

Pelatihan Penggunaan Aplikasi E-Learning Berbasis Web Di Smp Negeri 10 Pekanbaru

Yuvi Darmayunata¹, Febrizal Alfarasy Syam ², Lucky Lhaura Van FC³

^{1,2,3}Teknik Informatika Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

Email : yuvidarmayunata@unilak.ac.id, febrizal@unilak.ac.id, lucky@unilak.ac.id

Abstrak: Proses belajar (*learning*) menggunakan media atau bantuan peralatan elektronik diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, konsep tersebut dikenal dengan sebutan *e-learning*. Dengan *e-learning* diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru-guru untuk melakukan pembelajaran secara jaringan atau dikenal dengan nama daring. Pembelajaran saat ini yang dilakukan oleh guru-guru SMP Negeri 10 Pekanbaru dilakukan menggunakan media sosial seperti *whatsapp* dan ada juga beberapa guru sudah menggunakan *google meeting*. Dengan banyaknya aplikasi dalam pembelajaran membuat siswa-siswa kebingungan dan kesulitan dan melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi ke guru-guru SMP Negeri 10 Pekanbaru dengan mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi *e-learning* yang lebih mudah dalam penggunaannya dan dapat menghemat kuota internet siswa-siswa. Metode yang digunakan adalah observasi dan pelatihan sehingga aplikasi akan dapat dikembangkan lagi secara maksimal.

Kata Kunci: e-learning, SMP Negeri 10 Pekanbaru, pelatihan

Abstract: The learning process using media or the help of electronic equipment is expected to increase the effectiveness and efficiency of learning, the concept is known as *e-learning*. With *e-learning*, it is hoped that it can provide a solution for teachers to do learning online or known as online. The current learning carried out by the teachers of SMP Negeri 10 Pekanbaru is done using social media such as *whatsapp* and some teachers are already using *google meetings*. With so many applications in learning, it makes students confused and difficult to carry out learning. Therefore, the researcher provides a solution to the teachers of SMP Negeri 10 Pekanbaru by conducting training on the use of *e-learning* applications that are easier to use and can save students' internet quota. The method used is observation and training so that the application can be developed to the maximum.

Keywords: *e-learning*, SMP Negeri 10 Pekanbaru, training

1. Pendahuluan

Dalam proses belajar menggunakan media atau peralatan elektronik diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, konsep tersebut dikenal dengan sebutan *e-learning*. Dalam aplikasinya, media pembelajaran *e-learning* dapat disajikan berupa media *offline* maupun *online* (Zyainuri, Z., & Marpanaji, E., 2012). Di masa sekarang ini konsep *e-Learning* sudah sangat diterima oleh masyarakat dunia, terutama pada saat terjadinya pandemi virus covid-19, terbukti dengan banyaknya bermunculan aplikasi *e-Learning* di lembaga pendidikan (sekolah, pelatihan dan universitas). Pengguna *E-Learning* menuntut budaya *self-learning*, dimana seseorang memotivasi diri sendiri agar mau belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi atau dalam hal ini disebut juga dengan *e-learning* merupakan sebuah penerapan teknologi yang digunakan oleh guru atau pendidik yang sesuai saat ini. *E-learning* merupakan sebuah implementasi

gabungan dari antara media internet dengan model pembelajaran sesuai dengan kasus yang dihadapi (Somantri, O., Apriliani, D., Muhamad, A. W., & Nishom, M., 2019)

Pihak sekolah tidak menggunakan media *video conference* seperti zoom, dikarenakan akan memakan banyak kuota internet siswanya, dan jika kuota internet siswa habis saat *video conference* tentu akan merugikan siswa tersebut sehingga bisa tertinggal materi. Juga dalam pengumpulan tugas menggunakan media sosial, akan lebih merepotkan guru karena harus memeriksa secara manual atau satu per satu, karena mereka harus memeriksa satu per satu pesan yang masuk ke *whatsapp* nya sehingga hal tersebut cukup rumit. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi hal tersebut yaitu sebuah aplikasi e-Learning berbasis web.

Pada aplikasi e-Learning berbasis web yang dibuat oleh tim pengabdian menyesuaikan kebutuhan SMP Negeri 10 Pekanbaru yaitu aplikasi e-Learning yang ada dapat memasukan materi pembelajaran berupa soft file (pdf, ppt, doc) dan video dari youtube yang dapat dilihat dari website e-Learning tanpa harus membuka youtube agar iklan-iklan yang tidak bagus yang ada di youtube tidak terlihat oleh siswanya. Kemudian guru-guru juga dapat langsung membuat soal tugas dan siswa dapat langsung menjawabnya di aplikasi tersebut. Terkait hal diatas maka kami sebagai tim IbM mengangkat topik di atas untuk pengabdian pada skim APBF sebagai jalan keluar ataupun solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh SMP Negeri 10 Pekanbaru melalui kegiatan pendampingan serta pelatihan khusus guru-guru tentang aplikasi e-learning berbasis web, agar mampu memberikan kontribusi kepada SMP Negeri 10 Pekanbaru dalam menghasilkan pelayanan yang prima dan terstruktur serta terdata didalam sistem komputerisasi.

Program PKM ini akan difokuskan pada guru-guru mata pelajaran yang ada di SMP Negeri 10 Pekanbaru. Program PKM ini akan dibimbing langsung oleh tim pengusul program pengabdian. Program PKM ini bertujuan dapat menghasilkan pelayanan informasi yang berkualitas baik dengan memanfaatkan aplikasi tersebut. Sehingga guru dan siswa dapat terbantu dalam proses belajar mengajar secara online.

2. Metode

Metode pelatihan dan tatap muka diberikan saat pemberian materi dengan menggunakan slide persentasi dan handout materi. Pada awal pertemuan para guru akan diberikan praktek langsung tentang pemahaman sistem kerja dari aplikasi *e-learning*. Kemudian para guru akan mempraktekkan langsung penggunaan dan melakukan kelola aplikasi yang telah berjalan. Metode evaluasi pencapaian target dilakukan pada awal dan akhir kegiatan. Hal ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta dan menerima masukan untuk perbaikan pada kegiatan-kegiatan berikutnya. Secara rinci kegiatan pengabdian yang akan dilakukan sebagai berikut :

1. Kegiatan pengenalan
2. Pengenalan aplikasi *e-learning* berbasis *web*
3. Pendalaman materi pelatihan
4. Melakukan tanya jawab
5. Praktek langsung

Kegiatan ini menggunakan beberapa perangkat pendukung di antaranya adalah :

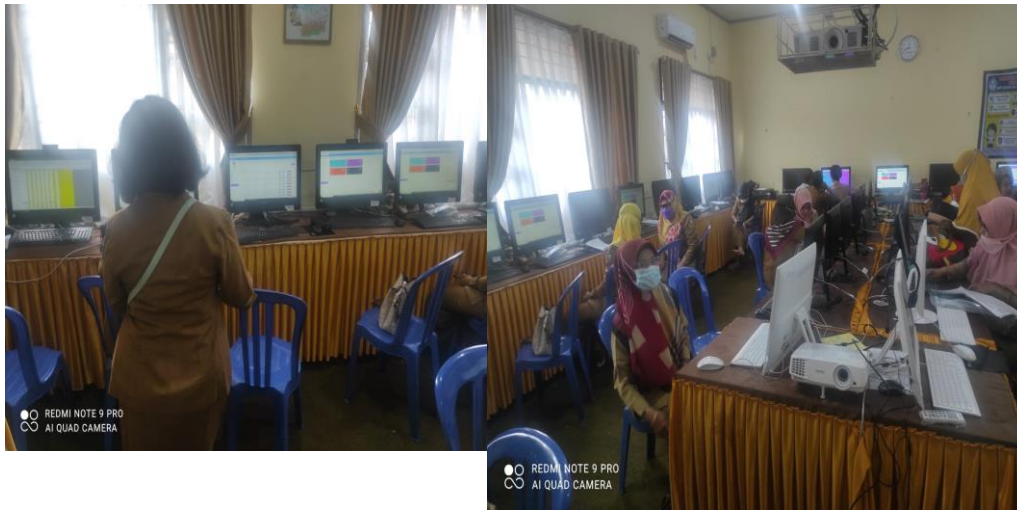
1. Perangkat komputer / laptop
2. Aplikasi E-Learning
3. Projector
4. Smartphone.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan e-learning di SMP Negeri 10 Pekanbaru, pertama tim memberikan pemahaman kepada guru-guru peserta pelatihan tentang konsep e-learning. Pada kesempatan ini yang menyampaikan materi adalah bapak Yuvi Darmayunata, ST., M.Kom. Dalam prakteknya e-learning memerlukan bantuan teknologi. Karena itu dikenal istilah : computer based learning (CBL) yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer; dan computer assisted learning (CAL) yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer. Teknologi pembelajaran terus berkembang. Namun pada prinsipnya teknologi tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: Technology based learning dan Technology based web-learning. Technology based learning ini pada prinsipnya terdiri dari Audio Information Technologies (radio, audio tape, voice mail telephone) dan Video Information Technologies (video tape, video text, video messaging). Sedangkan technology based web-learning pada dasarnya adalah Data Information Technologies (bulletin board, Internet, e-mail, tele-collaboration). Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, yang sering dijumpai adalah kombinasi dari teknologi yang dituliskan di atas (audio/data, video/data, audio/video). Teknologi ini juga sering di pakai pada pendidikan jarak jauh (distance education), dimasukkan agar komunikasi antara murid dan guru bisa terjadi dengan keunggulan teknologi e-learning ini (Suyanto, A. H., 2005).

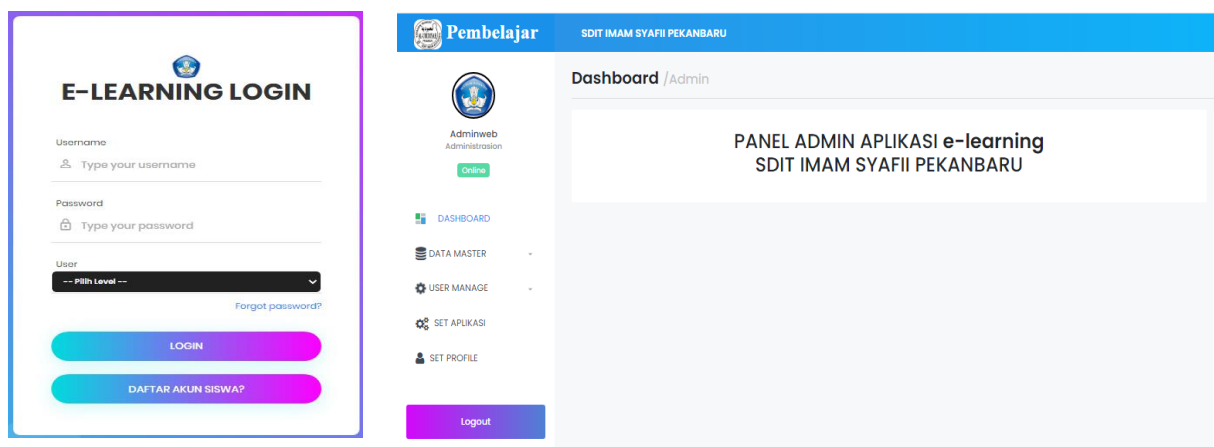
E-Learning merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. (Aminoto, 2014). E-learning merupakan suatu sistem pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa terikat waktu dan tanpa harus bertatap muka. Elearning berisi materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar kepada siswa dan siswa dapat mendownloadnya dengan format PDF dan Document, melihat teman satu kelas, melihat mata pelajaran dan mengerjakan tugas atau quis. Materi pelajaran dan tugas atau kuis yang ada di dalam sistem e-learning dapat disesuaikan dengan kelas yang diduduki (Sihotang, H. T., 2017). Sistem E-Learning yang dikembangkan merupakan sistem pendidikan virtual berbasis web yang mempunyai tujuan utama untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga melalui E-Learning, proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan cepat dan mudah serta dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas waktu dan biaya (Susanti, E., & Sholeh, M., 2008).

Setelah dilakukan pemaparan tentang konsep e-learning, kemudian tim pengabdian langsung mengajarkan praktek penggunaan aplikasi e-learning yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian. Berikut gambar situasi saat proses pelatihan berlangsung :



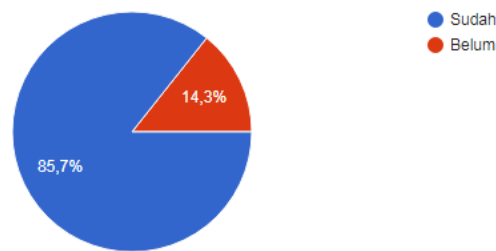
Gambar 1. Situasi Pelatihan E-Learning

Berikut gambar aplikasi e-learning yang disiapkan oleh tim pengabdian masyarakat kami :



Gambar 2. Tampilan aplikasi e-learning SMP Negeri 10 Pekanbaru

Dari 30 peserta yang mengisi kuesioner evaluasi pelaksanaan kegiatan, didapatkan data bahwa berdasarkan pertanyaan terkait pemahaman peserta maka diperoleh jawaban dari peserta yaitu 85,7 % peserta menjawab "Sudah Paham" dan 14,3 % peserta menjawab "Belum Paham". Hasil selengkapnya ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Kuesioner Evaluasi Pemahaman Peserta

4. Kesimpulan

Setelah melaksanakan pelatihan dapat disimpulkan bahwa guru-guru merasakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi e-learning tersebut karena fitur-fiturnya yang cukup mudah dalam membuat pembelajaran serta latihan, kuis dan ujian. Dengan aplikasi ini siswa tidak akan terikat waktu dan bisa kapan saja untuk melakukan pembelajaran karena materi, soal sudah dimasukkan oleh guru bersangkutan. Berdasarkan hasil kuesioner, pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi e-learning sudah baik yaitu 85,7% menyatakan paham tentang pengelolaan aplikasi e-learning. Berdasarkan pengamatan tim pengabdian, guru-guru sangat antusias mengikuti pelatihan yang diberikan. Kemudian kami mengucapkan terima kasih kepada bu Wijayanti, selaku kepala sekolah SMP Negeri 10 Pekanbaru yang telah bersedia menerima tim pengabdian kami dengan baik, kemudian juga kepada guru-guru SMP Negeri 10 Pekanbaru yang telah mengikuti pelatihan dengan baik. Dan juga kepada pihak fakultas ilmu komputer universitas Lancang Kuning yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah kami lakukan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning yang telah membantu secara finansial dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- Aminoto, T. (2014). Penerapan media e-learning berbasis Schoology untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Sainmatika: Jurnal Sains dan Matematika Universitas Jambi*, 8(1), 221-167.
- Susanti, E., & Sholeh, M. (2008). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning. *Jurnal Teknologi*, 1(1), 53-57.
- Sihotang, H. T. (2017). Pembuatan Aplikasi E-Learning Pada SMK Swasta Pariwisata Imelda. *Jurnal Mantik Penusa*, 1(2).

Suyanto, A. H. (2005). Mengenal E-learning. *Universitas Gadjah Mada*. [On-Line]. Tersedia: <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>.

Somantri, O., Apriliani, D., Muhamad, A. W., & Nishom, M. (2019). Pembangunan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Di SMA NU Ma'Arif Jatinegara Tegal. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 189-194.

Zyainuri, Z., & Marpanaji, E. (2012). Penerapan e-learning moodle untuk pembelajran siswa yang melaksanakan prakerin. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3).