

WORKSHOP E-LEARNING BERBASIS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BAGI GURU-GURU SMK DI LAMPUNG

Wayan Suana*, Feriansyah Sesunan, Afif Rahman Riyanda

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

*Email: wsuane@gmail.com

Abstrak - Ketersediaan sarana dan prasarana untuk penerapan *e-learning* di SMK sekarang ini sebenarnya semakin membaik. Di sisi lain, banyak guru yang masih kesulitan melaksanakan pembelajaran *e-learning* secara penuh di masa pandemi Covid-19 ini dikarenakan lemahnya keterampilan mereka dalam bidang TIK. Pembelajaran yang dilakukan sebelumnya hanya bersifat satu arah, dimana guru kurang mampu menciptakan lingkungan belajar yang variatif dan interaktif. Oleh karena itu, kegiatan workshop *e-learning* ini penting untuk meningkatkan keterampilan para guru khususnya SMK di Bandar Lampung. Adapun prosedur workshop yang dilakukan terdiri dari penyampaian materi, pembimbingan teknis, presentasi hasil kerja guru, dan evaluasi. Kegiatan ini berlangsung selama tiga hari dengan jumlah peserta 20 orang yang merupakan guru-guru SMK dari beberapa sekolah di Bandar Lampung. Teknik evaluasi yang digunakan terdiri dari self-assessment dan penilaian produk. Hasil yang diperoleh dari kegiatan workshop ini adalah kegiatan workshop *e-learning* ini berhasil meningkatkan keterampilan para guru. Terjadi peningkatan signifikan keterampilan para guru dalam membuat dan mengelola kelas daring dengan Google Classroom, membuat dan menyelenggarakan video conference, serta membuat video rekaman layar.

Kata kunci: *workshop, Google Classroom, video conference, video pembelajaran, e-learning*

LATAR BELAKANG

Ketersediaan sarana dan prasarana untuk penerapan *e-learning* di SMK sekarang ini sebenarnya semakin membaik. Di sisi lain, banyak guru yang masih kesulitan melaksanakan pembelajaran *e-learning* secara penuh di masa pandemi Covid-19 ini dikarenakan lemahnya keterampilan mereka dalam bidang TIK. Pembelajaran yang dilakukan sebelumnya hanya bersifat satu arah, dimana guru kurang mampu menciptakan lingkungan belajar yang variatif dan interaktif.

Dalam bidang pendidikan, internet memiliki peranan penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Internet internet telah banyak dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Umumnya guru memanfaatkan internet untuk mencari bahan untuk mengajar dan membuat soal sedangkan siswa untuk mencari materi tambahan dan mengerjakan soal/tugas. Hanya saja, penggunaan internet di Indonesia sebagai media *e-learning* masih jarang dilakukan.

Padahal sebagaimana diketahui, kombinasi *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka memiliki berbagai keunggulan-keunggulan, seperti meningkatkan interaksi guru-siswa, membuat pelajaran menjadi lebih menarik, membuat pengelolaan pembelajaran lebih efektif dan efisien, dan menumbuhkan sikap positif siswa (Salma *et al.*, 2013). Pembelajaran model campuran antara tatap muka dengan *e-learning* semakin populer karena menggabungkan kelebihan-kelebihan pembelajaran tatap muka dengan *e-learning* (Dwiyogo, 2015).

Ketersediaan sarana dan prasarana untuk penerapan *e-learning* di sekolah sekarang ini sebenarnya semakin baik. Dari survei yang dilakukan terhadap 313 siswa SMA yang tersebar di Lampung, didapatkan informasi bahwa 96% siswa memiliki akses internet via *smartphone* atau tablet dan 56% via PC/laptop/notebook di rumah. Frekuensi akses internet siswa juga tergolong sangat tinggi, 87% siswa menyatakan mengakses internet setiap hari. Namun demikian, penggunaan

internet oleh siswa didominasi untuk keperluan media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, dll. Sebanyak 92% siswa menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Jumlah siswa yang menggunakan internet untuk keperluan pelajaran juga sebenarnya sudah besar, yaitu 91% tetapi baru 19% yang pernah menggunakan internet untuk mengikuti *e-learning*.

Belum optimalnya pemanfaatan internet khususnya mengenai implementasi *e-learning* dalam pembelajaran di sekolah diduga disebabkan oleh beberapa faktor. beberapa faktor yang dapat menjadi penghambat yaitu ketidakpahaman guru-guru mengenai *e-learning* dan segala sarana prasarana yang diperlukan, ketidakmampuan guru-guru membuat konten *e-learning*, ketidakpahaman guru-guru dalam merancang pembelajaran yang mengintegrasikan *e-learning*, serta kurangnya keterampilan TIK guru.

Terkait *e-learning*, Berikut ini adalah beberapa definisi mengenai *e-learning* dalam Darmawan (2014). Hartley (2001) menyatakan *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet, atau media jaringan komputer lain. Sementara itu, *e-learning* juga disebut sebagai sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media Internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*.

Dengan demikian, *e-learning* dapat diartikan sebagai media yang memungkinkan tersampainya bahan ajar dari pendidik ke peserta didik baik secara *online* maupun *offline*. *E-learning* yang akan dikembangkan dalam kegiatan ini merupakan media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar *online* karena harus terkoneksi internet. Pelaksanaan *e-learning*

didukung oleh jasa elektronis seperti komputer. *E-learning* dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dengan peserta didik terutama dalam hal waktu. Melalui *e-learning* ini maka pendidik dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran kapan saja dan dimana saja asalkan terkoneksi dengan internet.

Pembelajaran elektronik dilakukan agar siswa tetap dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Darmawan (2014) menjelaskan bahwa terdapat tiga hal penting sebagai prasyarat pembelajaran elektronik (*e-learning*) yaitu kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (Internet/ LAN/ WAN), tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik, misalnya CD-ROM atau bahan cetak, dan tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan. *E-learning* bukan sekedar pembelajaran secara *online* saja. *E-learning* harus memiliki dukungan layanan lain dan adanya tutor yang mampu membantu siswa. Apabila siswa sudah terkoneksi internet namun tidak ada tutor yang membantu siswa dalam belajar *online* maka kegiatan ini belum disebut sebagai *e-learning*.

Oleh karena itu, kegiatan workshop ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan para guru dalam membuat kelas *e-learning*, meinput dan menata konten pembelajaran, membuat video pembelajaran berbasis rekaman layar (*screencast*) dengan aplikasi Zoom, dan menyelenggarakan video *converence* via Google Meet.

METODE PELAKSANAAN

Workshop ini dilaksanakan di Bandar Lampung pada tanggal 24-26 September 2020 yang bertempat di ruang praktik bisnis dan manajemen SMK Gajah Mada Bandar Lampung. Tim pelaksana kegiatan terdiri dari tiga orang dosen dari Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang berjumlah tiga orang serta dibantu oleh empat orang mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI), FKIP Universitas Lampung. Adapun peserta berjumlah 20 orang yang merupakan guru-guru dari empat SMK swasta. Para guru adalah dari berbagai mata pelajaran, termasuk juga guru yang mengajar mata pelajaran bidang TIK.

Realisasi pemecahan masalah dilakukan dengan metode pemaparan materi, diskusi, tanya jawab, dan praktik membuat kelas dan memasukkan di kelas e-learning, praktik membuat link video conference, dan praktik membuat *screencast*. Adapun tahapan-tahapan realisasi pemecahan masalah dijelaskan sebagai berikut, 1) memberikan pengetahuan mengenai teori dan prinsip *e-learning* untuk pembelajaran di sekolah, 2) memberikan pengetahuan mengenai *Google Classroom* dan perbandingannya dengan jenis-jenis LMS lainnya, 3) memberikan pengetahuan bagaimana merancang dan membuat kelas dan perangkat *e-learning*, 4) memberikan keterampilan membuat konten pembelajaran *e-learning* (materi, diskusi, penugasan, latihan soal, dan kuis online) menggunakan *Google Classroom*, membuat undangan dan menyelenggarakan video conference, dan membuat screencast materi pelajaran yang akan datang.

Kemudian untuk evaluasi keberhasilan kegiatan, dilakukan dengan menilai keterampilan peserta dalam melaksanakan tugas-tugas workshop. Penilaian keterampilan dilakukan dengan dua cara, yaitu *self-assessment* dengan angket yang berjumlah 10 item dengan skala Likert. Skala Likert yang digunakan adalah dari 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik).

Selain itu, penilaian juga dilakukan dengan penilaian produk, yaitu penilaian hasil pembuatan tugas-tugas workshop peserta. Terdapat lima item produk yang dinilai, yaitu pembuatan dan pengisian materi kelas online, pembuatan tugas/diskusi/daftar hadir, pembuatan soal ujian, pembuatan link video conference dengan *Google Meet*, dan pembuatan video rekaman layar dengan aplikasi *Zoom*. Rubrik penilaian produk juga menggunakan skala Likert yang sejenis seperti pada *self-assessment* sebelumnya.

Skor rata-rata keterampilan yang diperoleh tiap-tiap peserta kemudian digolongkan menjadi empat kategori interpretasi keterampilan secara kualitatif, yaitu sebagai berikut 3,26 - 4,00 (sangat baik), 2,51 - 3,25 (baik), 1,76 - 2,50 (cukup), dan 1,00 - 1,75 (kurang). Kriteria keberhasilan dari kegiatan workshop akan ditentukan dari kedua nilai di atas, yaitu pemahaman dan keterampilan peserta mengenai materi workshop. Kegiatan ini dikatakan berhasil apabila minimal 80% dari seluruh peserta workshop memperoleh pemahaman dan keterampilan dengan kategori minimal baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop ini dilaksanakan melalui metode ceramah dan diskusi dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman para guru mengenai *e-learning* dan pembelajarannya. Kegiatan ini dilakukan selama tiga hari, yaitu pada Tanggal 24-26 September 2020 yang bertempat di SMK Gajah Mada Bandar Lampung.

Untuk penilaian diri, peserta diminta menilai keterampilan mereka sendiri sebelum dan setelah diberikan pelatihan. Berikut ini data hasil penilaian diri peserta pelatihan untuk 20 orang peserta. Data hasil penilaian diri ditunjukkan oleh Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Keterampilan Diri

Kriteria	Sebelum	Setelah
Sangat baik	1 (5%)	12 (60%)
Baik	9 (45%)	8 (40%)
Cukup	6 (30%)	0
Kurang	4 (20%)	0
Rata-rata keseluruhan	2,45 (cukup)	3,26 (sangat baik)
Simpangan baku	0,84	0,52

Kemudian, selain dari penilaian sendiri, data keterampilan peserta juga diperoleh melalui penilaian produk. Hasil pengerjaan tugas peserta workshop dinilai dengan pedoman penilaian yang terdiri dari empat kriteria penilaian, skor 1 (kurang), 2 (cukup), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Terdapat lima item produk yang dinilai, yaitu pembuatan dan pengisian materi kelas online, pembuatan tugas/diskusi/daftar hadir, pembuatan soal ujian, pembuatan link video conference dengan Google Meet, dan pembuatan video rekaman layar dengan aplikasi Zoom. Adapun dari kelima tugas tersebut, skor rata-rata peserta adalah 3,51 yang berarti sangat baik. Dari 20 peserta, hanya enam orang yang tidak memperoleh nilai sangat baik sedangkan 14 peserta (70%) lainnya memperoleh nilai sangat baik (3,26 – 4,00). Adapun rata-rata nilai tugas proyek mereka adalah 3,44 dengan simpangan baku 0,26.

Dari kedua jenis penilaian yang dilakukan, diketahui bahwa kegiatan workshop ini berhasil meningkatkan keterampilan para guru peserta workshop dalam membuat dan mengelola kelas daring berbasis Google Classroom, mengagendakan video meeting, dan membuat rekaman video pembelajaran jenis screencast. Dengan meningkatnya keterampilan TIK guru, diharapkan dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran daring selama masa pandemi ini. Sebagaimana hasil-hasil penelitian yang menunjukkan bahwa e-learning dengan Google Classroom dapat efektif meningkatkan aktivitas dan hasil

belajar siswa (Gunawan & Sunarman, 2018; Hanifah & Putri, 2018).

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang diperoleh dari kegiatan workshop ini adalah kegiatan workshop e-learning ini berhasil meningkatkan keterampilan para guru peserta kegiatan yang merupakan guru-guru SMK di Lampung. Dari hasil analisis data, diperoleh bahwa terjadi peningkatan keterampilan para guru dalam membuat dan mengelola kelas daring dengan Google Classroom, membuat dan menyelenggarakan video conference, serta membuat video rekaman layar atau yang disebut dengan screencast. Dari penilaian diri guru, keterampilan mereka meningkat dari 2,45 dengan kategori cukup sebelum workshop menjadi 3,26 dengan kategori sangat baik setelah mengikuti workshop. Selain itu, dari penilaian tugas pembuatan kelas dan video pembelajaran, diperoleh bahwa sebagian besar peserta (14 orang, 70%) workshop memperoleh nilai sangat baik dan sebanyak enam orang (30%) mencapai nilai keterampilan baik.

Adapun saran yang diberikan untuk kegiatan berikutnya adalah menjalin kerjasama yang lebih luas lagi karena ditengarai masih banyak para guru yang belum benar-benar mahir dalam melaksanakan pembelajaran daring secara penuh pada masa pandemi ini. Selain itu, metode yang dapat menjangkau peserta lebih luas perlu dilakukan dengan harapan semakin banyak para guru yang

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan e-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwiyogo, W. D. (2015). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 21(1), 71-78.
- Gunawan, F. I., & Sunarman, S. G. (2018). Pengembangan kelas virtual dengan google classroom dalam keterampilan pemecahan masalah (problem solving) topik vektor pada siswa SMK untuk mendukung pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*.
- Hanifah, W., & Putri, K. Y. S. (2020). Efektivitas Komunikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 24-35.
- Hartley, D. E. (2001). *Selling e-learning*. American Society for Training and Development.
- Salma, D. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.