

Received : 13-06-2021

Revised : 18-07-2021

Published : 20-08-2021

Peningkatan Kompetensi Belajar Siswa Melalui Strategi Kolaborasi Komunitas dengan Pemanfaatan Aplikasi *Google Meet* untuk Pembelajaran Daring yang Interaktif dan Komunikatif

Lini Yuliyanti

SD Negeri 2 Danyang, Indonesia

lini.yuliyanti@gmail.com

Abstrak:

Tujuan pelaksanaan *best practice* ini adalah untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa SD Negeri 2 Danyang pada masa pandemi Covid-19 melalui aktivitas kolaborasi komunitas orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang interaktif dan komunikatif menggunakan aplikasi *Google Meet*. *Best practice* dilaksanakan di SD Negeri 2 Danyang, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Grobogan. Subyek belajar adalah siswa kelas V yang pada semester I tahun pelajaran 2021/2022 ini berjumlah 51 anak yang dibagi menjadi 2 kelompok belajar daring. Strategi pemecahan masalah dalam *best practice* ini dilakukan dengan cara berkolaborasi bersama komunitas orangtua siswa dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet*, guna melaksanakan interaksi pembelajaran secara *live* yang lebih komunikatif. Dampak dan capaian hasil dari *best practice* ini mampu meningkatkan kompetensi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Danyang ditengah kebijakan PPKM karena pandemi Covid-19. Sebelum guru melaksanakan *best practice*, banyak keluhan orangtua siswa terhadap proses belajar anak yang akhirnya menjadikan capaian hasil belajar siswa rendah dengan ketuntasan kelas sebesar 67,3%. Setelah guru melaksanakan praktik pembelajaran dengan strategi memanfaatkan kolaborasi komunitas orangtua siswa menggunakan aplikasi *Google Meet*, capaian hasil belajar siswa meningkat hingga ketuntasan kelas mencapai 86,3%.

Kata kunci:

best practice; kolaborasi komunitas; pembelajaran google meet



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, seperti buku-buku dan alat peraga yang ada di sekolah. Pembelajaran sebagai proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Interaksi dalam pembelajaran dimaknai sebagai proses komunikasi timbal balik antara guru dalam menyampaikan pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Maka sudah pasti dalam proses interaksi ini tidak lepas dari unsur komunikasi seperti: komunikator, komunikan, pesan, dan media. Dalam prosesnya ketika berinteraksi, seorang guru tidak hanya mengajar saja, namun perlu memahami suasana psikologis dari siswa dan juga kondisi kelas. Masing-masing dari guru dan siswa saling mempengaruhi, karena guru dan siswa harus memiliki hubungan yang erat dan baik demi mencapai tujuan pembelajaran.

Namun di tengah kondisi pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini dengan kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring (dalam jaringan), interaksi pembelajaran yang seharusnya seperti di kelas tidak dapat dilaksanakan dengan baik, khususnya bagi SD Negeri 2 Danyang Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan. Dalam kondisi seperti ini pembelajaran terkendala oleh berbagai hal. Kebanyakan siswa dari sekolah ini berasal dari golongan ekonomi menengah ke bawah, yang orang tuanya bekerja sebagai pedagang pasar, petani dan karyawan. Tidak semua siswa memiliki *handphone* sendiri untuk pembelajaran. Hal ini diketahui saat guru menghubungi nomor hp yang terdaftar di sekolah, banyak yang diangkat orang tuanya yang sedang tidak berada di rumah karena bekerja. Hal ini menjadikan guru tidak dapat memberikan bimbingan materi secara langsung kepada siswa ataupun untuk mengetahui sejauh mana proses belajar siswa di rumah.

Pada kondisi ini guru hanya dapat memberikan materi dari video dan buku pelajaran melalui pesan orangtuanya, yang tentunya siswa belajar searah. Pada saat guru meminta tugas atau hasil pekerjaan siswa yang dikirim orang tua, banyak dari mereka mengeluh bahwa siswa tidak belajar maksimal, siswa merasa bosan, siswa tidak dapat bertanya kepada guru dan orangtua juga kurang memahami materi pelajaran anak, bahkan tidak sedikit pekerjaan siswa yang dikerjakan oleh orangtua/walinya. Alhasil saat dilakukan penilaian/ ulangan pada satu waktu, nilai hasil belajar siswa rendah dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Masalah seperti ini sebelumnya juga pernah dilaporkan dalam jurnal Ali Sadikin dan Afreni Hamidah. Dalam laporan disebutkan bahwa asumsi mahasiswa terhadap materi dan tugas tidak cukup karena perlu penjelasan secara langsung. Dalam laporan tersebut juga dituliskan kutipan yang melaporkan, bahwa kelas yang dosennya sering masuk dan memberikan penjelasan menunjukkan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kelas yang dosennya jarang masuk untuk menjelaskan materi (Sadikin and Hamidah 2020).

Hasil refleksi guru terhadap situasi dan permasalahan di atas, guru menemukan solusi terbaik untuk dipraktikkan. Untuk tetap dapat melaksanakan interaksi pembelajaran seperti halnya di kelas tatap muka, dan dengan memperhatikan kebijakan pembelajaran daring (dalam jaringan) oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan, maka guru melaksanakan praktik pembelajaran secara *live* dengan berkolaborasi bersama komunitas orangtua/ wali siswa untuk menggunakan aplikasi *GoogleMeet*. Maksud dari kolaborasi komunitas disini merupakan proses partisipasi/ peranserta orang/ kelompok, ataupun organisasi yang bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan. Dengan melakukan kolaborasi komunitas orangtua/ wali siswa kelas 5, diharapkan permasalahan dapat dipecahkan bersama, dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* menjadikan pelaksanaan interaksi pembelajaran tatap muka secara *live* dalam jaringan dapat berjalan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai

dengan baik. Bersama komunitas orangtua/ wali, guru mencari waktu luang bersama agar semua siswa dapat menggunakan handphone untuk belajar secara *live*, yang menjadikan pembelajaran “Daring” dapat berjalan lebih interaktif dan komunikatif. Berdasarkan semua itu guru yakin bahwa praktik kolaborasi komunitas orang tua dengan penggunaan aplikasi *Google Meet* ini mampu memberi solusi dari permasalahan yang ada.

KAJIAN PUSTAKA

Kompetensi Belajar Siswa

Kompetensi belajar siswa atau lebih dikenal sebagai capaian hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah hasil penilaian guru terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut Sukmadinata, dikutip oleh Yunita Kusumaningsih (2010) menyebutkan, hasil belajar (*achievement*) merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.

Sesuai teori yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom pada buku Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar karangan Nana Sudjana (2009), menyebut jika kompetensi belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Dari kajian kognitif dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar merupakan pencapaian belajar siswa berdasarkan aspek pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap suatu konsep. Hasil belajar bidang kognitif ini terdiri dari enam komponen yang saling berurutan, dimulai dari menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan kemudian mengevaluasi. Rendahnya kompetensi belajar siswa di kelas V SD Negeri 2 Danyang pada saat ini merupakan dampak dari adanya kondisi pandemi Covid-19 dimana pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan berbagai keterbatasan.

Kolaborasi Komunitas

Menurut Abdulsyani, kolaborasi adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing (Ginjar 2015). Hadari Nawawi dalam Ginjar (2015) memberikan pengertian kolaborasi sebagai usaha untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan melalui pembagian tugas/pekerjaan. Pembagian disini tidak dimaknai sebagai kotak-kotakan pekerjaan namun lebih dimaknai sebagai sebuah kesatuan kerja yang mengarah pada usaha pencapaian tujuan bersama.

Dalam kehidupan sosial masyarakat, banyak definisi menjelaskan arti komunitas. Rulli Nasrullah (2012) memberikan definisi komunitas dalam pendekatan: 1) terbentuk dari sekelompok orang; 2) saling berinteraksi secara sosial diantara anggota kelompok itu; 3) adanya kesamaan kebutuhan atau tujuan diantara anggota kelompok; 4) adanya keterbukaan individu anggota kelompok seperti: waktu.

Pada dasarnya setiap komunitas itu terbentuk dengan sendirinya, tidak ada paksaan dari pihak manapun, karena komunitas terbangun dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan setiap individu dalam kelompok tersebut, seperti komunitas orangtua siswa dalam kelas belajar. Komunitas orangtua kelas V SD Negeri 2 Danyang terbentuk atas inisiatif guru dengan kesadaran bersama untuk mencapai tujuan bersama yaitu membantu siswa dalam proses belajar di masa pandemi Covid-19. Hal ini tentunya didasari bahwa tugas guru untuk mengembangkan siswa secara utuh dan optimal adalah tugas bersama yang harus dilaksanakan secara kolaboratif oleh guru dan orangtua/ wali siswa. Hal ini mengingat masalah kesulitan belajar siswa yang lebih bersumber pada proses pembelajaran perlu mendapat perhatian orangtua. Oleh karenanya

kolaboratif komunitas orangtua/ wali dengan guru ini sangat diperlukan bagi perkembangan belajar di rumah. Dari hasil penelitian Halimah dinyatakan bahwa ketika orang tua dan penyelenggara pendidikan berkolaborasi dengan baik, dan memberi motivasi dalam proses pendidikan dan pembelajaran menghasilkan perilaku warga belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pendidikan tanpa berkolaborasi dengan pendidikan dari keluarga (Julianto 2019).

Pembelajaran Daring dengan Aplikasi *Google Meet*

Dikutip Kuswanto (2018), Sardiman menyatakan bahwa guru adalah salah satu komponen manusia dalam proses belajar mengajar yang berperan dalam upaya pembentukan sumber daya manusia potensial di bidang pembangunan. Kinerja merupakan prestasi seseorang dalam suatu bidang atau keahlian tertentu, dalam melaksanakan tugas atau pekerjaan yang didelegasikan dari atasan dengan efektif dan efisien.

Kinerja guru dapat dilihat dari interaksi belajar mengajar di kelas termasuk persiapannya dalam bentuk program semester ataupun persiapan mengajarnya (Santris 2019). Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru mulai dari persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran sampai pada tahap akhir pembelajaran yaitu pelaksanaan evaluasi dan perbaikan bagi siswa yang belum berhasil atau bisa dikatakan belum tuntas (Tegowati et al. 2018).

Salah satu dampak Pandemi Covid-19 pada masalah pendidikan di Indonesia menurut (Syah 2020), yaitu psikologis peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka dengan guru. Pada masa pandemi Covid-19 saat ini memaksa guru untuk merubah desain pembelajarannya. Situasi ini tentunya membuat sekolah dipaksa untuk melakukan inovasi dalam proses belajar mengajarnya. Sebagaimana telah di instruksikan melalui kementerian pendidikan, pada masa pandemi covid-19, setiap sekolah wajib melaksanakan proses pembelajaran secara luring maupun daring.

Saat ini pembelajaran daring dapat dilakukan secara virtual antara guru dan siswa. Syarifudin menyatakan, dengan pembelajaran virtual membuat proses belajar mengajar tidak terbatas oleh ruang maupun waktu (Maulia, Purnama, and Si n.d.). Pembelajaran daring ini memerlukan sarana media untuk proses pembelajarannya. Salah satu alternatif yang dapat dipilih adalah aplikasi *Google Meet* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Google meet* adalah salah satu aplikasi *video conference* yang digunakan untuk proses meeting secara online yang dikeluarkan Google (Juniartini and Rasna 2020). Aplikasi ini memiliki fasilitas layaknya presentasi tatap muka namun via maya yang dapat diakses pada website, android, dan iOS. Dengan fitur *video conference* ini maka *Google Meet* dapat digunakan sebagai sarana dalam pembelajaran *live* dalam jaringan. Saat ini *Google Meet* ini tersedia dalam layanan premium berbasis *video conference*, namun juga tersedia dalam layanan *free*. *Google meet* dapat menjadi salah satu media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran dari rumah yang sekaligus mengajarkan kepada siswa untuk memanfaatkan teknologi sejak dini (Juniartini and Rasna 2020).

Kelebihan yang dimiliki oleh *Google Meet* yaitu tidak hanya dapat berbagi tayangan presentasi akan tetapi dapat merekam selama pertemuan berlangsung (Assidiqi and Sumarni n.d.). Selain itu, *Google Meet* dapat menghubungkan panggilan video berkualitas tinggi untuk grup yang dapat mencapai 250 orang (Juniartini and Rasna 2020), dimana hal ini sangat cocok untuk digunakan siswa di kelas.

Hasil Survey Arus Survei Indonesia di kumparan.com pada Oktober 2020 terkait penggunaan platform pembelajaran jarak jauh populer di Indonesia menyatakan hasil, *Google Meet* pada posisi kedua teratas setelah aplikasi *Zoom Meeting* (<https://kumparan.com/berita-update/google-classroom-platform-terfavorit-saat-pjj-menurut-survei-nasional-luQpnQDLKG9>, diakses 12 Juli 2021). Oleh karenanya penggunaan *Google Meet* ini diyakini akan mampu mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran secara langsung terutama saat guru perlu menjelaskan materi atau kegiatan praktikum daring (dalam jaringan). Hal ini guru memiliki keyakinan pilihan alternatif media pembelajaran *live* menggunakan *Google Meet* sudah tepat.

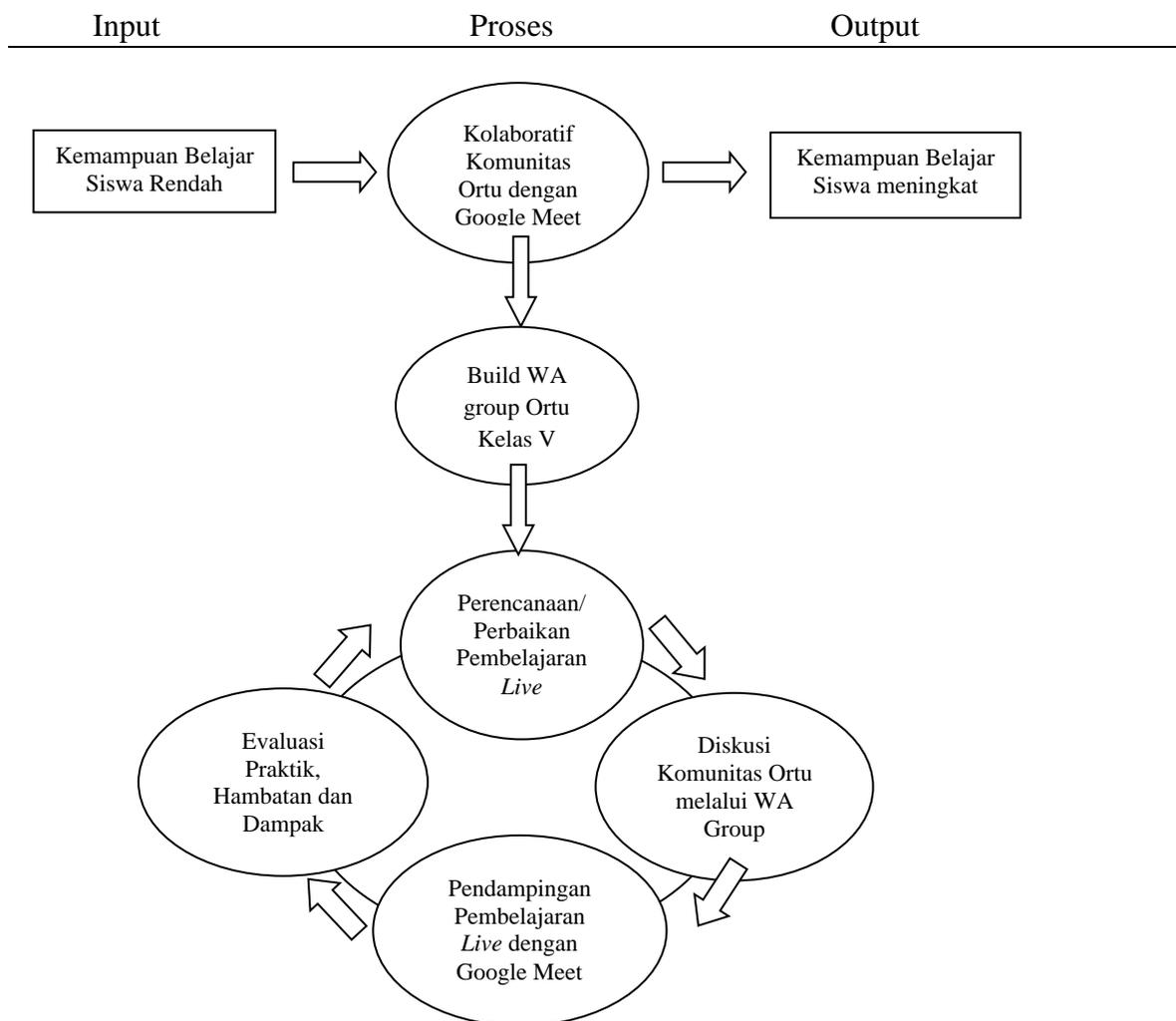
METODE

Sesuai instruksi kementerian melalui dinas pendidikan kabupaten Grobogan, SD Negeri 2 Danyang pada semester I Tahun pelajaran 2021/2022 ini masih menerapkan sistem daring (dalam jaringan). Hal ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang semakin meningkat. Pembelajaran daring yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Danyang Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan dilaksanakan menggunakan media sosial group WA atau WhatsApp, dimana melibatkan semua orangtua/wali murid sebagai jembatan informasi pembelajaran antara guru dan siswa.

Namun pada saat ini di kelas V SD Negeri 2 Danyang mengalami permasalahan. Permasalahan utama yang dihadapi guru saat ini adalah rendahnya capaian ketuntasan saat dilakukan penilaian belajar daring dalam satu waktu. Siswa kelas V SD Negeri 2 Danyang saat ini berjumlah 51 anak dengan tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Hasil belajar dari 51 anak ini setelah dilakukan analisis nilai, diketahui pencapaian ketuntasan KKM untuk KD PKn sebesar 74,5%, KD IPA sebesar 62,7%, dan KD Bahasa Indonesia sebesar 64,7%. Atau jika dirata-rata capaian ketuntasan nilai yang terdapat pada Sub Tema 1 Organ Gerak Hewan baru mencapai 67,3%. Tentunya hal ini jauh dari harapan, dan harus dicarikan solusi bagi perbaikan pembelajaran kedepannya.

Banyak orangtua mengeluh bahwa selama masa pandemi Covid-19, aktifitas belajar siswa kurang disiplin, bangun siang, tidak maksimal dalam belajar, siswa merasa bosan, saat kesulitan belajar siswa tidak dapat bertanya kepada guru, dan ada beberapa siswa yang menggantungkan pekerjaan belajar berlimpah kepada orangtuanya. Maka tidak salah jika saat dilakukan penilaian dalam pengawasan satu waktu masih banyak siswa mendapatkan nilai rendah, yang dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Maka sebagai solusi dari permasalahan ini, guru melakukan praktik pembelajaran dengan strategi kolaborasi komunitas dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* untuk pembelajaran *live* daring. Secara sistematis cara pemecahan masalah yang dilakukan dengan strategi ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur dan Siklus Penyelesaian Masalah

Dari gambar diatas, dapat dijabarkan penjelasan langkah-langkah kerja pelaksanaan strategi kolaborasi komunitas dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* untuk pembelajaran *live* sebagai berikut:

1. Guru memperoleh informasi masukan permasalahan pembelajaran melalui kegiatan refleksi dan analisis proses/nilai;
2. Guru berkolaborasi dengan Komunitas orangtua dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* yang mana pada proses ini dilakukan langkah kerja bersiklus yakni:
 - a. Sebelum pelaksanaan pembelajaran *live*, guru menginisiasi pembentukan komunitas orangtua kelas V melalui WA Group;
 - b. Guru membuat perencanaan pembelajaran *live* daring menggunakan aplikasi *Google Meet*;
 - c. Guru mengkomunikasikan rencana pembelajaran *live* dengan Diskusi Komunitas Ortu melalui WA Group. Hal ini dilakukan untuk mencari waktu luang orangtua agar semua siswa dapat mengikuti pembelajaran *live* menggunakan fasilitas HP orangtua dan sekaligus menjadi pendamping anak belajar di rumah. Dalam proses diskusi ini juga

- guru mengundang siswa untuk pelaksanaan pembelajaran *live* melalui *link* yang dibagikan pada WA Komunitas;
- d. Sesuai dengan jadwal yang telah disepakati sebelumnya, sebagai pengingat, maka 1 (satu) jam sebelum dimulai, guru menginformasikan orangtua untuk mendampingi anak-anak belajar dirumah melalui WA Group;
 - e. Guru melakukan pembelajaran *live* dengan Google Meet dan melakukan presensi kehadiran siswa pada kelas *live*. Sedangkan orangtua diminta untuk membantu siswa mengkomunikasikan kepada guru tentang kesulitan belajarnya sampai selesai.
3. Guru melakukan evaluasi terhadap praktik pembelajaran *live* dengan Google Meet, menemukan hambatan dan dampak yang diperoleh saat pembelajaran *live* menggunakan Google Meet;
 4. Guru melakukan refleksi kembali untuk membuat perbaikan dan atau rencana tindak lanjut.
Proses ini akan berulang-ulang untuk materi pembelajaran lainnya khususnya bagi materi-materi pembelajaran yang membutuhkan penjelasan tatap muka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kolaborasi Komunitas dalam Pembelajaran *Live* menggunakan Aplikasi *Google Meet*

Sebagaimana dijelaskan pada langkah-langkah strategi diatas, dapat dijelaskan bahwa selama berkolaborasi dengan komunitas orangtua berjalan lancar. Meskipun demikian bukan berarti tidak menjumpai permasalahan baru sebagai akibat dari praktik tersebut. Saat pertama guru membuat komunitas group WhatsApp (WA) terlihat antusias orangtua dalam menggunakan aplikasi pesan ini. Mereka saling memperkenalkan diri dalam forum komunitas. Meskipun sebelumnya telah ada media *google classroom* untuk kelas V SD Negeri 2 Danyang, dengan komunitas group WA ini terlihat lebih *responsif*.

Guru memberikan penjelasan sejak awal akan aturan-aturan dalam menggunakan pesan WA Group sebagai media komunikasi pihak sekolah dengan siswa di rumah. Guru sebagai admin group komunitas ini menerapkan sistem buka tutup kirim pesan. Guru memberikan informasi *update* tugas kepada siswa melalui komunitas orangtua ini, sedangkan pusat materi dan penugasan tetap menggunakan platform *google classroom*. Kegiatan ini berjalan lancar karena sudah terbiasa, namun tidak saat guru memulai menggunakan *Google Meet*, dimana bagi komunitas orangtua adalah sesuatu yang baru. Bagi sebagian orangtua penggunaan *Google Meet* tidak menjadi kendala, namun bagi sebagian lagi perlu mendapat bimbingan guru. Oleh karenanya sebelum guru memulai pembelajaran *live*, guru memberikan konsultasi bagi orangtua siswa yang belum paham.

Kegiatan kolaborasi komunitas ini tidak hanya sebagai jembatan informasi pembelajaran antara guru dan siswa saja, akan tetapi guru menjadikan sarana group WA ini sebagai sarana konseling belajar bagi siswa di rumah. Berbagai persoalan kesiswaan dapat orangtua curahkan melalui diskusi orangtua di group WA ini. Kemudian guru menampung segala informasi, yang nantinya akan diberikan solusi bagi pemecahan masalah yang dihadapi siswa saat belajar di rumah. Demikian sebaliknya guru meminta bantuan tiap orangtua di rumah untuk mendampingi siswa belajar di rumah.

Saat pelaksanaan pembelajaran *live* menggunakan *Google Meet*, juga memperlihatkan situasi yang baik. Guru membagi 51 siswa menjadi 2 kelompok belajar daring. Beberapa siswa di rumah memperlihatkan adanya pendampingan oleh orangtua, dan beberapa lagi tidak. Anak-anak senang dapat melakukan tatap muka secara virtual, mendengarkan penjelasan guru dan saling tanya jawab. Saat pertama pembelajaran *live* dilaksanakan banyak siswa yang masih

malu untuk berinteraksi, namun dengan bantuan pendampingan orangtua mendorong situasi pembelajaran menjadi lebih interaktif, komunikatif dan menyenangkan.

Selain digunakan untuk menjelaskan materi, *Google Meet* juga digunakan sebagai pengawasan penilaian siswa secara langsung, sehingga guru dapat memantau situasi siswa saat mengerjakan soal melalui video yang akhirnya jawaban masing-masing siswa di foto dan dikirimkan melalui *link upload* dokumen di platform *google classroom*. Kemudian guru melakukan koreksi pekerjaan dan memberikan nilai.

Meskipun secara umum telah berjalan baik sesuai harapan, namun ditahapan awal menjumpai beberapa kendala atau masalah baru seperti:

1. Beberapa orangtua merasa cuek dan tidak komunikatif, kurang memperhatikan belajar anak sehingga sering telat mengirim tugas dan atau tugas di kirim bersamaan dengan tugas hari sebelumnya;
2. Beberapa orangtua tidak menjalankan peran kolaborasi dengan baik, misalnya tidak melaporkan perkembangan belajar anak di rumah padahal anak masih mengalami kesulitan dalam belajar;
3. HP orangtua siswa belum terinstal *Google Meet*;
4. Beberapa orangtua siswa masih belum paham akan penggunaan aplikasi *Google Meet*;
5. Beberapa orangtua siswa mengeluhkan boros kuota internetnya.

Dari masalah/ kendala yang dialami selama praktik kolaborasi komunitas dengan memanfaatkan *Google Meet* untuk pembelajaran *live*, penulis melakukan serangkaian tindak lanjut sebagai solusi baru/ pemecahan masalah yang muncul diantaranya:

1. Melakukan panggilan kepada orangtua dan memberikankan pengertian akan pentingnya kolaboratif ini untuk perkembangan belajar siswa di rumah;
2. Guru sering-sering mengingatkan orangtua melalui WA komunitas, akan peran fungsinya selaku kolaborator pembelajaran agar meningkatkan keaktifannya dalam memperhatikan belajar anak di rumah;
3. Guru membantu orangtua menginstal *Google Meet*;
4. Guru membantu orangtua siswa dalam penggunaannya dengan cara membuat panduan yang di share ke WA komunitas;
5. Guru memberikan pengertian akan pentingnya dukungan orangtua dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19, dan meminta orangtua terus aktif dalam memperhatikan anak di rumah agar tidak salah dalam penggunaan kuota internet untuk bermain *game online*.

Dampak dan Capaian Hasil

Setelah melakukan evaluasi dan refleksi secara menyeluruh terhadap proses praktik kolaborasi komunitas dengan memanfaatkan *Google Meet* untuk pembelajaran *live*, dan mencermati berbagai masalah dan perbaikan (solusi) serta dampak-dampaknya, dapat dijelaskan bahwa keluaran (*output*) dari pelaksanaan praktik strategi ini mampu memberikan hasil akhir pada meningkatnya kompetensi belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif. Melalui peran serta (kolaborasi) orangtua di rumah menjadikan daya dorong bagi siswa untuk disiplin belajar, berani, tanggungjawab terhadap tugas dan lebih komunikatif jika mengalami kesulitan belajar.

Terlaksananya kegiatan praktik strategi ini memberikan dampak positif bagi pencapaian hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Danyang. Sebagai dampak positif dari penerapan strategi ini diantaranya sebagai berikut:

1. Praktik kegiatan kolaborasi komunitas ini telah menyadarkan orangtua akan pentingnya mendampingi dan mendorong belajar siswa;
2. Praktik kegiatan kolaborasi komunitas juga menyadarkan semua anggota komunitas akan pentingnya peran, fungsi dan kepedulian masing-masing dalam mencapai tujuan, khususnya dalam pembelajaran siswa;
3. Melalui praktik kegiatan kolaborasi komunitas dengan pemanfaatan *Google Meet* untuk pembelajaran *live* menjadi pengalaman baru bagi orangtua dan siswa akan perkembangan teknologi video konferensi;
4. Pemanfaatan *Google Meet* untuk pembelajaran *live* meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran, siswa menjadi aktif dan komunikatif kepada guru;
5. Seiring berjalannya pembelajaran tatap muka *virtual* yang interaktif dan komunikatif, menjadikan pemahaman siswa terhadap materi dapat tuntas sehingga meningkatkan capaian kompetensi belajar siswa menjadi lebih baik.

Sebagai informasi akhir, bahwa praktik strategi kolaborasi komunitas dengan memanfaatkan *Google Meet* untuk pembelajaran *live* memberikan capaian hasil akhir pada meningkatnya kompetensi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Danyang pada masa pandemi Covid-19. Dari analisis nilai ulangan siswa setelah dilakukan praktik strategi ini, diketahui jika ketuntasan siswa secara klasikal meningkat atau lebih baik dibandingkan sebelum dilakukan strategi kolaborasi komunitas dan pembelajaran *live*. Jika dibandingkan dengan capaian hasil penilaian sebelumnya dapat disajikan data hasil penilaian siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Capaian Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Danyang

Unsur KD	Ketuntasan Sebelum/ Sesudah Praktik Strategi				Keterangan
	Sebelum		Sesudah		
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
PKn	38	74,5%	46	90,2%	Meningkat
IPA	32	62,7%	42	82,4%	Meningkat
Bahasa Indonesia	33	64,7%	44	86,3%	Meningkat
Rata-rata		67,3%		86,3%	Meningkat

Dari tabel diatas dapat dipahami bahwa sesudah pelaksanaan praktik strategi kolaborasi komunitas dengan memanfaatkan *Google Meet* untuk pembelajaran *live*, berhasil meningkatkan capaian hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Danyang. Penilaian ini didasarkan pada analisis nilai ulangan pada subtema 2: Manusia dan Lingkungan. Dan peningkatan kompetensi/ hasil belajar siswa ini sesuai dengan dampak positif sebagaimana dijelaskan diatas.

SIMPULAN

Sesuai pembahasan dapat dibuat simpulan sebagai berikut: kompetensi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Danyang, Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Grobogan pada masa pandemi Covid-19, dapat ditingkatkan melalui praktik strategi kolaborasi komunitas dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* untuk pembelajaran daring yang lebih interaktif dan komunikatif.

Saran

Sesuai hasil *best practice* ini penulis dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru terus meningkatkan kinerja pembelajarannya secara responsif dan adaptif seperti pada situasi pandemi Covid-19 yang mengharuskan guru berpraktik melaksanakan pembelajaran tatap muka dalam jaringan;
2. Sebaiknya guru berkolaborasi dengan komunitas orangtua dan membina hubungan baik untuk menyelesaikan berbagai permasalahan siswa dalam pembelajaran, baik daring maupun luring;
3. Guru dapat menggunakan aplikasi *Google Meet* yang bebas biaya layanan sebagai salah satu sarana praktik pembelajaran daring *live* yang lebih interaktif dan komunikatif;
4. Sebaiknya sekolah yang memiliki permasalahan seperti yang dihadapi penulis ini dapat menerapkan strategi dan langkah-langkah serupa guna memecahkan masalah yang terjadi.

DAFTAR RUJUKAN

- Assidiqi, Muhamad Hasbi, and Woro Sumarni. n.d. "Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19." 6.
- E.Mulyasa. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ginanjar, Adhitya. 2015. "STRATEGI KOLABORASI BRANCHLESS BANK SYARIAH DI TENGAH PERSAINGAN DAN PERUBAHAN TEKNOLOGI." 1(2):12.
<https://kumparan.com/berita-update/google-classroom-platform-terfavorit-saat-pjj-menurut-survei-nasional-1uQpnQDLKG9>, diakses 12 Juli 2021.
- Julianto, Alfin. 2019. "Kolaborasi Pendidikan Nonformal, Informal, dan Formal dalam Pendidikan Pemuda di Daerah Istimewa Yogyakarta." *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 3(1):14–22. doi: 10.21831/diklus.v3i1.24644.
- Juniartini, NME, and IW Rasna. 2020. "Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 9 No 2, Oktober 2020." 9(2):9.
- Kusumaningsih, Yunita. 2010. "Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar Siswa, dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lasem". *Jurnal Pendidikan Insan Mandiri*: Vol. 1 No. 1 (2013).
- Kuswanto. 2018. "Peningkatan Kemampuan Melaksanakan Pembelajaran Kontekstual melalui Program Pembinaan bagi Guru Kelas SD Negeri 2 Danyang Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan pada semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016". PTK. (Tidak dipublikasikan).
- Maulia, Pitria Salim, Hadi Purnama, and M. Si. n.d. "EFEKTIFITAS GOOGLE MEET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MAHASISWA DIGITA PR TELKOM UNIVERSITY." 5.
- Rulli Nasrullah. 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana.
- Sadikin, Ali, and Afreni Hamidah. 2020. "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19." *BIODIK* 6(2):109–19. doi: 10.22437/bio.v6i2.9759.
- Santris, Billy. 2019. "PENGARUH KEPEMIMPINAN DAN KOMITMEN ORGANISASI TERHADAP KINERJA GURU DENGAN MOTIVASI SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA SMA SUTOMO 1 MEDAN." *Management Innovation* 26.
- Sudjana, Nana . 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.



- Syah, Rizqon H. 2020. “Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran.” *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i* 7(5). doi: 10.15408/sjsbs.v7i5.15314.
- Tegowati, Tegowati, Nenny Syahrenny, Wininatin Khamimah, and Mega Arisia Dewi. 2018. “Strategi Meningkatkan Prestasi Kerja Guru Berdasarkan Motivasi, Kompensasi, Stres Kerja, Dan Kepemimpinan.” *INOBIIS: Jurnal Inovasi Bisnis dan Manajemen Indonesia* 1(2):118–32. doi: 10.31842/jurnal-inobis.v1i2.24.