test dan pre test nantinya dibandingkan untuk mengetahui pengaruh dari materi yang disampaikan terhadap kemampuan warga komunitas maya. Disisi lain mengetahui juga bagian dari materi mana yang masih belum dipahami warga komunitas maya.

B. Penyelesaian Masalah

Pembelajaran daring yang dilakukan warga komunitas maya selama pandemi belum optimal. Dengan adanya aktivitas upaya peningkatan produktivitas ini menjadikan pengetahuan & kemampuan terkait produktivitas warga komunitas maya meningkat. Hal tersebut terlampir dalam tabel analisis berikut:

Tabel 2. Hasil Pre Test

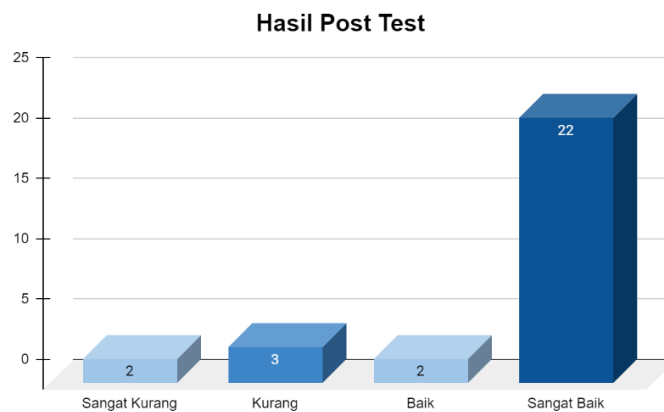
	Sangat Kurang	Kurang	Baik	Sangat Baik	Total
Jumlah	11	5	1	2	19
Relatif	58%	26%	5%	11%	100%



Gambar 6. Diagram Hasil Pre Test

Tabel 3. Hasil Post Test

	Sangat Kurang	Kurang	Baik	Sangat Baik	Total
Jumlah	2	3	2	22	29
Relatif	7%	10%	7%	76%	100%



Gambar 7. Diagram Hasil Post Test

Berdasarkan hasil yang terlampir pada tabel dan diagram diatas, untuk mendefinisikan data yang diperoleh. Pengetahuan dibagi menjadi 4 tingkatan, yaitu 1)Sangat Kurang (0-20), 2)Kurang (21-40), 3)Baik (41-60) dan 4)Sangat Baik (61-80). Dari hasil pengolahan data yang dilakukan, terdapat peningkatan pengetahuan dari tingkatan sangat kurang menjadi sangat tahu. Jadi, dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan terkait dengan produktivitas untuk insan pendidikan yang tergabung dalam warga komunitas maya dari yang tadinya sangat kurang menjadi sangat tahu.

Dengan semangat serta antusiasme dari warga komunitas maya menjadikan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar meskipun ditengah situasi seperti pandemi ini. Tidak lupa adanya pemberian doorprize untuk setiap warga komunitas maya yang mengajukan pertanyaan setiap sesi webinar menjadikan kegiatan ini berjalan dengan interaktif dan baik.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data yang dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan insan pendidikan yang tergabung sebagai warga komunitas maya dalam memahami materi terkait produktivitas sudah sangat baik.
2. Kapasitas insan pendidikan meningkat sehingga bisa lebih produktif lagi dalam melaksanakan pembelajaran daring.
3. Kemampuan yang meningkat pada insan pendidikan diharapkan mampu membawa mereka untuk senantiasa bertahan dan lebih optimal dalam kegiatan pembelajaran daring.
4. Kemampuan dan pengetahuan terkait produktivitas ini semoga dapat membantu insan pendidikan tidak hanya selama pembelajaran daring melainkan juga untuk sektor pendidikan yang lebih baik lagi kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hilmi Aulawi, M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Garut.
2. Bapak Rinda Cahyana, M.T. selaku Kepala Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat Institut Teknologi Garut.
3. Muhammad Rikza Nashrulloh, ST., M.Kom. selaku Dosen Pembina Lapangan
4. Bapak Nono Kartono ST. selaku Ketua IGI Kabupaten Garut.
5. Seluruh insan pendidikan yang tergabung sebagai warga komunitas maya.
6. Pihak terkait yang telah membantu dalam proses penyusunan artikel jurnal MIFTEK yang tidak dapat disebut satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, L., Cahyana, R., Tresnawati, D., & Mulyani, A. (2020b). Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Untuk Peningkatan Kemampuan TIK Masyarakat Pasirwangi Garut. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.1-1.29>
- IDCloudHost. (2020a, March 31). *Mengenal Aplikasi Zoom: Cara Install dan Fitur-Fitur Zoom Meeting [Lengkap]*. IDCloudHost. <https://idcloudhost.com/mengenal-aplikasi-zoom-cara-install-dan-fitur-fitur-zoom-meeting-lengkap/>
- IDCloudHost. (2020b, April 22). *Mengenal Google Meet: Fitur, Keunggulan, dan Cara Menggunakannya*. IDCloudHost. <https://idcloudhost.com/mengenal-google-meet-fitur-keunggulan-dan-cara-menggunakannya/>
- Kurniadi, D., Abdurrahman, F., Haekal, M. F., Burhanuddin, R., Nugraha, M. A., & Ikhrom, T. D. (2020). Peningkatan Literasi Digital dan Pandu Digital Kepada Masyarakat Desa Cimurah Terkait Covid-19 dengan Aplikasi Android. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(2), 94–103. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.1-2.94>
- Miftah, M., Riyana, H., Erdiana, Y. F., Nurhakim, A. A., Trisandi, T. A., & Yogaswara, D. (2020). Kuliah Kerja Nyata Tematik Pencegahan Covid-19 di Desa Cibatu. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(2), 112–125. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.1-2.112>
- Morgan, H. (2020). Best Practices for Implementing Remote Learning during a Pandemic. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 93(3), 135–141. <https://doi.org/10.1080/00098655.2020.1751480>
- Mulyani, A., Putri, M. H., Yuliasri, A., Karlina, A., & Muhtari, G. (2020). Literasi Digital Pandemi Corona Virus Disease-19 Masyarakat Desa Keresek. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(2), 68–72. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.1-2.68>

- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 124–132. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p124>
- Obeit Choiri, E. (2020, May 27). *Mengenal Google Form: Pengertian, Kegunaan & Pembuatan*. Qwords. <https://qwords.com/blog/mengenal-google-form/>
- Rahayu, S., Cahyana, R., Tresnawati, D., & Satria, E. (2020). Penyeragaman Masyarakat Desa Sirnajaya Garut Terkait Pemanfaatan Internet Dengan Program Pandu Digital Goes To Villages. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(1), 11–16. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.1-1.11>
- Shabuur, Muchammad Ishak & Mangundjaya, Wustari L. (2020). *Pengelolaan Stres dan Peningkatan Produktivitas Kerja selama Work From Home pada Masa Pandemi Covid-19*. 7(2), 93–109.
- Zulaikha, Z. (2019). Peran Komunitas Maya Dalam Memotivasi Ibu-ibu Untuk Berwirausaha. *Journal Community Development and Society*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/cds.v1i1.1651>